

"Odysseus trak lige en Sidney Lee". Eller: Moderne formidling i oldtidskundskab
af Lone Amtoft Jacobsen

I tråd med artiklen om museologisk formidling i forrige nummer af agora, kommer her en oldtidskundskabslærers overvejelser om, hvordan man når ud til modvillige flokke af gymnasieelever.

Childhood archaeology. En teoretisk gennemgang af forskningen i børn i det antikke Grækenland
af Maria Sommer

Arkæologiens "usynlige folk", børnene, bringes i fokus i denne artikel. Teoretiske og metodiske tilgange inden for childhood archaeology diskuteres, hvorefter udviklingspsykologisk teori anvendes på udvalgte græske børnegenstande fra antikken.

Antikkmuseum og minne. Altes Museum i Berlin som udtryk for antikkens kulturelle minne
af Kristian Reinfjord

Museer fungerer som mindeinstitutioner, der værner om fortidens genstande, og i den vestlige kultur har vi en forkærlighed for at mindes antikken. Med udgangspunkt i altes museum i Berlin belyses museets rolle som mindeinstitution, samt antikkens betydning for det tyske åndsliv og historie i den periode, hvor museet blev opført, og museets rolle frem til i dag.

På jagt efter det kalydonske vildsvin
af Krishna Maria Olsen

Denne artikel beskriver en studerendes oplevelser på en arkæologisk udgravning af det antikke kalydon. Artiklen tager udgangspunkt i myten om det kalydonske vildsvin, men giver hovedsageligt indblik i arbejdsfordelinger og processer i forbindelse med en sommerudgravning. Interessant læsning for dem som vil have indsigt i en gravende arkæologs hverdag.

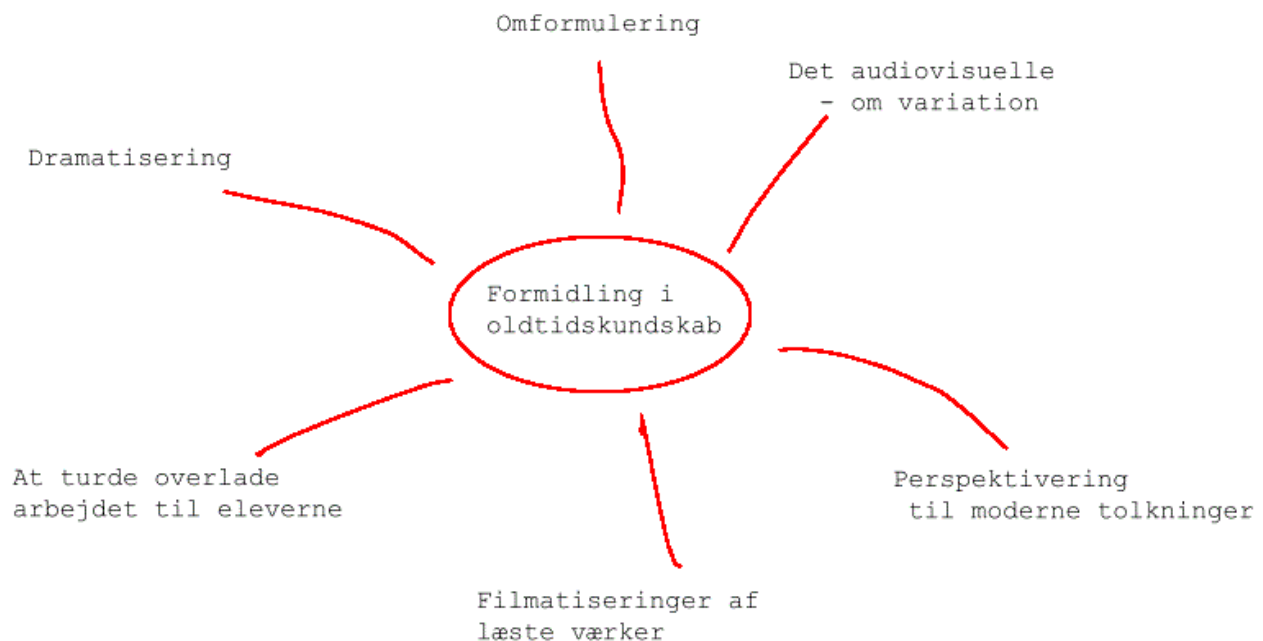


”ODYSSEUS TRAK LIGE EN SIDNEY LEE”— ELLER: *MODERNE FORMIDLING I OLD- TIDSKUNDSKAB*

AF LONE AMTOFT JACOBSEN

Ind imellem, når jeg fortæller folk, at jeg underviser i Oldtidskundskab, møder jeg det karakteristiske svar: ”Nåårh, Old!?” – med den underliggende tese, at det er viden af den knastørre slags. Der er sikkert mange svar på, hvorfor den fordom har bredt sig. Én kunne være, at de unges sprog er degenereret i en grad, så de mange udmærkede oversættelser fra 70’erne og frem ikke længere er forståelige, men på de allerfleste gymnasier er Wilsters smukke Homer-oversættelser blevet kasseret, da vokabularet ikke alene vækker undren hos eleverne, men også hos lærere af den nyere generation. Derfor virkede det oplagt at brygge en artikel sammen af mine overvejelser i forhold til, hvordan vi bedst formår at gøre ”Old”-undervisningen en anelse mere appetitvækkende for de unge. Jeg skal advare om, at for nogle vil mine forslag vække gru, mens de for andre vil stå som et banalt rids af den hverdag, de hver dag selv er med til at skabe. Alligevel vil jeg vove at byde ind i debatten.

Som gymnasielærer har man, for mig at se, to altoverskyggende mål: 1) at sørge for at eleven er godt klædt på til eksamen (ifølge bekendtgørelsens krav), og 2) at vække elevens passion for faget i dén grad, det er muligt. Det første gøres eksplicit og det andet implicit, *men til gengæld hele tiden*. Til at nå målet bruger jeg forskellige tilgange, og dem har jeg sat ind i følgende mindmap, som jeg nu kort vil gennemgå.



”ODYSSEUS TRAK LIGE EN SIDNEY LEE”

AF LONE AMTOFT JACOBSEN

Med *omformulering* menes der, at man giver plads for, at eleven kan omformulere ord eller passager til sit eget sprog. Jeg giver dem ret frie rammer, hvilket har affødt morsomme nyfortolkninger. Formelvers kaldes eksempelvis ”copy-paste” eller musikeleverne sammenligner dem med dé faste brudstykker, som free-style-rappere bruger ind imellem. Når Odysseus hævder sit *kleos*, sin berømmelse, trækker han lige en Sidney Lee over for Polyfem. Og når en rhetor søger at styrke sin ethos, arbejder han på sit *image* eller bruger *spin*. I øvrigt er prins Paris en *pussy*, hvis nogen skulle være i tvivl. Vi fæstner stadig de vigtige græske ord, men i selve forståelsesprocessen mener jeg, at vi lærere vinder ved at være rummelige over for eleverne.

Tæt forbundet med ovenstående er *dramatisering*, hvor grundhandlingen i udvalgte passager kan omskrives af eleverne til forskellige mere moderne genrer. Eksempelvis har en klasse dramatiseret Heras konfrontation med Zeus i Iliadens 1. sang i bedste Olsen-bande-stil, hvor Yvonne ikke gav den for lidt. I samme lektion blev Hefaistos fremstillet i moderne stand-up-stil, alt imens Odysseus’ overbringelse af Chryseis og hekatomben til Apollon blev tolket som et afsnit af Paradise. Jeg kontrollerer altid, at de enkelte grupper har fanget handlingen, inden omskrivningen går i gang. En variant af denne øvelse (som kan være effektiv for klasser med billedkunst på skemaet) er at lade dem producere en tegneserie over dagens tekst, som følgende eksempel viser.



Som det nok fremgår, kan man med fordel slippe kontrollen og rollen som forelæser et øjeblik og *lade eleven arbejde selv*. Jeg har ikke tal på, hvor mange gange jeg er blevet mindet om, at ”den der arbejder lærer noget”. Derfor lærer læreren ofte rigtig meget af undervisningssituationen. Trist men sandt.

”ODYSSEUS TRAK LIGE EN SIDNEY LEE”

AF LONE AMTOFT JACOBSEN

Almindelig tavleundervisning i dialog med klassen falder nok i den tørre ende af mit repertoire. Det kunne for eksempel være en tekstnær gennemgang, som med stor sandsynlighed medfører gode eksamensnoter, dog uden megen morskab. En måde, hvorpå man kan gøre denne form mere interessant, har jeg ovenfor kaldt *det audiovisuelle*. Hvis man altid bræger derudaf med samme volumen og tempo, bliver det hurtigt monotont. Løsningen blev jeg bevidst om ved at følge min tidligere professor Ole Thomsens undervisning. Han varierede konstant sin stemmeføring og inddrog på ganske subtil vis elementer af drama i den almindelige undervisnings-situation. Det var *det auditive*, nu til *det visuelle*. Her kan man med fordel inddrage små youtube-klip til at bryde det op. For nylig snublede jeg over en uovertruffen animation over Parthenons historie gennem tiderne (søg efter ”Parthenon by Costa-Gavras” på youtube). Det er altså væsentlig sjovere end at høre mig snakke uafbrudt. Man kan også sætte dem til at udforske nettet efter vasemalerier eller skulpturer til efterfølgende fremlæggelse eller hvad der måtte være relevant. Igen er vi tilbage ved det med at turde lade eleverne arbejde og slippe kontrollen lidt.

Den næstsidste pind i mindmap’et er den obligatoriske brug af *perspektivtekster*. Når man læser en moderne Homer-parodi eller en tekst om brugen af retorik i moderne kontekst, lader det til at eleven bedre kan forbinde sin egen verden med antikkens (eller se forskellene). Banalt, men stadig en vigtig del af formidlingen af faget. Jeg tror næppe jeg behøver sige mange ord om nytten ved at inddrage filmatiseringer eller nyfortolkninger som Coen-brødrenes af Odysseen i ”O brother, where art thou”. Det læste stof fæstnes naturligvis yderligere ved at der bliver sat billeder på.

Dette er *cremen* af de formidlingserfaringer, jeg har gjort mig i faget. Men igen vil jeg fastholde min pointe fra starten omkring formålet: at gøre eleverne klar til eksamen og at vække deres passion for de udødelige og endnu glødende tekster. Forhåbentlig har noget af ovenstående været en inspiration for nuværende – og måske i særdeleshed: fremtidige fagkollegaer.



CHILDHOOD ARCHAEOLOGY—EN TEORETISK GENNEMGANG AF FORSKNINGEN I BØRN I DET ANTIKKE GRÆKENLAND

AF MARIA SOMMER

Introduktion

Børn har indtil for nylig været arkæologiens "usynlige folk". Dette skyldes ikke mangel på materiel kultur eller skriftlig evidens, men at forskere ikke har tildelt emnet nogen større interesse (Golden 1990). Kun få bøger behandler specifikt antikke græske børnegenstande, og børnematerialer ligger spredt over større udgravningspublikationer. Der findes ingen opsamlings og systematiseringer af børnegenstande. Denne artikel "Childhood Archaeology – en teoretisk gennemgang af forskningen i børn i det antikke Grækenland – med et eksempel på anvendelsen af ny udviklingspsykologisk teori på antikke græske børnegenstande" bygger på den relativt nye arkæologiske disciplin *childhood archaeology*. Artiklen vil forsøge at skabe øget fokus på *childhood archaeology* disciplinen, da en nuanceret forståelse af det antikke græske samfund er svær at opnå, hvis ikke alle befolkningsgrupper inddrages i forskningen.

Artiklen består af to dele; en introducerende del 1 samt del 2, som giver eksempler på anvendelsen af nyere udviklingsteori på græske børnegenstande. Del 1 af artiklen skal ses som en gennemgang af de teorier, som har præget børneforskningen inden for bl.a. humaniora. Del 1 fokuserer derfor ikke på arkæologisk materiale men giver en generel beskrivelse af de sidste 50 års børneforskning. Der indledes med et historisk afsnit om forskningen i børn inden for humaniora og psykologien: Freuds, Ariès' og DeMausés indvirkning på forståelsen af børn og barndom i det 20. århundrede diskuteres. Dette gøres for at give et indblik i det børnesyn, som har præget forskningen i næsten 50 år. Herefter følger et afsnit, hvor de teoretiske og metodiske tilgange til *childhood archaeology*-forskningen debatteres: teoretiske tilgange såsom top-down-deduktion, socialkonstruktivisme og tilknytningsteorier omtales. Her bidrages kort egne ideer til en teoretisk tilgang, som måske vil bidrage til en (latent) indsigt i børn og barndom i det antikke Grækenland. Det skal pointeres, at denne tilgang stadig er i sin begyndende fase. Derfor kan teorien føles ufærdig og "påklippet", når den præsenteres løsrevet fra materiel kultur i artiklens del 1. Afsnittet skal ses som en reflektiv ide til en ny teorivinkel og ikke som en absolut teoritilgang.

