

Figura X prostor X perspektiva

Figuru se snažíme kreslit převážně pomocí lineární perspektivy, tedy z jednoho místa, respektive bodu v daném časovém okamžiku. V rámci kompozičního umístění do kresebné plochy, přenášíme trojrozměrnou prostorovou podstatu figury do dvojrozměrného světa. Pokud objekt neznáme, přenášíme ho jak ho vidíme (resp. v jiném měřítku) na papír. V případě figury se předpokládají určité anatomické znalosti, znalosti kánonu a zkratk. Anatomickými znalostmi ve vztahu k perspektivě, rozumíme osově rozložení hmoty člověka (osa předozadní či vertikální ..) a tedy pochopení jeho konstrukce a symetrie stavby. Tato znalost je dobrým předpokladem pro vytvoření kresby figury v „čitelné“ lineární perspektivě. Kresba tohoto druhu vychází z poznání reálného světa, z poznání věcí jak se jeví v prostoru v rámci optiky našeho oka.

Pomocí této perspektivy můžeme vyjádřit dramatické a realisticky vyhlížející výjevy, překvapé okna do reality „visící v jednom okamžiku“. Pro diváka těchto kreseb musí tento svět okamžiku znamenat poučení o pravdivém momentu. Divák skrz kresbu může pochopit realitu, může se oprostít o nahlížení věcí v rámci určitých představ nebo nahlížení věcí ne nehybných (časově proměnlivých).

Přítomnost této reality nejjednodušeji dotvrzuje technika fotografie.

U kresby v lineární perspektivě se jedná o vyobrazení pomocí objektivně existujících perspektivních zákonů, které jsou exaktně ověřitelné.

Kresba figury může být rovněž různým způsobem deformována, což nemusí neznalý divák hned postřehnout. Pokud se jedná o záměr (či podvědomí, nikoli neumětelství), deformované tvary představují vidění světa v rámci:

1. autorových představ (př. karikatura)
2. relativně obecných představ (dobové představy).

Může se jednat o deformace, které jsou ještě v určitém rámci lineární perspektivy tj. – fragmentace figury do částí jež jsou kresleny podle lineární perspektivy, do celku jsou však složeny perspektivou inverzní. Nebo se jedná o úplné popření lineární perspektivy figury jako celku i jejich fragmentů (inverzní perspektiva).

Výhodami inverzní perspektivy při zobrazování figury je její vyobrazení v rámci světa jak ho tvůrce chápe, v případě epochy (středověk), jak ho chápe doba. Použití inverzní perspektivy se tedy váže na snahu vyobrazit figuru z hlediska její „subjektivně větší prozkoumanosti“. Je zde snaha po odkrytí a uplatnění fragmentů či charakteru figury, které zůstaly při lineární perspektivě skryty. Příkladem může být kubismus.

Dalším zajímavým případem je zachycení figury v delším časovém intervalu a její znázornění jako jeden celek (př. asyrské reliéfy okřídlených býků). Tímto nemám na mysli animační charakter kresby, která je vyjádřena několika lineární perspektivou pojatými kresbami v ploše přes sebe.

V případě kompozice s více figurami se jeví přesná lineární perspektiva jako zobrazení souboru částí zapadajících do jednoho celku. V případě promyšlené inverzní kompozice lze obraz sledovat komplexněji (jako celek), má menší hloubku ostroty, ocitáme se uprostřed věcí.

Na závěr lze perspektivu jako celek relativizovat, a to lineární z hlediska přenosu oko – mozek, jedná se o geometrické schéma perspektivy v prostoru v systému oko – prostor. Inverzní perspektivu lze relativizovat právě existencí perspektivy lineární.