



**mpc**  
METODICKO-PEDAGOGICKÉ CENTRUM



**Európska únia**  
Európsky sociálny fond

**Moderné vzdelávanie pre vedomostnú spoločnosť / Projekt je spolufinancovaný zo zdrojov EÚ**

PaedDr. Štefan Pondelík

## **Tvorba reliéfu na hodinách výtvarnej výchovy**

Osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe

Banská Bystrica

2013

**Vydavateľ:** Metodicko-pedagogické centrum, Ševčenkova 11,  
850 01 Bratislava

**Autor OPS/OSO:** PaedDr. Štefan Pondelík

**Kontakt na autora:** Metodicko-pedagogické centrum, RP Banská Bystrica, Horná 97, 975  
46 Banská Bystrica, renata.pondelikova@mpc-edu.sk

**Názov OPS/OSO:** Tvorba reliéfu na hodinách výtvarnej výchovy

**Rok vytvorenia OPS/OSO:** 2013

**Odborné stanovisko vypracoval:**

Za obsah a pôvodnosť rukopisu zodpovedá autor. Text neprešiel jazykovou úpravou.

Táto osvedčená pedagogická skúsenosť edukačnej praxe/osvedčená skúsenosť odbornej praxe bola vytvorená z prostriedkov projektu Profesionálny a kariérový rast pedagogických zamestnancov.

Projekt je financovaný zo zdrojov Európskej únie.

## **Kľúčové slová**

osvedčená pedagogická skúsenosť, výtvarné umenie, reliéf, história reliéfu, techniky spracovania reliéfu

## **Anotácia**

Prínosom osvedčenej pedagogickej praxe pre procesy výchovy a vzdelávania je aktuálnosť problematiky, ktorú OPS rieši. Ponúka čitateľovi proces zmeny v edukácii výtvarnej výchovy, možnosť práce s materiálom, posúva hranice plošného zobrazovania, ktoré je najčastejšie ponúkaným zobrazovaním na hodinách výtvarnej výchovy k hraniciam priestorového zobrazovania. Metodika vedie učiteľa aktivitami, ktoré umožňujú žiakom porozumieť viacrozmernému zobrazovaniu objektov.

## OBSAH

|  |    |
|--|----|
| ÚVOD .....   | 5  |
| 1 Východiská pre tvorbu reliéfu vo výtvarnej edukácii..... | 6  |
| 1.1 Výtvarné vyjadrovacie prostriedky.....                 | 6  |
| 2 Rozdelenie sochárstva, vymedzenie hlavných pojmov.....   | 9  |
| 3 Z histórie reliéfu.....                                  | 11 |
| 4 Reliéf v školskej praxi.....                             | 19 |
| 4.1 Materiály vhodné na tvorbu reliéfu.....                | 19 |
| 4.2 Pomôcky a nástroje.....                                | 21 |
| 4.3 Metodický postup práce pri tvorbe reliéfu.....         | 22 |
| 5 Úlohy na tvorbu reliéfu.....                             | 25 |
| ZÁVER .....  | 29 |
| Zoznam bibliografických odkazov.....                       | 30 |
| Príloha.....   | 31 |

## ÚVOD

OPS, *Tvorba reliéfu na hodinách výtvarnej výchovy*, ktorú predkladám, vychádza z mojej pedagogickej praxe, ktorú som realizoval ako učiteľ základnej školy, ako učiteľ ZUŠ a z overovania navrhnutých edukačných aktivít v školskej praxi základnej školy a základnej umeleckej školy. OPS reaguje na súčasnú koncepciu vyučovania výtvarnej výchovy a vychádza zo Štátneho vzdelávacieho programu. Cieľom OPS je prezentovať postupy práce s reliéfom na hodinách výtvarnej výchovy. OPS tvoria teoretické východiská zamerané na materiál vhodný pre reliéfne spracovanie, metodický postup práce pri tvorbe reliéfu, výtvarné vyjadrovanie žiakov.