I artiklens del 2 vil disse teorier blive forsøgt anvendt på udvalgte antikke græske børnegenstande for at give et eksempel på brugen af udviklingspsykologisk teori på materiel kultur. Der fokuseres på arkæologisk børnemateriale fra den græske antik. Afsnittet handler om "Legetøj og leg i den græske antik – evidens, funktion og mening". Afsnittet behandler antikke græske børnegenstande og afsnittet underinddeles i emnegrupper herunder: *rangler*, *dukker*, *voksen-barn-leg* og et afrundende kort afsnit om *legens vigtighed*. En rangle, to dukker og en terrakottafigurine, som muligvis indikerer moder-barn-interaktion,

CHILDHOOD ARCHAEOLOGY AF MARIA SOMMER

inddrages i afsnittet. Ligeledes inkluderes gravsteler og ikonografisk evidens for leg også. Moderne legeteorier anvendes på det udvalgte materiale for at fortolke brugen af legetøj og det at lege. Hvad betyder leg for barnets udvikling? Har børn i den græske antik leget? Artiklen afsluttes med en sammenfattende konklusion.

Artiklen fokuserer, som titlen indikerer, hovedsagelig på den teoretiske tilgang til *childhood archaeology*. Den metodiske tilgang diskuteres ikke i artiklen, eftersom der ingen litteratur findes på området udover Beaumonts artikel "Constructing a methodology for the interpretation of childhood age in Classical Athenian iconography" (1994). Dette er en af de udfordringer, som venter fremtidens *childhood archaeology*-forskere. I denne artikel er genstandene udvalgt fra udstillingskataloget "Coming of Age in Ancient Greece – Images of Childhood from the Classical Past" (2003); det eneste publicerede katalog over specifikke antikke græske børnegenstande. Genstandene er dermed allerede beskrevet: oprindelse, fundsted, kontekst m.m. er identificeret, hvilket gør materialet mere "sikkert" at arbejde med. Artiklen skal ses som en refleksiv historisk/teoretisk introduktion til *childhood archaeology* med forslag og et eksempel på en mulig ny teoritilgang til antikke græske børnegenstande.

Del 1

Teorihistorisk afsnit

Dette afsnit handler om teoretikere som har influeret børneforskningen siden det 19. århundrede. Afsnittet fokuserer på en historisk gennemgang af disse.

I den vestlige verden har teorier om børn siden midten af det 19. århundrede givet anledning til diskussioner inden for psykologiens verden såvel som inden for de humanistiske retninger. Beskrivelsen af børn som egocentriske og uden barndom har præget visse forskningsretninger, bl.a. psykoanalytikere og psykohistorikere i det 20. århundrede, og bidraget til et generelt negativt syn på børn, også inden for de humanistiske retninger såsom historie.

Sigmund Freuds (østrigsk psykoanalytiker 1856-1939) forskning inden for psykologien har præget adskillige forskningsretninger. Hans teori om Ødipuskomplekset¹ bidrog f.eks. til en øget fokus på seksuali-

¹ Ødipuskomplekset byggede på hans egne barndomserfaringer, hvor han var tiltrukket af sin mor og jaloux på sin far. Freud mente, at dette kompleks måtte være universelt for alle mænd og tyede til den græske myte om Ødipus for at underbygge sin teori. Ødipuskomplekset har resulteret i overseksualiserede fortolkninger af materiel kultur, bl.a. den noget ensidige pæderaste fortolk-

CHILDHOOD ARCHAEOLOGY AF MARIA SOMMER

sering i barndommen. Han mente desuden at barnet var et seksuelt væsen, som gennemgik tre "udviklingsstadier": den orale fase, den anale fase og den genitale fase (for uddybelse af faserne se Freud 1981). Generelt havde Freud et seksuelt perspektiv og begrundede de fleste former for psykiske lidelser med undertrykte minder om seksuelt misbrug i barndommen (Den Store Danske Encyklopædi (Sigmund Freud)). Freud bidrog med revolutionerende forskning, hvoraf nogle teorier anvendes moderat i dag. Hans teorier er dog også blevet misbrugt til at legitimere og frembringe ønskede seksuelt fikserede forskningsresultater om f.eks. børn og opvækst (se eksempelvis Golden 1990).

Den franske historiker og middelaldereksperter Philippe Ariès (1914-1984) og den amerikanske psyko-historiker Lloyd DeMause (1931-å nutid) har været fortalere for en opfattelse af at barndommen enten ikke eksisterede i forhistorien eller at den var ensidig brutal. Ariès' mest kendte værk er "Centuries of Childhood" (oversat fra fransk "L'Enfant et la Vie Familiale sous l'Ancien Régime" fra 1960), som er den første bog skrevet om barndom i historisk perspektiv, primært middelalderen (Den Store Danske Encyklopædi (Philippe Ariès)). I bogen beskrives barndommen som en social konstruktion og hverken som en biologisk eller mental udvikling af barnet. Synet på børn var positivt progressivt og udviklede sig sideløbende med den økonomiske avancering i den vestlige verden (industrialiseringen) for til sidst at resultere i en egentlig forståelse af børn og skabelsen af termen barndom. Konklusionen var bl.a. at børn ingen barndomme havde før det 17. århundrede, og at barndommen kun eksisterede i overklassen (Ariès 1962: 33-48, 396).² Denne teori begrundedes med, at børn inden det 17. århundrede ingen værdi havde, eftersom børnedødeligheden var høj, og forældrene derfor ikke blev følelsesmæssigt knyttet til barnet; det vil sige, at en barndom ikke eksisterede, hvis den var dårlig, eller hvis forældrene ikke havde en følelsesmæssig tilknytning til barnet (Ariès 1962: 327-352). Det var derfor kun forældrenes (de voksnes) attitude mod børn, som skabte begrebet barndom. På baggrund af malerier fra 1600-tallet af velhavende børn iklædt voksentøj konkluderedes ligeledes, at børn ansås som miniaturevoksne, så snart de ikke længere havde primære behov og ikke var afhængig af hjælp fra voksne (mor, amme eller andre personer) (Ariès 1962: 48-59). Konklusionen er senere bredt blevet kritiseret af arkæologer og historikere, som argumenterer for, at der er arkæologisk evidens for, at børn i 1600-tallet hovedsageligt ikke gik i børnetøj og kun blev iklædt

ning af ikonografi af nøgne børn på f.eks. græske vaser. Pæderasteri har været en del af den græske verden, men derfor skal al ikonografi af nøgne børn/unge mænd sandsynligvis ikke tolkes i den retning. Desuden bør begrebet pæderasteri forstås og fortolkes med udgangspunkt i en kulturel og kontekstuel baggrund, ellers kan normativ bias præge forståelsen af denne antikke græske tendens. Den antikke forståelse af pæderasteri har sandsynligvis været anderledes end vores moderne syn, og det må der tages forbehold for, når materiel kultur fortolkes.

² Ariès nævner, at den græske forståelse af paideia kan have mindet om en barndom.

CHILDHOOD ARCHAEOLOGY AF MARIA SOMMER

voksenlignende tøj, når der skulle males portræt (hvilket kun var tilfældet med overklassen) (Pollock 1983). Ideen om barndommen som en social konstruktion eksisterer stadig i dag og er specielt udbredt blandt historikere og antropologer (socialkonstruktivisme).

DeMause er socialfilosof, selvproklameret børnemisbrugs-ekspert og, som tidligere skrevet, psyko-historiker. Psykohistorie er en kontroversiel fiktiv disciplin som beskæftiger sig med psykologiske begrundelser for historiske hændelser. Det er en abstrakt "videnskabelig" retning, som forsøger at kombinere forskellige forskningsretninger såsom psykoterapi med historie, statistik og politik (Den Store Danske Encyklopædi (Lloyd DeMause)). En af disciplinens hovedområder er børnemisbrug, barnemord og børneofring som sammenkobles med børn og barndom generelt. Et eksempel er inddelingen af samfund ud fra en historisk børnesynsvinkel: man kan gå fra et barnemorderisk samfund til et ikke-barnemorderisk samfund, hvoraf seks stadier er identificeret: 1. Barnemorderisk 2. Efterladende 3. Ambivalent 4. Påtrængende 5. Socialiserende 6. Hjælpende (for uddybelse af faserne se DeMause 1992: 136). Fra stadie 2 karakteriseres samfundet ikke længere som barnemorderisk pga. kristendommens indflydelse. Barnemorderiske samfund inkluderer i stadieskemaet stenalder-, bronzealder- og jernaldersamfund. Fønikerne, kanaanæerne og karthagerne (samt gamle sydamerikanske kulturer) gives som eksempler. Ligesom hos Ariès anvendes teorien om den positive progressive barndom; jo længere op i moderne tid (mod stadie 6) man kommer, jo bedre barndom får børn. DeMause er dog ikke tilhænger af socialkonstruktivisme men mener at barndomme præges af voksne og aldrig har været behagelig i fortiden. Det antikke græske samfund befinder sig i enten stadie 1 eller 2, og romerske børn må have haft det bedre end græske, fordi de levede i et senere samfund.

Stadie 1-5 bærer præg af negativ opvækst af børn, hvor en generel kynisme er at spore; DeMause konkluderer at børn ingen værdi havde i tidlige samfund, og der var absolut ingen tilknytning mellem forældre og børn. Børn blev kun skabt ud fra voksnes selviske behov for reproduktion. Teorien kommer specielt til udtryk i DeMauses afsnit "The Evolution of Childhood" i bogen "Foundations of Psychohistory" (1995), hvor han indleder kapitlet med disse sætninger: "The history of childhood is a nightmare from which we have only recently begun to awaken. The further back in history one goes, the lower the level of child care, and the more likely children are to be killed, abandoned, beaten, terrorized, and sexually abused" (DeMause 1995: 1). DeMause bygger sine teorier på andre psykohistorikeres ideer samt malerier hovedsageligt fra middelalderen til det 19. århundrede. Han anvender intet arkæologisk materiale, når han ytrer sig om forhistoriske eller antikke samfund, men han har medbragt få udvalgte passager fra romerske primære kilder, hvor børn beskrives negativt.

CHILDHOOD ARCHAEOLOGY AF MARIA SOMMER

Freud, Ariès og DeMause har medvirket til en negativ og seksualiseret fortolkning af børn og barndom i det 19. og 20. århundrede. Deres forskning har bygget på enkelte udvalgte genstande, som de har tilpasset deres teorier. Denne top-down deduktive måde at arbejde på er (heldigvis) ved at blive udskiftet af mere brugbare tilgange (induktiv tilgang). Den nyere udviklingspsykologiske forskning har desuden ændret den negative børneopfattelse til at inkludere et mere nuanceret og komplekst billede af børn og barndom som i dag præger forskningsbilledet – både inden for psykologi og humaniora. Eftersom *childhood archaeology* er en forholdsvis ny disciplin har de negative børneteorier ikke haft direkte indflydelse på arkæologiske publiceringer om børn og barndom i det antikke Grækenland. Man støder dog automatisk på disse teorier, når man studerer børn og begrebet barndom i f.eks. en historisk, antropologisk og psykologisk sammenhæng. For at forstå børn og barndom i den antikke græske verden må man derfor også forholde sig til den ”nyere” historiske del af forskningen i børn og barndom.

***Childhood archaeology* – teoretiske tilgange**

Dette afsnit forklarer og diskuterer teoretiske tilgange anvendt inden for børneforskningen inden for bl.a. humaniora.

Som nævnt tidligere har forskningen inden for børn og barndom (samt en hel del andre felter) været præget af en top-down deduktiv tilgang. En top-down deduktiv tilgang betyder, at man tager udgangspunkt i en specifik teori, søger og identificerer genstande, litteratur etc., som passer ind i teorien, og som kan stedfæste teorien som anvendelig. Fakta som strider mod teorien udelukkes, men i enkelte tilfælde rettes teorien efter fakta (ikke tilfældet med Ariès & DeMause) (Den Store Danske Encyklopædi (deduktion)). Teoritilgangen er problematisk, da den konkluderer inden den indleder; det vil sige, at resultaterne er givet på forhånd, eftersom kun tilpasset fakta anvendes. Denne teoritilgang anvendes kun moderat i dag, men den prægede forskningsverdenen i det 19. og 20. århundrede. Top-down deduktiv teori og metode bør ikke anvendes på arkæologisk materiale.

