

Figúra, priestor, perspektíva.

Vývoj zobrazovacích metód, alebo ako sa v roznych historických obdobiach darilo umelcom objavovať, poznávať a používať metódy zobrazenia trojrozmerného priestoru do roviny, t.j. metódy premietania a lineárnej perspektívy. Charakteristickým znakom lineárnej perspektívy sú zbiehajúce sa rovnobežné línie a zmenšujúce sa rozmery s pribúdaním vzdialenosti.

Už z pravekého umenia môžeme obdivovať objavené nástenné kresby a maľby v jaskyniach ako napríklad Lascaux, Rouffignac, Niaux a Altamira. Praveké umenie sa zrodilo a rozvíjalo s lovom, a preto v jaskyniach najčastejšie nachádzame kresby mamutov, bizónov, býkov a koní, ale aj postavy lovcov. Tieto výjavy sú prekvapivo dokonalé a realistické a je pre ne charakteristická tzv. krútená perspektíva, kedy zviera je zobrazené z profilu, s čelne usporiadanými parohami.

V starovekom Egypte je známe tradičné zobrazovanie postáv, kde človek bol kreslený z profilu - hlava, ruka a nohy. Panva sa zobrazovala v trojštvrtečnom profile a oko a ramená spredu. Veľkosť postáv sa riadi dôležitosťou ich spoločenského postavenia a nazýva sa hieratická perspektíva. Egyptské kresby a maľby sú vlastne pravouhlé priemety. Niektoré dôležité objekty sú do nárysu sklopené. Vidíme teda ich podorysy.

V antickom Grécku sa umelci oprostili od konvencií a maľujú to, čo vidia a ako to vidia. Ich obrazy už nie sú iba rozne poskladané pravouhlé priemety, ale nájdeme na nich prvé zdarené pokusy o realistické zobrazenie sveta s intuitívnym použitím základných princípov lineárnej perspektívy. Na pompejských freskách nájdeme pomerne dokonalé jednoúbežníkové perspektívy. Pomocou perspektívne maľovaných architektonických článkov je vyvolávaná ilúzia väčšieho priestoru, z toho plynie i pomenovanie iluzívna perspektíva. Tento druh výtvarného prejavu dovedli ku dokonalosti umelci v baroku.

Kresťanstvo a byzantské umenie dojem priestorovosti stratili, zobrazenie priestoru bolo pre nich veľkým problémom. Určite ku tomu prispelo spútanie sa náboženskými predpismi.

Taktiež v románskom umení nenájdeme náznak lineárnej perspektívy, je známe iba rovnobežné premietanie. Postavy sú komponované do tradične vžitých zostáv a funguje medzi nimi taktiež perspektíva hieratická v spojitosti s náboženským postavením.

Plastickejšie a priestorovejšie výjavy už nachádzame v gotickom umení. V pozadí už spozorujeme krajinu a samotná architektúra je pokusom o axonometrický priemet.

V 13. storočí sa neďaleko Florencie narodil maliar a architekt Giotto, ktorý radikálne skoncoval so štylizovaným byzantským spôsobom maľby. Postavy i veci zobrazoval s naozajstnou hĺbkou. Napriek tomu, že jeho perspektíva bola skor intuitívna, dal umeniu iný smer a otvoril tak cestu k renesancii. Celkom vedome užíva dvoch a viacej hlavných bodov a tým vlastne konštruuje v jednom obraze niekoľko separátnych perspektív. V dosledku toho však v obraze vznikajú chyby, ako napríklad, niektoré hĺbkové priamky, ktoré by sa mali správne zbiehať, divergujú.

Najbúrlivejší rozvoj perspektívneho zobrazovania zaznamenala talianska renesancia. Vznikla tzv. priesečníková metóda, ktorá bola medzi maliarmi a ostatnými umelcami najrozšírenejšia. Najväčšiu zásluhu na objavení tejto metódy mal Filippo Brunellesci. Boli mu známe základné pojmy lineárnej perspektívy - hlavný bod, distancia, horizont. Podrobný popis priesečníkovej metódy podal taliansky umelec Leon Batista Alberti v diele Tri knihy o

maliarstve. Bol to naozaj ale iba popis, pretože je bez obrázkov.

Medzi najvýznamnejších umelcov, ktorí prispeli svojimi poznatkami v mnoho oblastiach, patrí Leonardo da Vinci. Perspektívnemu zobrazovaniu sa zaoberá nie len z hľadiska geometrie, ale aj optiky a atmosférickej fyziky. Vo svojom pojednávaní o maliarstve píše: „Perspektívu so zreteľom na maľbu delíme na tri časti. Prvá vyjadruje ako sa menia rozmery, ako sa zmenšujú, keď sa zobrazované telesá vzdávajú do roznych vzdialeností. Druhá časť hovorí o zmene farby na diaľku, s pribúdaním vzdialenosti sú farby svetlejšie a prevládajú chladné tóny - farebná perspektíva. Tretia sa zaoberá rozptýlením obrysu, rozoznaním podoby v roznych vzdialenostiach - atmosférická perspektíva. Spojením týchto troch častí vzniká tzv. maliarska perspektíva, ktorú on majstrovsky využíva.

Významným medzníkom vo vývoji lineárnej perspektívy bolo objavenie obecného úbežníka na konci 16. storočia. Obdobie barokového umenia praje známej iluzívnej perspektíve, nástenné maľby majú za úlohu nahradiť skutočné architektúry a tým vytvoriť dojem väčšieho priestoru.

Realistický maliari 19. storočia perspektívu užívali, snažili sa o čo najvernejšie zachytenie skutočnosti a lineárna perspektíva je nášmu vnímaniu sveta predsa len najbližšia.

Ani impresionisti sa nesnažia perspektívu poprieť, prisúdili ale najma farbe rozhodujúcu úlohu. Obrat v dejinách maliarstva spôsobili novou technikou - novým spôsobom kladenia farieb a uprednostnením svetla pred ostatnými maliarskymi prvkami.

Zavrnutie tradičnej perspektívy predstavuje kubizmus. Používa úplne nové prostriedky, ktorými sa na rovnej ploche vytvára dojem plastickosti. Je to modelácia objemu akousi farebnou kresbou bez tradičného tieňovania a perspektívy. Daný objekt je zobrazený nie z jedného pevného bodu, ale z niekoľko roznych pohľadov.

Na záver by som chcela poukázať na mojho obľúbeného holandského grafika M. C. Eschera (1898 - 1972), ktorý využíva vo svojich grafických listoch perfektné znalosti perspektívy a klame naše optické videnie vytváraním roznych iluzívnych priestorov a architektúr, ktoré sa navzájom prelínajú, spájajú a vytvárajú akési nekonečné priestory a podivnou atmosférou.

Mária Hostinová , II. ročník, Design výr. 3