Prínosom osvedčenej pedagogickej praxe pre procesy výchovy a vzdelávania je aktuálnosť problematiky, ktorú OPS rieši. Ponúka čitateľovi proces zmeny v edukácii výtvarnej výchovy, reakciu na súčasné chápanie vizuálnej edukácie, porozumenie procesom učenia sa žiaka. Podporuje rozvíjanie schopnosti hmatových zážitkov, kultivovanie vzťahu k povrchu, objemu, svetlu, priestoru a materiálu. Učí poznávať výtvarný jazyk.

Cieľovou skupinou OPS sú pedagogickí zamestnanci, učitelia výtvarnej výchovy základných, stredných škôl a základných umeleckých škôl, ktorí majú snahu meniť stereotypné procesy práce s výtvarným materiálom v prospech žiakov. Dôležitou súčasťou OPS je orientácia z výkonu žiaka na procesy porozumenia a následné vlastné tvorivé vyjadrenie. Podmienky pre tento proces vytvára učiteľ. Prostredníctvom OPS môžu učitelia získať vedomosti a zručnosti zamerané na tvorbu reliéfu a prácu s výtvarným materiálom.

V 1. kapitole uvádzam východiská pre tvorbu reliéfu, ku ktorým patrí výtvarné umenie v jeho vývoji v súvislosti s vývojom osobnosti žiaka. Dôraz kladiem na procesy tvorby, pri ktorých žiak získava potrebné vedomosti a zručnosti v oblasti výtvarného vyjadrovania.

V 2. kapitole uvádzam problematiku rozdelenia sochárstva s vymedzením hlavných pojmov.

V 3. kapitole uvádzam stručný prehľad dejín reliéfu s náčrtom dejinných súvislostí a typických predstaviteľov reliéfnej tvorby za účelom uľahčenia práce pedagógovi pri vyhľadávaní motivačných, alebo následných ukážok pre žiakov.

Vo 4. kapitole sa zaoberám otázkami tvorby reliéfu v školskej praxi, vhodnými a osvedčenými materiálmi a pomôckami pre tvorbu. Uvádzam metodický postup tvorby jednotlivých typov reliéfu.

V 5. kapitole uvádzam realizované vyučovacie lekcie s uvedením výtvarných problémov, ktoré je potrebné riešiť pri jednotlivých úlohách. Upozorňujem na úskalía, ktoré sa môžu vyskytnúť a uvádzam kladné stránky realizovaných procesov.

# 1 VÝCHODISKÁ PRE TVORBU RELIÉFU VO VÝTVARNEJ EDUKÁCI

Pre procesy, ktoré realizujeme na hodinách výtvarnej výchovy je východiskom výtvarné umenie. Aktivity na vyučovaní vychádzajú z jeho princípov. Aby ich bolo možné poznať a porozumieť im, je dobré venovať sa výtvarnej tvorbe a tým sa dostať bližšie k pochopeniu poslania umenia a zmyslu výtvarnej tvorby pre človeka osobne. V procese výtvarnej tvorby človek podrobnejšie spoznáva podstatu sveta, ktorý nás obklopuje, citlivejšie vníma jeho podnety a reaguje na ne.

Známe sú výtvarné prejavy pravekého človeka, maľby a reliéfne kresby, ktorými pokryl steny jaskyne. Chcel sa prejaviť, odlišiť od okolitého sveta, urobiť jeho záznam na dôkaz jeho existencie. Pravdepodobne z tejto životnej a psychologickéj potreby uplatniť sa v prostredí vznikla výtvarná tvorba. Vznikla v prírodnom prostredí za použitia prírodných materiálov (hlina, kameň...). Tieto materiály umožnili zanechať trvalú stopu človeka po zámernej, premyslenej činnosti vyžadujúcej fyzickú a psychickú aktivitu a zhmotnili tak zásahom človeka v novej forme podnety okolitého sveta.