En af de teoriretninger, som har præget forskningen inden for humaniora er socialkonstruktivisme. Socialkonstruktivisme er en videnskabelig grundopfattelse, at al menneskelig erkendelse og skabelse af begreber er socialt konstruerede; det vil sige, at menneskets syn på verden ikke er objektiv men skabt af det sociale miljø (f.eks. skole, arbejdsplads, politisk styre etc.), man befinder sig i (Wenneberg 2002). Gennem menneskelig udveksling af viden og interaktion sker der en social konstruktion af moral, normer og begreber. Teorien er problematisk da den fornægter al objektiv viden til fordel for en kollektiv fælles socialkonstruktion (Den Store Danske Encyklopædi (socialkonstruktivisme)). Ariès var en af fortalere for soci-

CHILDHOOD ARCHAEOLOGY AF MARIA SOMMER

alkonstruktivisme og mente, som tidligere skrevet, at barndommen var en social konstruktion skabt af voksnes handlinger og børnesyn. Ariès' socialkonstruktivistiske ide om barndomme er, som nævnt, blevet kritiseret og anses ikke for at være korrekt. Socialkonstruktivisme er også en brugbar teori, hvis den anvendes med påpasselighed og ikke bruges i dens konservative grundform. Elementer af teorien er anvendelig inden for arkæologien, men ideen om, at barndomme udelukkende er en social konstruktion, må betvivles. Begrebet barndom anses i dag for en fysisk, mental, psykologisk, social og kulturel udvikling af barnet. Begrebet er et kontekstuel begreb, som ændrer sig på tværs af alder, tid, rum og miljø; dette vil blive diskuteret senere i afsnittet.

Den kontekstualistiske teoritilgang kan med fordel udbygges ved at anvende udviklingspsykologisk teori på antikke græske børnegenstande. Anvendelse af psykologiske teorier på græsk materiel kultur er ikke noget nyt og blev brugt i den første *childhood archaeology*-bog "Children and Childhood in Classical Athens" (Golden 1990) om antikke græske børnegenstande. Golden anvender tilknytningsteorier såsom *sentiment*- og *attachment*teorier; teorierne bygger bl.a. på John Bowlbys forsøg med spædbarn/moder-tilknytning (baseret på abeforsøg), og de har været vigtige i forståelsen af forældre-barn-tilknytning og følelser. Bowlby (1907-1990) var en af det 20. århundredes store udviklingspsykologiteoretikere (Den Store Danske Encyklopædi (John Bowlby og Udviklingspsykologi)). Anvendelsen af følelses- og tilknytningsteorier (*sentiment*- og *attachment*teorier) er brugbare, og Goldens bog var en tiltrængt publikation. Golden ligger dog hovedsagelig vægt på skriftlige kilder, alle skrevet af mænd, hvorimod materiel kultur kun i beskedent omfang er behandlet. Brugen af den udviklingspsykologiske teoritilgang var nyskabende, men øget fokus på materiel kultur havde fuldenendt publikationen. Desuden vil ny udviklingspsykologisk forskning, udover tilknytningsteorierne, muligvis kunne bidrage til et mere nuanceret og komplekst billede af antik græsk barndom.

Udviklingspsykologien i dag er et særdeles omfattende område sammensat af adskillige subdomæner, hvor mange ikke er relevante for *childhood archaeology*-forskning. De anvendelige domæner er *kontekstualistisk udviklings- og børnepsykologi*, som bygger på en række teser. Især fem – udvalgt i Kagitcibasi (2007) – er særligt centrale:

Kontekstualisme: Kontekst defineres som ethvert 'spor' af historisk, fysisk, ideologisk, kulturel og social menneskelig aktivitet i en kultur. Børns barndomme og det at være barn er således tid-rum konstrueret.

Indlejlighed: Barnet forstås i dets kompleks af udviklingsmæssige arenaer, normative systemer og menneskelige relationer.

CHILDHOOD ARCHAEOLOGY AF MARIA SOMMER

Mening: Menneskelig aktivitet vedr. børn udtrykker ofte implicite historisk-kulturelle betydninger. Meningskonstruktion er at tyde og forklare disse.

Funktionalisme: Vedvarende menneskelig aktivitet og produkter har manifesterede eller latente kulturelle funktioner. F.eks. vil legetøj, votivstatuer af børn og børnegravsteler ikke eksistere, hvis de ikke udfylder en eller flere vigtige 'opgaver'. Forskning søger at identificere givne funktioner.

Historisk-kulturel forskellighed samt panhuman lighed: En dikotomi mellem kultur/natur afvises til fordel for en 'det-afhænger-af'-tilgang. Forskelle eksisterer betinget af historie, kultur og fællestæk, som er karakteristiske for arten homo sapiens (f.eks. hjerneudvikling, symbolfunktion/sprog, redskabsbrug, hjælpeløs spædbarnsalder, organisering i grupper, evne til at skabe kultur). Nogle panhumane ligheder på tværs af tid-rum er dog ikke nødvendigvis artsspecifikke. De kan eksistere over sekler, fordi der er brug for dem, det vil sige på grund af deres kulturelle funktionalitet.

Som nævnt i indledningen kan teorien virke "påklippet" og ukomplet, hvilket skyldes at teorien først kommer fuldt til udtryk under projektets tilblivelse, og når teorien anvendes på materiel kultur. Del 2 af artiklen skal give et indblik i anvendelsen af nogle af disse teorier på antikke græske børnegenstande (legetøj og ikonografi i denne artikel). Her gives dog en række eksempler på græske genstande som kan fortolkes og analyseres ud fra disse fem teser:

Gravsteler med børn: Klassiske antikke gravsteler er væsentlige ikonografiske elementer i forståelsen af børn i det antikke Grækenland, såsom Ampharete-stelen, som viser en bedstemor med sit afdøde barnebarn, hvilket indikerer udvidede familie-barn-relationer (*alloforældre*); Gennem stelerne aner man bl.a. et muligt ændret syn på børn fra arkaisk til hellenistisk tid.

Gravgaver, som oftest legetøj: Dukker fra Boiotien, Attika og Korinth. Disse dukker indikerer, at børn legede, hvilket muligvis havde en socialiserende funktion. De mange forskellige typer legetøj fortæller om de voksnes syn på børnekønsroller, børn generelt og på deres placering i samfundet m.m.

Plejegenstande til børn fundet i bebyggelseskontekst: Keramikpotter og sutteflasker fra Athens Agora og Korinth kan måske tyde på, at børns primære behov blev tilfredsstillet. *Votivgaver, terrakottafigurer, såsom Kourotraphos:* Disse viser måske moder-barn-interaktion, såsom amning og antikke plejetraditioner som f.eks. svøb af spædbørn.

Votivrelieffer som viser familier med børn og børnebørn, der ofrer til diverse guder: Disse relieffer fortæller om børns roller i den sakrale verden samt familiens socialisering af børn i et polyteistisk samfund.

CHILDHOOD ARCHAEOLOGY AF MARIA SOMMER

Fremstillinger på vaser af skolegang, leg, pottetræning og barn-voksen-interaktion: Kravlende spædbørn på chous (miniaturekande) fra klassisk tid kan bl.a. fortælle om børns mulighed for udfoldelse (Sommer 2011).

Disse er blot nogle eksempler på græsk materiel kultur, man kan arbejde med.

Børn anses i fortiden for at være passive, eftersom de ikke selv producerede genstande. Børnegenstande er produceret af voksne til børn, og børnene har måske ikke haft en indvirkning på genstandenes funktion og udseende. Derudover findes der ingen direkte evidens om, hvordan børn oplevede at være barn i den græske antik (alle skriftlige kilder skrevet om børn er af mænd, ofte filosoffer, som ikke havde ret meget med børn at gøre) (Baxter 2005). Dette må lokkes frem gennem latente sensitive kontekstuel forankrede fortolkninger af materialet. Ved at fortolke en bred genstandsmængde (antikke græske børnegenstande, stelai, tekster etc.) og dennes typologi ud fra kontekstuel *indlejrethed* og kulturel og samfundsmæssig *mening og funktion* vil man induktivt måske kunne frembringe originale forskningsresultater om en ellers lidet synlig befolkningsgruppe.

Del 2

Legetøj og leg i den græske antik – evidens, funktion og mening

I dette afsnit beskrives en række udvalgte stykker legetøj eller afbildninger af disse, hvorefter fortolkningen af funktion, mening og legens vigtighed diskuteres. Afsnittet er artiklens del 2, hvor dele af de udviklingspsykologiske teoretiske teser anvendes på børnegenstande. Afsnittet er opdelt i tre grupper børnegenstande, hvoraf to er legetøj (rangler og dukker) og den sidste er et eksempel på en figurine, som afbilder voksen-barn-leg. Som tidligere skrevet skal teorien og dette afsnit ikke ses som en absolut universel teoritilgang, men som et eksempel på, hvordan den nye teori kan anvendes på antikke græske børnegenstande.

Sammen med værktøj er legetøj en af verdens ældste genstandegrupper, og nogle stykker legetøj er over 9000 år gamle (stenfigurer fra Lilleasien) (The Daily Mail, UK, d.10/9/09). I det mediterrane område findes legetøj, som er ca. 4000 år gammelt,³ og både i minoisk og mykensk bronzealderkultur finder man fremstillinger af børn samt plejegenstande. Genstandene indikerer at børn blev plejet og passet og fik deres primære behov tilfredsstillet. Legetøj indikerer at børn fik lov til at lege i fortiden. Leg er en vigtig del af et barns barndom (Montgomery 2009: 140-155): leg gør børn mentalt sunde, hjernen udvikles når børn

³ På den syditalienske ø Pantelleria blev der i 2004 bl.a. udgravet et dukkehoved.

leger, og leg forbereder barnet til voksenalderen (Sheridan 2001). Hvad fortæller antik græsk legetøj eller ikonografiske fremstillinger af legende børn med legetøj om børns vilkår i den græske antik?

Rangler:

På choes fra klassisk tid ses afbildninger af legende spædbørn eller småbørn (alder 1-4 år). Børnene leger ofte med et stykke legetøj eller kravler og udforsker 'verden'; legende børn var på denne type vaser et favoriseret tema i klassisk tid. Et eksempel på en sådan chous ses på figur 1. Rangler findes oftest i en gravkontekst, og er derfor blevet lagt i graven med det afdøde barn (Neils & Oakley 2003: 176).

Figur 1 afbilder et spædbarn siddende på en pottestol med en rangle i hånden; barnet sidder i en 'aktiv' stilling med udstrakt arm og stirrer på ranglen (eller måske en umalet voksen-person?). Som set på figur 1 var ranglen af en størrelse, så barnet selv kunne lege med den; andre typer var for store og tunge til at barnet kunne lege med legetøjet (fig. 2). I



Fig. 1: Attisk rødfigurs-chous med barn på en pottestol med rangle

det antikke Grækenland var terrakottarangler et favoriseret legetøj; ranglerne producerede en raslende lyd, når de blev rystet – en lyd, som behagede spædbørn, men som også mentes at skræmme onde ånder væk. Rangler formet som en gris er en relativ populær form (fig. 2), og griseformen findes også som sutteflasker. I det antikke Sparta var det tradition at ofre smågrise til Tithenide-festivalen, for at beskytte spædbørnene i byen, hvilket giver grisen en symbolsk beskyttende funktion (Neils & Oakley 2003: 265). Måske har det også været tilfældet i resten af den antikke græske verden?

Rangler er også i nutiden en af de mest almindelige typer legetøj. Når rangler bruges af spædbørn aktiverer og samstemmer de barnets spontane motoriske bevægelser af armene, og raslelyden er udviklings-

mæssig vigtig, da den stimulerer og koordinerer vitale senso-motoriske og kognitive evner.⁴ Fund af rangler fra det antikke Grækenland indikerer, at børn fra en meget tidlig alder fik lov at lege og være aktive.

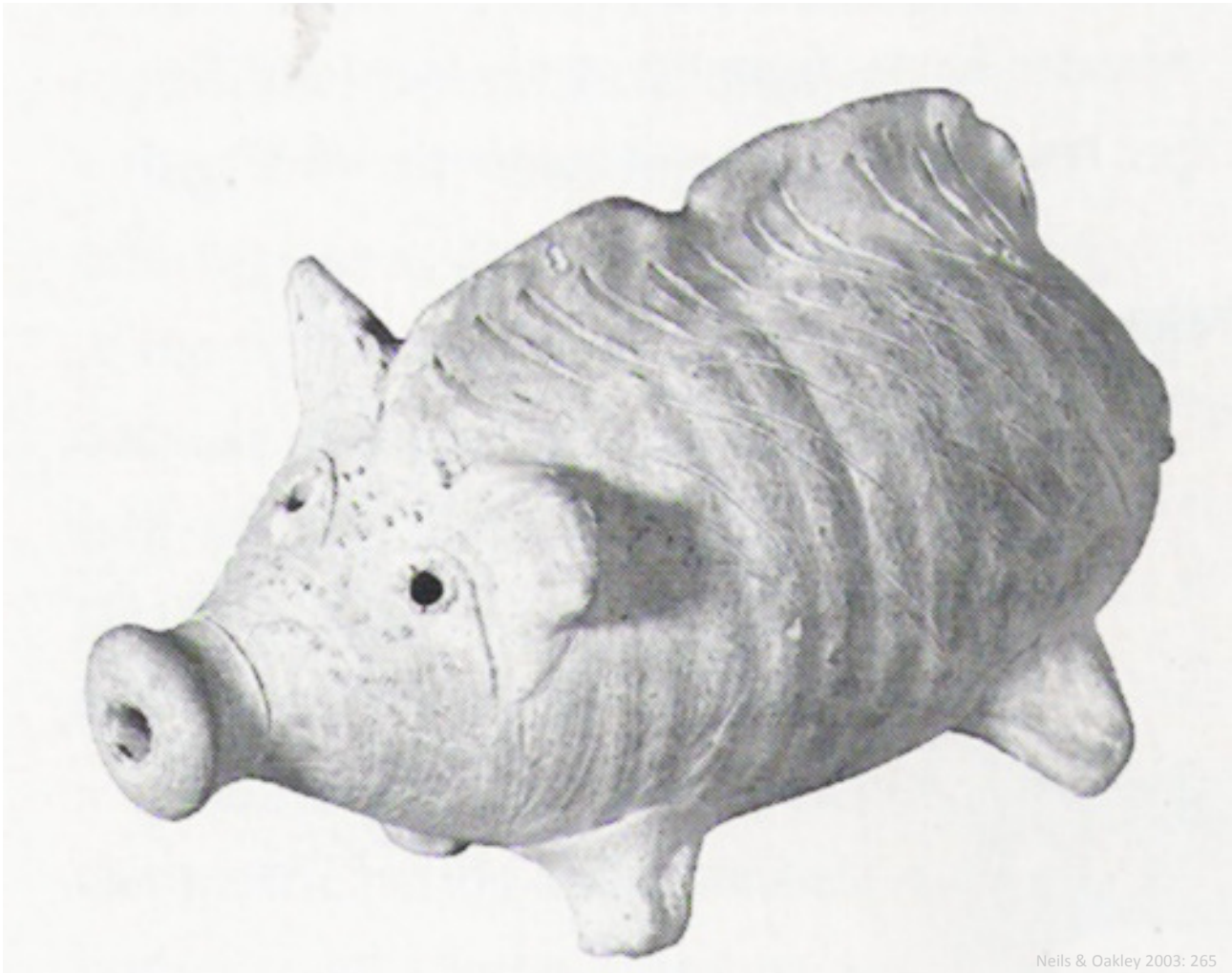


Fig. 2: Terrakotta-griserangle fra Cypern, 4. årh. f.v.t.

Griseranglen på figur 2 er lavet i terrakotta og er fundet på Cypern. Ranglen måler H. 7,7 cm. L. 13,2 cm. og Dia. 5,9 cm. Lignende griserangler er fundet i relativt store mængder på Cypern og indikerer, at et produktionscenter har ligget på øen. Grisens krop er drejet på et hjul, mens ørerne, rygraden, benene og ha-

⁴ Beskrivelse af begrebet senso-motorisk: "I den senso-motoriske fase fra 0 til 2 år får barnet herredømme over tingene i omverdenen. Det udvikler via *sensoriske* oplevelser (sansninger) og *motoriske* handlinger (bevægelser) en række basale senso-motoriske skemaer, som giver det en form for praktisk intelligens. Skemaerne udvikles ved, at barnet igen og igen gentager en adfærd, der først er udført tilfældigt. En gang dannet fortæller skemaerne barnet, hvad man rent *motorisk* kan gøre ved ting, og hvilken virkning det får." (Schultz Larsen 2010: kap. 12)

CHILDHOOD ARCHAEOLOGY AF MARIA SOMMER

len er håndlavede. Ørerne og snuden har huller, som fører ind til grisens hulrum, hvilket har virket som aftræk under brændingen, så grisen ikke revnede. De diagonale striber på grisen skal afbilde hår. Ranglen var enten fyldt med tørrede frø eller små lerkugler, som skabte den raslende lyd, når grisen blev rystet. Ranglen fra Cypern er for tung til at være brugt af et mindre barn (Neils & Oakley 2003: 265) og blev måske derfor anvendt af plejeren af barnet til at aktivere og lege *med* barnet. Dette kan indikere dybere menneskelige relationer og følelser mellem barn og voksen. Legetøj havde (har) en primær funktion: at blive leget med. Meningskonstruktionen kan være, at familien og plejerne holdte af barnet, og hvis legetøj indikerer dybere menneskelige relationer mellem de voksne (familie: mor og far/amme/plejere) og barnet, så fortæller det måske, at nogle børn havde en behagelig og lykkelig barndom. Børns primære behov blev tilfredsstillet, hvilket indikeres ved fund af sutteflasker og pottestole. Det ser dog også ud til, at børn blev aktiveret gennem leg og gennem interaktion med andre mennesker (griseranglen). Aktivering af spædbørn og småbørn er af yderste vigtighed, og studier fra rumænske børnehjem viser, at børn, som ikke aktiveres gennem senso-motorisk leg (såsom brug af rangler, dukker og andre stimulerende legegenstande) og ikke stimuleres gennem berøring, kan blive alvorligt hjerneskadede eller dø. Dette sker pga. den manglende hjerneudvikling, som opnås gennem aktivitet og stimulans fra 'den ydre verden' (leg, berøring, basal kommunikation, respons og interaktion) (Rutter 2008). Den senso-motoriske udvikling samt udviklingen af hjernen gennem aktivitet og stimuli er panhuman og gælder alle mennesker uanset tid, kultur og samfund. Legetøj fra den græske antikke verden indikerer, at nogle børn både blev aktiveret (egen brug af f.eks. rangler) og stimuleret (leg *med* barnet) i det græske samfund.

Dukker:

Dukker fra det gamle Grækenland er fundet fra geometrisk til hellenistisk tid. De er fundet adskillige steder i Grækenland, både på fastlandet (Hellas) og i kolonier bl.a. på Sicilien. Dukker er oftest fundet i grave eller i helligdomme. Dukkerne er lavet af forskellige typer materiale: ben, træ, elfenben, marmor, klæde (stof) og alabaster, men terrakotta er det mest almindelige materiale. Forskellige typer af dukker er fundet: statiske, ledløse, semi-ledløse og siddende dukker (Elderkin 1930: 455-479). Der findes ingen kronologier og kun meget overfladiske typologier af antikke græske dukker.

⁵ Dukker fundet i helligdomme kan ofte være svære at identificere rent funktionsmæssigt, da de både kan tolkes som aflagte legetøjsdukker men også som deciderede votivgaver/kultgenstande med en udelukkende sakral betydning og funktion.



Fig. 3: Korintisk terrakottadukke fra tidlig 5. årh. f.v.t.



Fig. 4: Attisk terrakottadukke fra midten af 4. årh. f.v.t.

Figur 3 er en terrakottadukke fra Korinth af den ledløse type fra tidlig 5. århundrede f.v.t. Dukken er en kvinde og bærer en chiton med resterne af rød maling, som viser tekstildekoration. Dukken har haft langt sort hår og en hat er formet på hovedet. Dukken har senarkaiske træk med perlekrøller og store øjne. En lignende dukke, dog uden rester af maling, er fundet i Boiotien og er fra midten af det 5. århundrede f.v.t. (Neils & Oakley 2003: 268, fig. 74). Dukker af denne type fra tidlig- og midt 5. århundrede er fundet flere steder på Attika og på resten af det græske fastland (Elderkin 1930: 461). Dukken måler H. 12,3 cm og B. 5 cm.

Dukken på figur 4 er af attisk oprindelse. Den er fra midten af det 4. århundrede (det vil sige 100 år senere end dukken på figur 3), og den er ligeledes af den ledløse type men uden tøj. Den er lavet af formet terrakottaler, håret er indgraveret og svarer til moden i senklassisk tid. Dukken måler: H. 15,3 cm. og B. 5,25 cm.

Mest almindeligt er kvindedukker, men få mandedukker er fundet. De først dukker var formet som en klokke med bevægelige ben; i det 6. århundrede f.v.t. får dukkerne også bevægelige arme. Den ledløse dukke opstår herefter, og arme og ben sættes fast med snor. Ofte har dukkerne en krotala i den ene hånd (kastagnet-lignende instrument), hvilket placerer dem i en danse-kontekst (Neils & Oakley 2003: 267). I det senere 5. århundrede f.v.t. mister dukkerne bemalingen, som indikerer tøj (og det modelerede tøj såsom hatten på figur 3), og de er nu nøgne. Måske har dukkerne haft tøj af ægte stof, som ikke længere er bevaret (ligesom moderne dukker).

Dukkernes funktion er ikke klar, men eftersom relativt mange findes i grave, også børnegrave, må det indikere, at de blev anvendt som legetøj. Fremstillinger af børn med dukker, bl.a. på gravsteler, kan måske fortælle om dette er tilfældet (fig. 5). Dukker fundet i helligdomme indikerer en rituel kontekst; unge piger/kvinder ofrede deres dukker til forskellige gudinder dagen før deres bryllup. Artemishelligdommen i Brauron er et eksempel (her blev der også afholdt den sakrale arkteia festival, hvor unge kvinder udklædte sig som bjørne), og ritualet var et transitionsritual fra barndom til voksenalderen (Sourvinou-Inwood 1988). Dukker virker til at have haft flere funktioner, f.eks. en rituel, apotropæisk eller sekulær funktion, og de kunne have fungeret som votivgaver, transitionsofringer, samleobjekter, legetøj til voksne etc. Men blev dukker brugt som legetøj af børn? Gravsteler afbilder børn i forbindelse med dukker; ofte er det unge piger, som holder en dukke i sin favn, eller også rækker et spædbarn armene frem mod en voksen, som holder en dukke i sin hånd (Neils & Oakley 2003: cat. 124, 1 er et andet eksempel på en sådan stele).



Fig. 5: Attisk gravstele med ung kvinde med en dukke, ca. 360 f.v.t.

Stelen (fig. 5) viser umiddelbart en intim situation, hvor en ung kvinde med et smilende ansigtsudtryk holder en dukke, som var den et spædbarn. Hendes hoved bøjer forover mod dukken, mens hun stirrer, hvilket givet associationer til moder-barn-motivet fundet på flere klassiske og hellenistiske gravsteler (f.eks. fig. 7). Hvis dette er tilfældet, kunne dukken have været en del af et rollespil, hvor den yngre kvinde identificerede sig med den fremtidige rolle som moder (Singer, Golinkoff & Hirsh-Pasek 2006).

Dukker findes oftest i pigers grave, mens der i drenges grave findes trækvogne og legetromler (Neils & Oakley 2003; Cohen 2007). Eftersom drenge blev begravet med ikke-sakrale genstande, kan det have været det samme for piger. Selvom dukker måske har haft en apotropæisk og beskyttende værdi, kan det være, at de primært var legetøj. Nogle typer dukker har sandsynligvis været votivofringer i helligdomme, men dukker fundet i børnegrave må muligvis tolkes i en domestisk kontekst. Det vides ikke, om dukkerne har været tilgængelige hele tiden, men hvis de har været inden for rækkevidde for et barn i rollespilsalderen (3-6 år), har dukken måske været genstand for rolle-leg, som har lært barnet om kønsroller, familiemoral og værdier.

Voksen-børn-leg:

Terrakottafiguren (fig. 6) er en ud af en serie af senarkaiske boiotiske figuriner, som afbilder scener fra det domestiske liv.

Denne figurine, som afbilder en kvinde med en dreng, der får en ridetur på hendes skuldre, er meget sjælden. Barnets køn er vist ved kroppens røde farve – en typisk kønsindikation i arkaisk tid. Figuren måler H. 15,3 cm. og B. 5,25 cm, hvilket svarer til dukkernes størrelse. Kvinden har sine hænder om drengens fødder, så han ikke falder af. Drengen sidder i en opret position med hans hænder på hovedet af kvinden. Ansigtsudtrykket på kvinden indikerer et smil, hvilket måske også ses hos drengen, og som viser at dette er en glædelig interaktion. Selvom det ikke kan ses ud fra denne figurine pga. dens statiske komposition, er rideture på skuldrene en aktiv leg, hvor den voksne løber og hopper rundt med barnet. Figurinen afbilder et intimt øjeblik i det græske hushold (Neils & Oakley 2003: 266).



Fig.6: Boiotisk terrakottafigurine fra senarkaisk tid

CHILDHOOD ARCHAEOLOGY AF MARIA SOMMER

Gravsteler fra den klassiske og hellenistiske periode indikerer ligeledes emotioner for børn. Ampharete-stelen fra Kerameikos i Athen fra sen 5. århundrede f.v.t. viser en bedstemoder med hendes barnebarn. Indskriften viser tydeligt bedstemoderens sorg over barnebarnets død (Indskrift: se Neils & Oakley 2003: 3).



Fig. 7: Ampharete-stelen – Attisk gravstele fra sen 5. årh. f.v.t.