Pri projektovaní výtvarných aktivít so žiakmi som vychádzal z hore uvedených skutočností. Rozhodol som sa venovať sochárskej tvorbe, jednej z jej súčastí, ktorou je reliéf. Pre komplexnosť východísk som zaradil do textu časť o dejinách reliéfu. V jeho vývoji je viditeľná nápadná podobnosť s vývojom výtvarného prejavu dieťaťa. Smeruje od najjednoduchších prejavov úsvitu dejín výtvarného umenia k tým najzložitejším v období renesancie a baroka. V súvislosti s umením podotýkam, že jednoduché prejavy (Egyptské reliéfy a pod.) nepovažujeme za menej umelecké. Jedná sa o menší počet výtvarných problémov, ktoré sú riešené a práve túto skutočnosť som využil. V jednotlivých úlohách som sa preto zameril na riešenie iba niektorých výtvarných problémov. Chcel som tým uľahčiť situáciu žiakom, aby ľahšie pochopili konkrétny výtvarný problém a úspešne zvládli úlohu. Úspešné riešenia ich motivovali k ďalším výtvarným aktivitám.

Úlohy na tvorbu reliéfu sú určené rôznym vekovým kategóriám žiakov základnej školy. Sú voľne zoradené, poskytujú možnosť výberu podľa aktuálnych podmienok na vyučovaní. Odpútavajú od schematickeho a popisného zobrazovania, vedú žiaka k transformovaniu skutočnosti, k výtvarnému vyjadrovaniu. V každej ľudskej osobnosti drieme inštinktívny záujem o tvar a záľuba pre dekorovanie. Táto skutočnosť je zvlášť intenzívna u detí, pre ktoré je podnetom na priestorovú tvorbu aj obyčajný piesok na pláži, či pieskovisku. Každá tvárna hmota, vrátane tých, ktoré v práci uvádzam, podnecuje spontánnu túžbu modelovať, premieňať, poznačiť ju svojou osobnosťou, dať jej život. V priebehu riešenia výtvarných úloh zameraných na tvorbu reliéfu žiaci prežívali procesy výtvarnej sebarealizácie umocnené haptickými aktivitami s plastickým materiálom, získali vedomosti a zručnosti v riešení výtvarných problémov zameraných na materiál, povrch, štruktúru, faktúru, rytmus, svetlo, tieň, ornament, štylizáciu.

## 1.1 Výtvarné vyjadrovacie prostriedky

### Materiál a povrch

Materiál vnímame z viacerých hľadísk. Z hľadiska estetického a z hľadiska úžitkových vlastností. Obidve musia rešpektovať fyzikálne vlastnosti materiálu. Každý materiál má svoju vnútornú stavbu, čiže štruktúru. Štruktúrou rozumieme spôsob usporiadania a vzájomného spojenia častíc materiálu, ktoré ho tvoria. Ide napríklad o usporiadanie buniek, vlákien,

kryštálov. Štruktúra sa potom prejavuje vo forme vzhľadových vlastností toho, ktorého materiálu. Vo výtvarnej tvorbe sa štruktúra ako vnútorná stavba, prejavuje divákovi, či autorom navonok ako vnímaný **povrch**. Pod pojmom štruktúra chápeme prirodzenú, alebo umelú členitosť. Môže byť skutočná alebo zobrazená. Vnímať ju môžeme vizuálne alebo hapticky, alebo aj oboma spôsobmi. Chápeme ju ako systém, zloženie, usporiadanie častí do celku. Prírodné štruktúry sú produktom pôsobenia prírodných síl, umelé štruktúry vytvoril človek. Štruktúry označujeme pojmami drsný, jemný, zvrásnený...

Pojem **štruktúra** sa často zamieňa za pojem **textúra**, ktorú chápeme ako výstavbu celku, ako jeho utváranie. Textúrou nazveme napríklad textil, ktorý tvorí systém prírodných, alebo umelých vlákien, ktoré vytvárajú textúru.

Pojmom **faktúra** označujeme stopy v materiáli, ktoré urobil človek pri jeho opracovávaní. Je závislá na charaktere podkladu na ktorý je pôsobené a na druhu nástroja, ktorým sa pôsobí. Napríklad dláto, špachtľa, prsty...

Faktúra je stopa autora, výsledok jeho individuálneho zásahu do materiálu. V tejto súvislosti uvádzame špecifický druh faktúry, ktorý voláme autorský rukopis. Je to zámerný, subjektívizujúci prístup autora, ktorý sa prejavuje v o výraznom rukopise tak, aby bol nezameniteľný. Rukopis tak umožňuje zaraďovať vzniknuté diela.