Barnets arme er rakt ud mod en fugl, som bedstemoderen holder i sin hånd, mens hun stirrer på barnet. Stelen er vigtig, eftersom den indikerer, at familien sikkert ikke var en kernefamilie bestående af mor, far og barn, som i den moderne nordiske familie, men også inkluderede bedsteforældre (og ammer, slaver samt pædagoger). Nyere udviklingspsykologisk forskning i *alloforældre* viser, at barnet ikke nødvendigvis kun behøver dets biologiske forældre for at trives, så længe deres primære passere giver dem primær pleje og ømhed. Forskningen viser ligeledes, at spædbørn kan udvikle flere følelsesmæssige tilknytninger

CHILDHOOD ARCHAEOLOGY AF MARIA SOMMER

med andre mennesker, de er i kontakt med (Howes & Piker 2008). Den moderne nordiske forestilling om en kernefamilie som en norm har måske ikke været den samme i antikken, men det betyder ikke, at barnet ikke blev plejet og elsket. I dag i nogle syd- og østeuropæiske lande bliver børn også passet af deres bedsteforældre eller andre familiemedlemmer. Barndommen var sikkert anderledes i det antikke Grækenland, fordi konteksten var en anden.

Legens vigtighed

Grækerne havde specifikke ord for leg: *παιδιά* (refererer til børn, leg og læren) *ἄδουμα* (refererer til fjollet, nytteløs leg); *ἀγών* (refererer til konkurrencer og Lege). Men leg er en universel ting blandt pattedyr, og homo sapiens er ikke en undtagelse (Sutton-Smith 1986.). Mennesket er sågar blevet kaldt for homo ludens - det legende menneske - fordi leg har en så stor betydning for vores mentale udvikling (Den Store Danske Encyklopædi (homo ludens)). Leg er derfor en panhuman konstruktion på tværs af tid, rum og samfund. Mange mennesker leger desuden gennem hele deres levetid: ofte gennem arbejde, religion, fritid eller med egne børn (Smith 2010).

Leg kan være praktisk og imaginær uden nogen brug af legetøj, mens legetøj kan være en simpel sten eller gren. Når genstande skabes for den ene årsag at blive brugt til leg, som f.eks. legetromler og rangler, bliver "legegestanden" et legetøj. Legetøj fra det antikke Grækenland blev lavet af voksne til børn og ikke af børnene selv. Måske blev legetøj lavet for at gøre børn glade? Måske vidste voksne, at børn blev sunde af at lege, og at sunde børn legede? Måske var det for at aktivere barnet, mens pligterne blev gjort? Legetøj kan have været affektionsgenstande; noget voksne gav børn for at gøre dem glade. En systematisk gennemgang af afbildninger af voksen-barn-leg kan muligvis medvirke til en forståelse af legetøjets værdi set fra de voksnes synspunkt, og hvorfor det blev givet til børn. Sikkert ikke alle børn i den græske antik har haft en behagelig barndom med leg og legetøj. Nogle børn, specielt fattige børn og slaver, har haft et barskt liv med hårdt arbejde fra en tidlig alder, hvilket muligvis forhindrede dem i at lege. Traumatiserede børn leger ikke medmindre de stimuleres til det (Shepherd 2007: 93-106). Leg og legetøj i den græske antik er et emne, som bør udforskes nærmere for at frembringe mere præcise konklusioner – også om de mere udsatte børnegrupper i det antikke samfund. Legetøjfund indikerer dog, at nogle børn havde legetøj og derfor legede og blev leget med, hvilket antyder affektion og intim interaktion mellem voksne og barnet.

Sammenfattende konklusion

Børneforskningen både inden for humaniora og psykologi er i starten af det 20. århundrede blevet influeret af top-down-teoretikere såsom Freud, Ariès og DeMause. De skabte et tilpasset universelt og ofte negativt billede af barndom, både fortidigt og nutidigt. Disse teorier anvendes ikke i dag, hvilket er positivt for forskningsverdenen. Induktiv metode baseret på varieret empiri har erstattet universalismen og muliggør, at forskning ikke skaber tilpassede forudbestemte resultater. Udviklingspsykologi inden for psykologien og socialkonstruktivismen inden for humaniora (i moderat brug) har bidraget til en anden og mere åben forståelse af børn og barndom i fortiden og nutiden.

De relativt mange fund af legetøj i børnegrave indikerer, at børn, i hvert fald inden for aristokratiet, blev aktiveret og stimuleret gennem leg og interaktion med voksne fra en tidlig alder. Om de antikke græske voksne har vidst at børn blev mentalt sunde af aktiveringen og stimuli vides ikke, men de har næppe haft en ide om den senso-motoriske og kognitive udvikling barnet opnår gennem leg. Muligvis har de voksne syntes, at barnet blev gladere og mere tilfreds, når det blev leget med og fik lov at lege med legetøj, og de har måske kunnet mærket en fremgang i barnets mentale (og fysiske) udvikling. Leg mellem voksne og børn ses afbildet flere steder, hvilket viser, at der i nogle familier har været interaktion mellem barn og plejere (moder/fader/bedsteforældre/pædagog/amme/slaver). Disse interaktioner har skabt et bånd mellem barnet og dets plejere, og barnet har interageret og er opvokset i et bredt relationsnetværk. Teorien om *alloforældre* vil muligvis kunne anvendes på det antikke græske samfund, og et studie af *alloforældre*-begrebet i en antik græsk "familie"-kontekst vil være et interessant forskningsemne.

Dukker til piger har måske haft en socialiserende og kønsrolleskabende funktion, hvor pigen gennem rolle-leg med dukken har forberedt sig på den fremtidige rolle som moder. Denne type rolle-leg kan måske have været en del af transitionsstadiet fra barn til voksen og præparationen til moderrollen; når pigen aflagde sine dukker hos Artemis blev hun 'rigtig' voksen, blev gift og fik "rigtige" børn; en rolle hun havde øvet sig på mens hun var barn.

Leg er en universel panhuman tendens hos homo sapiens (og generelt pattedyr) på trods af kontekst, tid, rum, sted og kultur. Mennesket lærer allerede fra spæd om den verden det lever i; det undersøger og opdager, tester deres ideer gennem leg, lærer om roller herunder aldersroller, kønsroller, socialroller, hierarki, moral og etik på mikroplan (familien) og makroplan (samfundet). Leg er en læringsproces, som næsten alle mennesker gennemgår. Når leg er en panhuman konstruktion må det betyde, at børn i den græske antik også legede (i hvert fald de velstillede), og den arkæologiske evidens underbygger også denne

CHILDHOOD ARCHAEOLOGY AF MARIA SOMMER

teori. Det har naturligvis ikke været alle børn, som har leget; nogle har haft et for hårdt liv med traumer og har derfor ikke haft muligheden for at lege eller har ikke kunnet.

Brugen af *kontekstualistisk udviklings- og børnepsykologi* kan med fordel anvendes på arkæologisk evidens herunder antikke græske børnegenstande. Det fordrer dog en systematisering af børnegenstande, specielt legetøj og plejegenstande, samt en mere konkret metodisk tilgang. Dette kræver et stort stykke arbejde; et arbejde som er nødvendig for forståelsen af børn og barndom i den græske antik. *Childhood archaeology*-disciplinen behøver generelt et kronologisk og typologisk fundament før forskningen vil kunne bidrage med grundigere resultater. Systematiseringen af den materielle kultur er kerneværdien til en forståelse af børns roller i det antikke græske samfund; prioriteringen af denne systematik er essentiel for at *childhood archaeology* kan få en central plads i forskningen af det antikke Grækenland, så børn ikke forblive arkæologiens 'usynlige' folk.

CHILDHOOD ARCHAEOLOGY AF MARIA SOMMER

Bibliografi

Ariès, P. 1962. *Centuries of Childhood*. Penguin Books, Middlesex, England.

Baxter, J.E. 2005. *The Archaeology of Childhood – children, gender and culture*. Altamira Press, Oxford.

Beaumont, L. 1994. "Constructing a Methodology for the interpretation of Childhood Age in Classical Athenian Iconography," *Archaeological Review from Cambridge*, 13, 81-96.

Cohen, A. & Rutter, J. B. 2007. *Constructions of Childhood in Ancient Greece and Italy*. *Hesperia*, suppl. 41.

DeMause, L. 1995. *The History of Childhood*. Jason Aronson INC, Northvale, New Jersey, London.

Elderkin, K. M. 1930. "Jointed Dolls in Antiquity". *American Journal of Archaeology* 34(4), 455-479.

Freud, S. 1981. *On sexuality: three essays on the theory of sexuality and other works*. Penguin books, Harmondsworth.

Golden, M. 1990. *Children and Childhood in Classical Athens*. The John Hopkins University Press, London.

Howes, C. & Speiker, S. 2008. Attachments relationships in the Context of Multiple Caregivers. *Handbook of Attachment. Theory, Research and Clinical Applications*. The Guildford Press, New York and London. Chapter 14.

Kagitcibasi, C. 2007. *Family, Self, and Human Development Across Cultures – Theory and Applications*. LEA, New Jersey.

Montgomery, H. 2009. *An Introduction to Childhood – Anthropological Perspectives on Children's Lives*. Wiley-Blackwell, UK.

Neils, J. & Oakley, J. H. 2003. *Coming of Age in Ancient Greece – Images of Childhood from the Classical Past*. University Press, Yale.

Pollock L. A. 1983. *Forgotten Children: Parent-child relations from 1500 to 1900*. Cambridge University Press, UK.

Schulz Larsen, O. 2010. "Tænkningsens udvikling" i *Psykologiens Veje*. Systime A/S <http://ibog.psykologiensveje.systime.dk>

Shepherd, G. 2007. "Poor Little Rich Kids? Status and selection in Archaic Western Greece". *Children, Childhood and Society*. IAA Interdisciplinary series 1, Studies in Archaeology, History, Literature and Art, BAR International Series 1696, University of Birmingham, 93-106.

CHILDHOOD ARCHAEOLOGY AF MARIA SOMMER

Singer, D., Golinkoff Michnick, R. & Hirsh-Pasek, K. 2006. *Play = learning: How Play Motivates and Enhance Children's Cognitive and Social-Emotional Growth*. University Press, Oxford.

Smith P. K. 2010. *Children and Play*. Wiley-Blackwell – A John Wiley & sons, Ltd, Publication, UK.

Smith-Sutton, B. 1986. *Toys as Culture*. Gardner Press INC, New York

Sommer, M. 2011. "Toys, Play and Swaddling – Indications of Early Childhood in Ancient Greece", *Spåren Av De Små – Arkeologiska perspektiv på barn och barndom*, Stockholm Studies of Archaeology 54, ed. F. Fahlander. Stockholm Universitetservice, Stockholm, 145-160.

Sourvinou-Inwood, C. 1988. *Studies in Girls' Transition: Aspects of the Arkteia and Age Representation in Attic Iconography*. Athens.

Wenneberg, S. B. 2002. *Socialkonstruktivisme: positioner, problemer og perspektiver*, Frederiksberg forlag, Danmark.



ANTIKKMUSEUM OG MINNE—ALTES MUSEUM I BERLIN SOM UTTRYKK FOR ANTIKKENS KULTURELLE MINNE

AF KRISTIAN REINFJORD

Sing to me of the man, Muse, the man of twists and turns... (Homer Od.1.1)

Homers Odysseen og Illiaden er fortellinger om det greske folks forfedre og bragder. Disse epos som regnes for selve startskuddet for den europeiske litterære kanon begynner nettopp med påkallelsen av musen. Ved siden av å være guddinner for sang- og dikterkunst var musene knyttet til egenskapen *minne* i kraft av å være titanen Mnemosynes døtre (Hes. *Th.* 915-917). Slike forbindelser omtales også i Pausanias' reisebeskrivelse hvor han omtaler Meme (*minne*) som en av de tre opprinnelige musene (Paus. 9.29.1). Det er fra musene og deres helligdommer, *museion*, vi har vårt ord for museum. Museum sees derfor som en parallell til minne, hvis funksjon er akkurat det.

Gjennom kollektive minner er vi i stadig dialog med fortiden, hvis bærende metafor er *dialogen* med fortiden (Martindale 1993). Gjennom kulturelle minner manifestert som bygninger påminnes vi stadig fortiden og hvilke deler av fortiden vi vil minnes. Museer er typiske minneinstitusjoner i kraft av å være gjemmer for fortidens gjenstander, noe som også uttrykkes i museets arkitektur. En fortid som vår vestlige kulturkrets stadig vil minnes er den antikke, hvis museet Altes Museum i Berlin er uttrykk for. Følgende essay søker å belyse hvordan en minneinstitusjon har vært benyttet, og hvordan dens antikke minner lå til grunn for opprettelsen og utviklingen av institusjonen. Samtidig belyses antikkens rolle det tyske åndsliv og historiens betydning, hvor Altes Museum ble bygget og hensiktene bak. Minner er del av vår selvforståelse og kunnskap om minnene gir innsikt i vår egen eksistens og kultur.

Altes Museum i Berlin

Altes Museum er Berlins eldste museum, bygget på Museum Insel av Karl Friedrich Schinkel mellom 1823 – 1830. Museet skulle opprinnelig romme Berlins alle kunstsamlinger, men ble allerede i 1904 byens antikkmuseum for formidling av gresk, romersk og etruskisk kunst. Her utstiltes skulptur, arkitekturfragmenter, vaser, mosaikk og annet fra antikkens verden. Schinkel vektla som vanlig i sin samtid museets rolle som utdanningsinstitusjon, slik det kommer til uttrykk i den neoklassiske arkitektur, hvis interiør og eksteriør bygger på gresk antikkens formspråk og uttrykksform. Arkitekturen var kontroversiell og ble parameter i museets suksess. Museumsarkitekturen skulle være ekspressiv og iscenesatt for å promotere institusjonen på en god måte (Pedersen 2006: 126).

ANTIKKMUSEUM OG MINNE

AF KRISTIAN REINFJORD

Schinkels museum kommuniserer sin funksjon og antar en symbolverdi for antikken og som minneinstitusjon for denne. Etter store ødeleggelser mellom 1943-45 ble Altes Museum restaurert og ferdigstilt i 1966. Delingen av Berlin etter andre verdenskrig førte til en uavhengig fordeling mellom museumssektorene i øst og vest.

Øst-Berlins museer var konsentrert på Museums Insel, og museumspolitikken var her konsentrert om reparasjoner og oppgradering av de allerede eksisterende bygninger (Gaehtgens 1994: 18).¹ I senere tid har antikkformidling fått et oppsving, og nye permanente utstillinger sto i Altes Museum ferdig 24.2.2011. Også i den nye utstilling gis den greske kunsten forrag for den romerske og etruskiske ved å stilles ut i bygningens første etasje. Et grep som hentes ifra museets første utstilling som vi skal se.

Altes museum bygger på antikke bygningsformer, med en søylefasade av 18 12 meter høye ioniske

søylar med kanelurer. På arkitraven befinner det seg en bygningsinnskrift som omhandler byggherren som på romersk monumentalarkitektur. Innskriften lyder på latin: FRIDERICVS GVILEMVS III STUDIO ANTIQVITATIS OMNIGENAE ET ARTIVM LIBERALIVM MVSEVM CONSTITVIT MDCCCXXVIII. Frederik Wilhelm 3 grunnla gjennom studier av all antikkens - og de frie kunster dette museum i 1828. Bygningen er frontal med en bred trapp som fører opp til inngangen, og vi får følelsen at bygningen ligger på et podium slik som de greske og romerske templer gjorde. Grunnplanen er rektangulær med en forhall bestående av spolisøylar fra en romersk villa fra det tredje århundre f.Kr. (Cullen & Stockhausen 1998: 34). I sentrum av planen finnes en rotunde med kuppel med kasettak etter modell fra Pantheon i Roma (dat. 117 e.Kr.). Her er antikk skulptur i helfigur utstilt i alle rotundens nisjer. Resterende grunnplan består av rom rundt rotunden, som er flankert av to større saler, samt en krans av mindre utstillingsrom i ytre rekke. Grunnplanens uttrykk minner om de romerske badeanlegg med meget symmetriske form, slik som er typisk for den neoklassiske arkitektur. Bygget bygger i det hele på den gresk/romerske arkitektur, for å stå i forhold til utstillingsobjektene, og skaper på denne måten et minnesmerke over antikken.



Fig. 1: Eksteriør Altes Museum før 1854. Arkitekturen illuderer den romerske monumentalarkitektur med sin frontalitet, ioniske søylar og epigrafi. Porticoen er prydet med statuer på baser og et *labrum* som kjent fra de romerske thermer.

¹ I Vest-Berlin var situasjonen lang mer komplisert (Gaehtgens 1994: 18-19).

ANTIKKMUSEUM OG MINNE

AF KRISTIAN REINFJORD

Bygningers minnefunksjoner

Minner danner basis for vår selvoppfattelse som mennesker, og danner grunnlaget for vår identitet (Assmann 2008: 109). Alois Riegel definerer minnesmerker som: "et verk av menneskehånd, reist i en bestemt hensikt for å holde enkelte menneskelige handlinger eller tilskikkelser (eller komplekser av flere slike) nærværende og levende i flere generasjoners bevissthet" (Riegel [1903] 2006: 203). Selvfølgelig er diakron og vektlegger historiens betydning. Syntesen mellom minner og tid utgjør en viktig del i ulike gruppers identitet, da denne bygges opp over tid, hvor felles plattform skapes av minner og erfaringer. Som sosialt aspekt er minnene del i kommunikasjoner og diskurs mellom mennesker i ulike samfunn. I senere tid har kulturaspektet i minnestudiene fått

økt fokus, og det har oppstått en syntese av tid, identitet og minner (Assmann 2008: 110). Like fullt er kommunikasjonsaspektet viktigst i minnestudiene, en term introdusert som en forklaring på termen "cultural memory". Kulturelt minne defineres her som del av en gruppe menneskers bevissthet, et kollektiv, med samme kulturelle identitet. Innad i gruppene benyttes objekter og ting som bærere av mening og minner. Minnesmerkene formidles til betrakteren gjennom bildende kunsts uttrykkformer.

Gjenstanders konnotative funksjoner og me-

ningsinnhold skaper assosiasjoner til spesifikke minner og fungerer som lager av historie og minner. Vår hukommelse eksisterer ikke bare i kommunikasjon mellom mennesker i utvekslingen av minner og mening, men også i kommunikasjon mellom mennesker og ting. Halbwachs vektlegger den materielle kontakt mellom den huskende hukommelse og den hukommelsestimulerende gjenstand (Halbwachs 1980: 129).² Ting har ikke sin egen hukommelse eller minner, men de minner oss om - og stimulerer vår hukommelse. Objektene er bærere av minner fordi vi har tillagt dem slike og mening gjennom menneskelige faktorer som sosiale ritualer og historier.



Fig. 2: Detalj fra Altes Museums hovedrom rotunden, med klare referanser til Pantheon med sin kuppel, korintiske orden og nisjer for helfigurstatuer. (wikipedia.com)

² "(...) material contact between a remembering mind and a reminding object" (Halbwachs 1980: 129).

ANTIKKMUSEUM OG MINNE

AF KRISTIAN REINFJORD

Riegel omtaler historiske minnesmerker. Disse har samme egenskaper som kunstverk, definert som et hvert følbart og synlig eller hørbart menneskeverk som oppviser kunstnerisk verdi, med et tillegg av historisk verdi og dimensjon (Riegel [1903] 2006: 203). På denne måten inngår meningsladede objekter i ulike gruppers identitet, hvor tingene blir eksterne symboler for verdier gruppen baserer seg på og står for. Grupper som ikke har egne minner lager seg slike selv, gjennom materielle minnesmerker som monumenter, arkiv, bibliotek eller museer som Altes Museum i Berlin.

Antikkens betydning og resepsjon

Av de kulturkretser som oftest minnes og tillegges betydning i vår vestlige kulturkrets, står de antikke samfunn i en særstilling. I bygninger som tillegges minnefunksjoner som vist over benyttes antikke referanser og uttrykk for å gjøre dem ærverdige. Slike prosesser må søkes i antikkens betydning i vestlig historie, og da spesielt første halvdel av 1800-tallet, tiden som bygget Altes Museum i Berlin. Moderne resepsjonsstudier av antikken ser leseren/brukeren som en aktiv dialogpartner. Antikkresepsjonsstudiene ser ikke antikken som en statisk størrelse, også denne blir preget av tradisjon. Fra studien av klassisk tradisjon, er vekten nå flyttet fra overleveringen til mottakelsen. Feltet baseres på Gadammers tese om at et verks mening ikke ligger i verket selv, men i overleveringen av det, som betyr at vi er bundet av konteksten vi lever i (Gadamer [1960] 1990). Det som ansees som viktig er særlig å undersøke objektets effekt, respons eller virkning.³ Resepsjonsstudiene har også vært påvirket av de klassiske fagenes posisjon, og man har i senere tid ønsket seg bort fra det kanoniske. Den klassiske tradisjonen viste seg problematisk, da antikken også har vært benyttet å negativt øyemed (Wyke & Biddiss 1999). Selv om litterære felt har vært toneangivende for den prinsipielle tilnærmelsen til resepsjonsprosessen, har resepsjonen forskningsmessig også vært viktig i forhold til materiell kultur. Søyler og statuer ble idealet fra renessansen og fremover og dannede en kanon med en egen estetisk verdiskala (Skoie 2009: 24). I resepsjonen av antikk arkitektur som vi ser eksempel på i Altes Museum benyttes bygninger ofte som forbilde for hvordan antikken har påvirket senere byggeprosjekter i et *nachleben*-perspektiv (se f.eks. Tschudi 2009). På 1800-tallet ved Altes Museums tilblivelse, antok man at antikken var det kunstkanon som var kommet nærmest det absolutte objektive kunstideal. Riegel skriver at: "1800-tallet satte antikkens enerådende pretensjon definitivt til side og man emansiperte nesten alle andre kjente kunstperioder i deres selvstendige betydning (Riegel [1903] 2006: 205).

³ Jfr. Hans Robert Jauss' benyttelse i studien av antikke tekster, her applisert på arkitektur (Skoie 2009: 16).

ANTIKKMUSEUM OG MINNE

AF KRISTIAN REINFJORD

Da Altes Museum bygdes i Berlin utviklet kunsthistorien og de estetiske idealer seg parallelt. Disse to disiplinene formet de programmatisk hierarki uttrykt også i Altes museum hvor antikkens kunst løftes frem ved å utstilles i museets første etasje. I andre etasje, som representerte kunsthistorien var øvrig bildende kunst stilt ut. Senere, i 1904, skulle denne forvises totalt til fordel for mer antikk kunst som skulle fylle



Fig. 3: Altes Museums portico med statuer, kasettak og veggdekor i stucco, gir en opphøyd atmosfære for den utstilte kunsten innenfor.

hele Altes museum slik det gjør i dag. Den klassiske kunsten var ikke arrangert eller utstilt i noen kronologisk rekkefølge, til tross for Winkelmanns typologiske studier, som var ledende i samtiden. Den klassiske kunsten var ansett for ikke å være enda en periode i kunsthistorien, men tidløs og forbilledlig, i motsetning til tyske malerier og lignende, arrangert i andre etasje etter ledende samtidige utstillingsidealer. En slik distinksjon mellom den klassiske og post-klassiske kunst var tuftet på Hegels samtidige tankegods om at klassisk kunst var tidløs, idealistisk og fundamental, mens den romantiske og etterklassiske kunst var historisk, daterbar og degenerert (Hegel 1970).

At Schinkel selv trykket antikkens arv til sitt bryst finnes det flere eksempler på. Ett eksempel er hans maleri fra 1824-5, *Blick im Griechenlands Blüte*, opprinnelig en bryllupsgave til prinsesse Louise av Prøyssen. Bildet viser et klassisk tempel under oppførelse omgitt av monumenter. Vi ser en meget romantisk fremstilling av antikkens Hellas i idylliske omgivelser. Schinkel søkte å illustrere "det nye Athen", slik han sammen med sine samtidige ønsket Berlin skulle være som Prøyssens nye kunst- og kulturhovedstad (Moyano 1990: 606). Han beskrev antikkens grekere som "et høyt utviklet folk" som levde i fred og som brukte sine omgivelser til å skape "et lykkelig og innholdsrikt liv for individet og folket som helhet". Schinkel hevdet også at grekerne "levde i rene politiske og menneskelige samhold" (Moyano 1990: 606). En slik klassisisme hvor kunstidealet antagelig var lånt fra Winkelmann, hvor en artistisk perfektion var født i et ideelt åndelig klima, mente Schinkel var overførbart også til andre samfunnsformer. Kanskje til og med Prøyssen. Steven Moyano oppsummerer Schinkels klassiske idé og innhold bak Altes Museum som: "similar to the notion that ideas shape the world, the admired artworks of the past societies [ancient] would be emulated in order to produce an actually admirable, undivided society in the present" (Moyano 1990: 606).

ANTIKKMUSEUM OG MINNE

AF KRISTIAN REINFJORD

Berlins museumssamlinger og politiske betydning

Frederik den store ønsket i første halvdel av 1800-tallet å gjøre Berlin til kunsthovedstad. Byggingen av Altes Museum har reist spørsmål om Prøyssens store interessen for antikk kunst, med fokus på den klassiske, hadde politiske baktanker (Moyano 1990: 588). Museumssamlingene ble derfor ervervet på et kort tidsrom gjennom kjøp av hele samlinger og etter hvert utgravninger i middelhavslandene. Det var en politisk og kulturell ambisjon de prøyssiske keiserne hadde, å gjøre Berlin til kunsthovedstad for de tyske områdene. Gjennom opprettelsen av først Altes Museum (1830), Neues Museum (1837), Nationalgalerie (1859) og senere Kaiser-Friedrich-museum, (1897-1904), overgikk Berlin München i å være de tyske områdenes kulturelle hovedstad (Gaehtgens 1994: 15). Museene ble bygget etter tre prinsipper. Først og fremst skulle kunstverkene være en integrert i det virkelige livs sfære, kunsten skulle være oppdragende for folket og øke den prøyssiske kultursans. Samtidig som kunsten skulle integreres i folket, skulle den stilles ut i kontekster så nær som kunsten originale kontekster som mulig. I den klassiske kunstens henseende, utstilt i Altes Museum, betydde dette å antikkens levninger skulle bivaanes i utmerkede rom som bevitnet og levde opp til kunstens opphøyde stilling som estetisk ideal.