### **Rytmus vo výtvarnej tvorbe**

Rytmus vo výtvarnej tvorbe chápeme ako pravidelné opakovanie približne rovnakých prvkov, ktoré vytvárajú rytmický systém, tvorený základnými stavebnými prvkami a základnými výrazovými prostriedkami. Poznáme rytmus plošný, lineárny, svetelný, povrchový, tvarový, priestorový.

### **Ornament**

Ornament je príkladom radenia rytmov do pásov. Je to plošný, alebo priestorový prvok napríklad v textile, keramike, alebo architektúre. Jeho estetická funkcia je spojená s ozdobovaním predmetov.

### **Svetlo a tieň**

Svetlo a tieň sú dôležité prvky, s ktorými počíta reliéfná tvorba. Svetlo sa pri nej pohráva s povrchom nepriehľadných telies, zvýrazňuje ich objem, čiže trojrozmerný tvar a ich polohu v priestore. Vrhnaný tieň telesa, ktorý sa premieta navonok, na inú plochu, naznačuje vzťahy medzi predmetom a prostredím. Rozlišujeme dva zdroje svetla. Jeden je prírodný, druhý umelý. Intenzitu a smer umelého svetla môžeme podľa potreby regulovať.

**Prírodné denné svetlo** je v prírode rozptýlené. Lúče slnka sa šíria v priamkach a vrhané tieň sa správajú podľa zákonov perspektívy. Pre sochársku tvorbu a špeciálne pre reliéf je dôležitý uhol dopadu svetla. Ak na trojrozmerné teleso dopadá svetlo priamo spredu, tak jeho plasticnosť úplne zaniká a samotné teleso pôsobí veľmi jasne a plocho. Ak je zdroj svetla za telesom, teleso je v protisvetle a hlboký tieň potláča jeho plasticnosť, vidíme len jeho tmavú siluetu. Ak ale svetlo dopadá z boku, dodáva tvarom živosť, zaujímavosť, zdôrazňuje vyvýšeniny a priehlbiny, dáva šancu zviditeľniť sa aj miestam s polotieňom. Dodáva tvarom reliéfnosť.

**Bočné svetlo** je najvhodnejšie na osvetlenie architektúry, sôch a tým aj reliéfov. Overili sme si jeho účinky pomocou skladania papiera tak, aby sme docielili tieň rozličných tónov sivej a čiernej. Žiaci mali možnosť zistiť, že ak zmenia smer osvetlenia, vytvoria sa nové vlastné aj vrhnuté tieň.

### **Vrhnutý tieň**

Je známe, že každé, aj to najmenšie teleso vrhá svoj tieň, teda zachytáva svetelné lúče a bráni im aby cez jeho hmotu prenikli na zem. Vrhnutý tieň tak vystihuje priestorové vzťahy predmetu a umiestnenie svetelného zdroja, ktorý je vždy na opačnej strane ako tieň. Členitosť tieňa je priamoúmerná členitosti telesa. Teleso geometrického tvaru vrhá tieň geometrického tvaru, ktorý podlieha zákonom perspektívy. Teleso s voľným, negeometrickým tvarom vrhá tomu zodpovedajúci tvar. Dĺžku tieňa určuje výška svetelného zdroja, čo využívame pri osvetľovaní umelým svetlom. Pozorovali sme tieň, ktoré sme vytvárali pomocou lampy, menili sme ich smer a dĺžku a tým aj výrazové účinky reliéfu a jeho čitateľnosť.



## 2 ROZDELENIE SOCHÁRSTVA, VYMEDZENIE HLAVNÝCH POJMOV

Celú oblasť sochárstva delíme podľa rôznych kritérií, ktoré sa navzájom prelínajú. Podľa priestorovej tvorby rozlišujeme voľnú sochu a reliéf. V súčasnosti je ustálené používanie pojmov skulptúra a plastika v súvislosti s pojmom socha. Pojmy skulptúra a plastika majú však špecifický význam.