Fig. 4: Utstillingsrom med antikk skulptur i Altes Museum. Merk Laokoon-gruppen i bakgrunnen.

ANTIKKMUSEUM OG MINNE

AF KRISTIAN REINFJORD

Antikk kunst og 1800-tallets tyske åndsliv

Gresk kunst skulle spille en viktig rolle i det tyske samfunn fra midten av 1700-tallet, med navn som Goethe, Schiller, Kant og Hegel som alle var inspirert av antikke samfunn. I særstilling sto antikkens bildende kunstformer og estetikk med tyske Winkelmann som foregangsfigur (Se for eksempel Winkelmann [1755] 2006). Tidens politiske klima styrte museenes utforming, og ideer i tiden gav føringer for hva som var god kunst, hvilke objekter og artefakter som skulle stilles ut. Slik James Sheehan skriver, så måtte kunsten beskyttes fra historiens destruktive krefter (Sheehan 1996: 12). Etter Den franske revolusjon og Napoleons invasjon av prøyssiske områder lærte tyskerne å ikke ta sin kunst for gitt, da franskmennenes kunstranøkte deres vedsetting av kunsten. Allerede i 1790-tallet foreslo den prøyssiske regjering å bygge et statlig museum med en samling, som ville være en verdifullt bidrag til statens kulturelle misjonering av folket. På grunn av Napoleonskrigene og Prøyssens nederlag i 1806, ble planene utsatt til 1822, da Schinkel påbegynte bygget som skulle bli Altes Museum i Berlin. Napoleon som konsekvent lot seg påvirke av Romerrikets keisere gav de okkuperte tyske områder avsmak for alt romersk. Det var mot den greske antikke prøyssiske statsledere vendte seg, og det var det greske demokrati, styresett og borgerrettigheter som appellerte (Hoepfner 1979: 14). Slike imperativ stimulerte museumsinteressen i byer som Berlin og kunsten ble en medvirkende faktor i samlingsprosessen av de tyske områdene i en tid da det tyske folk søkte sammen (Hoepfner 1979: 15).

Kulturelle og politiske kriser som resultat av Den franske revolusjon førte intellektuelle til kunsten som trøst og gjorde kunsten til en viktig byggestein i det tyske samfunnsliv i 1700-tallets siste og 1800-tallets første år.⁴ Det var i dette klima Schinkel bygget sitt Altes Museum for tysk, og senere antikk kunst. Kant skrev at kunsten var fri og symboliserte det frie, og uttrykte det han kalte "det absolutte", en universell moralsk bevissthet (Voogt 2002: 1). Den samtidige Schiller skriver: "in order to resolve every political problem, one must take an aesthetic path, because it is only by way of beauty that one comes to freedom" (Schiller 1795, etter Voogt 2002: 2). I Schinkels samtid var det den klassiske kunst som var ansett for å være den fremste og skjønneste, og det kan ikke ha vært tilfeldig at det var den greske og romerske kunst som skulle romme Altes museum, for å fylle det med den symbolverdi samtiden trengte. .

⁴ Se blant annet Schiller [1795] 1959: 51: "kunsten er ikke uten årsak og virkning" (egen oversettelse). Den franske revolusjons påvirkning på kunsten er beskrevet blant annet i Jokilehto, *A History of Architectural Coservation* (1999: 69).

ANTIKKMUSEUM OG MINNE

AF KRISTIAN REINFJORD

Dragningen mot den greske kunst dannet basis for den prøyssiske selvbevissthet, og sammen med den klassiske litteratur som vektla forandring, borgerrettigheter og reform, var gresk kunst med på å minne om disse verdiene. Kunstmuseene begynte å gjøre seg gjeldene i de tyske byene med Berlin etter hvert som ledende by på midten av 1800-tallet. Bygget av aristokratiet, gjorde museene og Altes Museum den skjønne antikke kunsten og frihetssymbolene tilgjengelige for folket. Prøyssiske statsmenn mente kunst var en verdifull resurs som beriket folket og skapte samhold (Voogt 2002: 2).

Ønske en om en minneinstitusjon?

Inspirert av kunstnere i sin samtid, ønsket Schinkel og Fredrik Willhelm 3 å bygge en autonom bygning med kraft i den nordre enden av Lustgarten, vis á vis palasset Königliches Schloss (Sheehan 1996: 18). Bygningen skulle symbolisere kunstens rolle i samfunnet og Schinkel fikk lokalisere Altes Museum på akse med palasset, katedralen og arsenalet, som alle var kjerneinstitusjoner i den prøyssiske stat. Også innskriften og bygningens fasade signaliserte at bygget og institusjonen tilhørte kongen, samtidig som han var ansett for de skjønne kunsters fremste patron.⁶ Fasaden benytter seg av den greske forsamlingshall *Stoa Poikile* opprinnelig på Athens Agora som utgangspunkt. Altså, en verdslig bygningsform som retter seg mot de verdslige makter som kongen. Stoaen var også folkets forsamlingshall i Athen, hvor mennesker fritt kunne komme og diskutere politikk som frie borgere. Dette var et ideologisk innhold Schinkel var seg bevisst (Hoepfner 1979: 14). Bygningens interiør og innhold derimot skulle tilhøre folket, og her bygger Schinkel på romantikkens religiøse tolkninger av kunsten. Gjennom sakrale former som rotunden i grunnplanets sentrum, skaper museet en vakker atmosfære som setter den besøkende i humør og sinnsstemning til å oppleve den utstilte kunstens prakt, slik en besøkende i 1864 uttrykte det (Wolzogen 1862-64: 245). Sheehan hevder at Schinkel ønsket å skape en dikotomi mellom museets indre og ytre for å tilfredsstille to typer behov. Utvendig bøyer bygget seg for den sekulære kongen, mens den innvendig retter seg mot den religiøse kunsten med sine sakrale rom og former (Sheehan 1996: 18).⁵ Schinkel søkte å affekttere den museumsbesøkende emosjonelt gjennom museumsbygningen. Altes Museum forsøker å vise hvordan samtidens kunst på første halvdel av 1800-tallet forente verden sosialt, kulturelt og moralsk, og søker å oppheve dikotomien mellom museets autonomi og konteksten representert ved arsenalet, katedralen og slottet.

⁵ For detaljert beskrivelse av prosjekteringen og de byråkratiske prosessene bak Altes Museum se Moyano 1990.

⁶ Innskriften lyder på latin: FRIDERICVS GVILELMVS III STUDIO ANTIQVITATIS OMNIGENAE ET ARTIVM LIBERALIVM MVSEVM CONSTITVIT MDCCCXXVIII. Frederik Willhelm 3 grunnla gjennom studier av all antikkens - og de frie kunster dette museum i 1828 (se f.eks. Cullen & Stockhausen 1998: 28).

ANTIKKMUSEUM OG MINNE

AF KRISTIAN REINFJORD

Bygningens estetiske kvaliteter og verkene utstilt i den skulle oppfattes som intimt sammenknyttet med målet om å påvirke publikum, og som Moyano skriver: "to indicate the role of the building and the institution in the pedagogical goals of the Prussian State" (Moyano 1990: 589).

Altes Museum i senere kontekster – minnets endring

Museets ideologiske program og minnefunksjon kommer kanskje best til uttrykk i ekstreme situasjoner, som ved nasjonalsosialismens bruk av minner i Hitlers Tredje rike. Nazistene benyttet Altes Museum og Berlins byrom som minne i gen vinning og propaganda, noe som viser minnenes sprengkraft og potensial. Adolf Hitler mente at å kontrollere kulturen var viktig ved etablering i nye områder, og trodde på å benytte kunsten som våpen (Voogt 2002: 4). Lustgarten med Altes Museum som bakteppe ble derfor yndet plass for nazistenes offentlige oppvisninger, som Albert Speers parade der 1. mai 1936. Også De olympiske leker i Berlin 1936 benyttet denne plassen som scene for å knytte seg til det tyske folks lange og stolte historie, dog selektivt med tanke på bruk av stedets minnefunksjoner. Lokalitetens ideologiske innhold, historiske referanser og minner var med på å øke nazistenes legitimitet i folkets øyne.

Paradene på Lustgarten ble nazifisert gjennom Speers hakekorsbannere som maskerte de arkitektoniske realiteter og tvang sosiale rom inn i nasjonalsosialistenes idésfære. Bannerne skapte en anonym, ren og kubisk plass midt inne i Berlin, som så bort fra katedralen og slottets ideologiske innhold. Talerstolen ble nå senteret med Altes Museum som bakteppe. Denne anonyme plassen og de manipulerte minneinstitusjoner befridde talere fra Berlins nære historie med kirken og monarkiet, men knyttet samtidig Hitlers tredje rike til Schinkel og antikkens ærerike fortid gjennom Altes Museum (Whyte 1995: 46). Referansene til Berlin som det nye Athen passet godt inn i nasjonalsosialistenes ideologiske program. Rent bokstavlig hadde talerne foran Altes Museum antikkens arv i ryggen, synlig kun gjennom nazistenes hakekorsbannere. Altes Museum som minneinstitusjon visers tydelig i ulike kontekster, hvor bygningens ideologiske innhold benyttes. Slik som over brukte nazistene bygningens aura til å fremme og promotere egen propaganda og gjøre den mer ærerik.

ANTIKKMUSEUM OG MINNE

AF KRISTIAN REINFJORD

Altes Museum på Museum Insel - dagens status

Altes Museums romlige kontekst Museums Insel er i dag, etter restaureringer, mer populær enn noen sinne. Øyens *Master plan* har overgått alle forventninger, med besøkstall i Neues Museum på en kvart million bare ti uker etter nyåpningen (Jaeger 2010: 1). Altes museums nyåpning er pr 2011 ikke fastsatt, men restaureringsarbeider er i gang, og endelige arbeider for hele øya ventes innen 2028. Masterplanen smelter sammen samlingene og museene gjennom underjordiske ganger, mens bygningene og arkitekturen samstilles gjennom parker og promenader på bakkenivå. Planen legger til rette for en effektivisering av museumsformidlingen. Museets rolle endres til underholdningsinstitusjoner i større grad enn tidligere, men ivaretar samtidig sin rolle som minneinstitusjon.

Berlins museer formidler i sin Master plan alle historiske perioder som likstilte, med høydepunkter i samlingene i fokus. Samtidig fremstår Berlin som en kulturhovedstad i Mellom-Europa. Hvilke artefakter og gjenstander som nå tillegges størst betydning styres av deres popularitet og deres sjeldenhet. Nefertitibysten i Neues Museum trekkes frem som et slik objekt, som alle "må se". Formidlingen av slike objekter uttrykker også deres publikumsinteresse. En helhetlig kulturell minnepakke skapes nå i Berlins museer med sammenblanding av tysk og europeisk kultur, hvor sammensmeltningen av kulturuttrykk og minner bringer globalisering og integrering i fokus. Antikken trekkes tilbake som en historisk periode på lik linje med andre epoker og "gjemmer seg" i Altes Museum som litt nøytral i forhold til objekter som Nefertiti og Pergamonalteret.

Avsluttende kommentar

Schinkel begynte allerede i 1815 å kjempe for bevaring av historiske bygninger i Prøyssen, og advarte mot rivningen av antikke- og middelalderbygninger i området. Han ønsket derfor å minnes antikken gjennom sin bygning som vi skal se, da han uttalte at: "destruction of ancient and Medieval monuments would make Prussia naked and cold, like a new colony without a history" (Moyano 1990: 605). Museet, her eksemplifisert med Altes Museum i Berlin, er en minneinstitusjon fremfor noen. Dets historie som symbol for antikken og dens betydning i Prøyssisk samfunnsliv er ikke spesiell, men en av mange store museer i europeiske hovedsteder, som British Museum i London og Louvre i Paris, hvor antikk kunst har utgjort basis for museumssamlinger. Antikkens rolle i vår engang sterk og betydelig, men utstilles i dag på lik linje med andre epoker. Som minneinstitusjon fungerte Altes Museum etter Riegels og Halbwachs og Assmanns prinsipper. Antikken utgjorde og inngikk i den vesteuropeiske folks selvoppfattelse som gruppe, som Altes Museum minnet opp ved sin oppførelse og fortsatt gjør i dag.

ANTIKKMUSEUM OG MINNE
AF KRISTIAN REINFJORD

Litteratur

Assmann, Jan 2008. "Communicative and Cultural Memory", i *Cultural Memory Studies. An Interdisciplinary Handbook*, Astrid Erll og Ansgar Nünning (red), Walter de Gruyter, Berlin & New York, s. 109-119.

Cullen, Michael & Tilmann v. Stockhausen 1998: *Das Alte Museum*, Berliner Ansichten, Berlin Edition, Berlin.

Gadamer, Georg [1960] 1990: *Wahrheit und Methode*, J.C.B. Mohr, Tübingen.

Gaehtgens, Thomas W. 1994: "The Berlin Museums after reunification", i *The Burlington Magazine*, vol. 136, No. 1090, The Burlington Magazine Publications, s. 14-20.

Gurian, Elaine Heumann 2005: "A blurring of the boundaries", Gerard Corsane (red.) *Heritage, Museums and Galleries. An Introductory Reader*, Routledge, London & New York, s. 71-77.

Halbwachs, Maurice 1980: *The Collective Memory*. Oversatt av Francis J. Ditter Jr. og Vida Yazidi Ditter, Harper Colophon Books nr. 800, Harper & Row, New York.

Hegel, G.W.F. 1970: *Vorlesungen über die Ästhetik: Werke*, vols. 13-15, Suhrkamp, Frankfurt am Main.

Hoepfner, Wolfram 1979: "Einführung", i *Berlin und die Antike, katalog*, Deutsches Archaeologisches Institut, Staatliche Museen Preussischer Kulturbesitz, Berlin, s. 13-17.

Jaeger, Falk 2010: "A remarkable Success Story – the Museum island in Berlin", i *Goethe Institut*, www.goethe.de/kue/arc/pan/en5611226.htm [lest 9.6.2011]

Jokilehto, Jukka, 1999: *A History of Architectural Conservation*, Butterworth-Heinemann, Oxford.

Martindale, Charles 2006: "Introduction: Thinking Through Reception", Charls Martindale & Richard F. Thomas (red.), *Classics and the uses of Reception*, Blacwell Publishing, Malden, s. 1-14.

Martindale, Charles 1993: *Redeeming the Text. Latin Poetry and the hermeneutics of Reception*, Cambridge University Press, Cambridge.

Moyano, Steven 1990: "Quality vs. History: Schinkel's Altes Museum and Prussian Arts Policy", i *The Art Bullitin*, vol 72, No. 4, College Art Assosiation, s. 585-608.

Pedersen, Simon O. 2006: "Museumsarkitektur", i *Agora nr. 3, 2006, Museum*, Aschehoug, Oslo, s. 123-136.

Riegel, Alois [1903] 2006: "Den moderne minnesmerkekulturens vesen og tilblivelse. Minnesmerkeverdier og deres historiske utvikling", Oversatt av Sverre Dahl, i *Agora nr. 3, 2006, Museum*, Aschehoug, Oslo, s. 203- 216.

Schiller, Friedrich. [1795] 1959: "Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen", i *Sämtliche Werke*, 5 bind, München.

ANTIKKMUSEUM OG MINNE
AF KRISTIAN REINFJORD

Sheehan, James J. 1996: "Aesthetic Theory and Architectural Practice: Schinkel's Museum in Berlin", i Wetzel, David (red.), *From Berlin Museum to Berlin Wall*, Praeger Publishers, Westport, Connecticut.

Skoie, Mathilde 2009: "Hva er antikkrepsjon? En kort innføring i et forskningsfelt", Mathilde Skoie & Gjert Vestrheim (red.), *Antikken i ettertiden*, Universitetsforlaget, Oslo, s. 11-31.

Tschudi, Victor Plathe 2009: "Palatin som forbilde fra Ligorio til Linstow", Mathilde Skoie & Gjert Vestrheim (red.), i *Antikken i ettertiden*, Universitetsforlaget, Oslo.

Voogt, Casper, 2002: "Schinkel's Altes Museum, Monumentality, and the Memorial", i *Architecture INK*, www.architectureink.com, lest [9.6.2011], s. 1-9.

Whyte, Iain 1995: "Berlin May 1 1936", i *Art and Power: Europe under the Dictators 1930-1945*, Thames and Hudson, London, s. 43-49.

Winckelmann, Johann Joachim [1755] 2006: "Tanker om etterligningen av de greske verker i maleriet og billedhuggerkunsten", i *Agora nr. 3*, Aschehoug, Oslo, s. 185-192.

Wolzogen, Alfred von. 1862-4: *Aus Schinkels Nachlass: Reisetagebücher, Briefe und Aphorismen*, Berlin.

Wyke, Maria & Biddiss, Michael (red.) 1999, *The Uses and Abuses of Antiquity*, Peter Lang, Bern.



PÅ JAGT EFTER DET KALYDONSKE VILDSVIN

AF KRISHNA MARIA OLSEN

Som en del af min praktik tilbragte jeg i sommeren 2011 fem uger på udgravning i Kalydon. Her skulle vi udgrave et teater, som ikke havde været udgravet siden 2003, hvor det var Rune Frederiksen, lederen af Det danske Institut i Athen samt Olympia Vikatou fra eforatet i Mesolonghi og Ioannis Moschos fra Patras museet, som var ledere på udgravningen. Jeg valgte at tage på udgravning i udlandet, nærmere betegnet Grækenland, da jeg kun havde været på udgravning i Danmark før og ville gerne tage udfordringen op og opleve en udgravning i udlandet.

Byen er beliggende i Aitolien i det vestlige Grækenland på fastlandet, hvor man fra akropolen har udsigt til Peloponnes. Vi kender den antikke by fra blandt andet Pausanias, som omtaler Kalydon i sin *Description of Greece*, hvor indbyggerne i Kalydon bliver flyttet til Nikopolis af kejser Augustus og kultstatuen fra byen bliver hentet til Patras. Kalydon er også kendt i myter, men mest kendt er jagten på det kalydonske vildsvin, hvor den blev sendt af Artemis til Kalydon fordi byens konge undlod at ofre til guderne. Dyret blev dræbt i jagten, hvor mange heroer deltog, men også en kvinde med navn Atalanta, som ramte vildsvinet med sin pil, men det var Meleager, som for alvor dræbte den. Jagten er desuden også skildret på vaser fra arkaisk og klassisk tid, som for eksempel Françoisvasen.

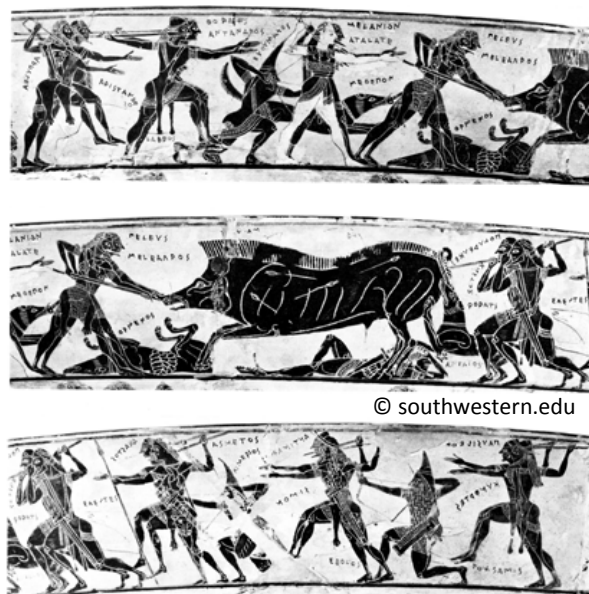


Fig. 1: Fremstilling af vildsvinejagten på Françoisvasen

PÅ JAGT EFTER DET KALYDONSKE VILDSVIN

AF KRISHNA MARIA OLSEN

Området er stort og dækker over forskellige strukturer og bygninger, såsom et Heroon, Artemis Laphria helligdom, et peristylhus og et teater. Der er blevet fundet en del genstande, men også en del tegl og keramik.



© Krishna Maria Olsen

Fig. 2: Teatret før udgravning

Teatret blev opdaget i 1960'erne, da man var igang med konstruktionen af en hovedvej mellem Mesolonghi og Agrinion, blev rektangulære kvadersten afdækket, men nogle desværre også ødelagt af bulldozere. Eforatet i Patras tager del i en redningsudgravning, som resulterer i at de finder frem til en betydelig struktur med sæder som mødes i en lige vinkel op til skråningen. Fortolkninger bød på at dette var et *bouleuterion*, altså et rådhus. For at få en bedre forståelse af denne struktur påbegyndte man udgravningerne igen i 2001 ledet af Søren Dietz, hvor kampagnen fortsatte til 2003. I disse år fandt man frem til en scenebygning med *proscenion* og *parodos*, som betyder at denne bygning har været et teater. Dog er *orchestra* kvadratisk, som er meget ulig det græsk kanoniske teater, så det kan være muligt at bygningen her har haft en anden

funktion før teatret kom til. 26 rækker af sæder er desuden synlige, men ikke mange blokke er bevarede, og dette kan være fordi at blokkene har været genbrugt.

Udgravning igang

Den 25. juni ankom vi til Hotel Mourkos i Kryoneri, som skulle være vores hjem de næste fem uger. I starten var vi fem studerende fra Aarhus, to fra København og en fra Berlin, og vi blev delt op sådan at fire kom i magasinet, også kaldet Apotheke og de fire andre på udgravningen. Senere kom der en fra Oxford og to fra Berlin. Jeg var en af dem, der fik muligheden for at komme ud på lokaliteten og udgrave, og vi fire fik tildelt titlen, "trenchmaster" (ledere af udgravningsgrøfter), hvilket indebar et stort ansvar. Jeg fik tildelt otte udgravningsgrøfter på tilskuerpladserne samt tre arbejdere, og fik hjælp til at administrere de mange udgravningsgrøfter ugen efter, sådan at vi nu var to til at hjælpes ad.

Meget af tiden gik med at observere arbejderne, lave højdemålinger af de otte udgravningsgrøfter ved hjælp af et nivelleringsapparat, skrive i dagbøgerne og hjælpe de andre med deres grøfter.

PÅ JAGT EFTER DET KALYDONSKE VILDSVIN

AF KRISHNA MARIA OLSEN

Vi skulle også overfladetegne vores grøfter og profiltegne to balke. Dagbogskrivningen var en meget vigtig opgave for os som "trenchmasters". Vi skulle skrive i den hver dag, hvor alt fra fund til fortolkninger, og hvad der ellers skete på dagen på udgravningen skulle nedskrives. Vi havde ikke kun ansvaret for vores udgravningsgrøfter og arbejderne, men også dagbogen som skulle hjælpe vores udgravningledere i de næste udgravningsprojekter.



Fig. 3: Luftfoto af teatret.

Vi arbejdede ti timer om dagen, hvoraf syv timer var på udgravningen og de resterende tre timer i magasinet. Vi mødtes ved udgravningen hver dag kl. 6.30 og fik siesta kl. 13.30, hvor vi så spiste frokost og skulle være på magasinet fra 17-20. I magasinet fortsatte vi med at skrive dagbog. Alle fundene fra udgravningen blev bragt her til magasinet, hvor de blev fotograferet, tegnet, registeret og limet sammen. I weekenderne havde vi fri og havde biler til rådighed, hvor vi blandt andet kørte til Mesolonghi, Delphi og Sicyon, hvor vi fik tid til sightseeing.

PÅ JAGT EFTER DET KALYDONSKE VILDSVIN

AF KRISHNA MARIA OLSEN

Hvad har jeg fået ud af det?

Jeg har været glad for at have været en del af dette projekt og det har været spændende at følge med i udviklingen af teatrets udformning. Det var vigtigt at have et godt forhold til de græske arbejdere, som i øvrigt hverken kunne forstå eller snakke engelsk, så det var op til os at lære nogle græske ord og sætninger, for at kunne kommunikere bare lidt med dem på en daglig basis. Ved at være i et andet land fik man også en forståelse for deres mentalitet og kultur. Dette ophold har lært mig, hvad der kræves af at være trenchmaster; selvstændighed og ansvar. Jeg har fået opbygget mere erfaring på denne udgravning og det har været særdeles lærerigt. Vi var et rigtig godt hold på projektet og har desuden også fået nye bekendtskaber. Desværre blev det kalydonske vildsvin ikke fundet i denne omgang.

PÅ JAGT EFTER DET KALYDONSKE VILDSVIN

AF KRISHNA MARIA OLSEN

Litteratur og forslag til videre læsning:

Dietz, S. et al. 2007. Archaeological field work in ancient Kalydon 2001-2004. First preliminary report. [Proceedings of the Danish Institute of Athens V](#): 35-60.

Dietz, S. & Stavropoulou-Gatsi, M. 2009. Archaeological field work in ancient Kalydon 2005. Second preliminary report. [Proceedings of the Danish Institute of Athens VI](#): 161-166

Dyggve, E., Poulsen, F. & K. Rhomaios. 1934. *Das Heroon von Kalydon*. Kbh.: Levin & Munksgaard.

Kerényi, C. 1978. *The Heroes of the Greeks*. London: Thames & Hudson.

Poulsen, F. & Rhomaios, K. 1927. *Erster vorläufiger bericht über die Dänisch-Griechischen ausgrabungen von Kalydon*. København: Andr. Fred. Høst og Søn.