**Skulptúra** je sekaná z dreva, kameňa, alebo iného materiálu a vzniká uberaním. **Plastika** je tvorená z mäkkej modelovacej hmoty (plastelíny, cesta, hlíny) a vzniká uberaním a pridávaním. Býva odlievaná do pevnejšieho materiálu, alebo ak je z hlíny, býva vypaľovaná v keramickej peci na získanie trvácnejšieho stavu.

Pod pojmom **voľná socha** chápeme trojrozmernú plastiku, ktorá sa uplatňuje v priestore zo všetkých strán. Typickou je skutočnosť, že vzhľadom na umiestnenie sochy sú niektoré pohľady na ňu exponovanejšie a preto im sochár venuje zvýšenú pozornosť. Iné časti, ktoré sa uplatňujú v menšej miere, nebývajú tak prepracované. Je to typické najmä pri sochách, ktoré bývajú umiestnené blízko stien, alebo vo výklenkoch stien. Dokonca niektoré moderné plastiky autori komponujú len na dva pohľady a tak pôsobia plocho a celkovo vyznievajú ako obojstranný reliéf. V tejto práci vyberáme zo systému jednu časť a tou je reliéfná tvorba.

**Reliéf** je vlastne plastika pritlačená k základnému podkladu, pôsobí ako vypuklina uplatňujúca sa iba z predných pohľadov, pričom je dobre čitateľná iba z niektorých uhlov pohľadu, no najmä spredu. Je sochárskym dielom, ktorého tvary vystupujú z roviny podkladu. Iluzívny dojem hĺbky alebo objemu je vytváraný klesajúcou výškou reliéfu a v niektorých prípadoch aj náznakom perspektívy. Reliéf na rozdiel od voľnej sochy, ktorá je trojrozmerná, čiže plno plastická, využíva efekty kresby a maliarstva, založené na hre svetla a tieňov. Pre reliéf má osvetlenie zvlášť dôležitý význam. Bočné a šikmé osvetlenie je schopné vykresliť jej všetky jemnosti, vyzdvihuje z plochy tvary, ktoré majú byť v prednom pláne a zvýrazňuje ich plastickosť. Môžeme povedať, že tieň vykresľujú reliéf. Podľa rozponu, čiže vzdialenosti najhlbšieho a najvyššieho priestorového plánu reliéfu delíme reliéf na nízky(basreliéf), stredný (mezzoreliéf) a vysoký (hautreliéf).

**Nízky reliéf** je tvorený dvomi spôsobmi: ako rytá kresba do základného podkladu, ktorá má zaoblené okraje vyhlbených čiar obrývajúcich objem (Egypt, Asýria), alebo je tvorený premysleným splošťovaním, stláčaním plastiky zapustenej do pozadia. Nejde však o mechanické pritlačenie trojrozmernej plastiky k podkladovej doske, ale o premyslené redukovanie výškových rozdielov tak, aby vznikol dojem pokračovania objemu motívu aj na strane, ktorú vlastne nevidíme.

**Vysoký reliéf** vzniká priradením voľnej plastiky k stene, alebo inému podkladu ako jej súčasť, alebo aj čiastočným zapustením do steny. Tvary motívu reliéfu je potrebné výškovo redukovat', splošťovat'. Podľa miery redukcie môže vysoký reliéf prechádzať až do stredného reliéfu, kde sú výškové rozdiely ešte výraznejšie redukované, avšak nie na úkor straty dojmu plného objemu motívu. (tympanóny a metópy Gréckych chrámov)

### Druhy reliéfu podľa účelu

Rozsah použitia reliéfu je široký. Zasahuje do oblasti architektúry a je s ňou úzko spojený. Formálne sa často uplatňuje jeho dekoratívny charakter s použitím ornamentálnych motívov, napr. štukové výzdoby exteriérov a interiérov, fasád, stien, stropov, stĺpov aj úžitkových

predmetov. Na dekoratívne účely sú používané motívy geometrické, zvieracie, figurálne aj rastlinné. Medaila a minca využíva reliéfne stvárnenia rôznej tematiky vo forme veľmi nízkeho obojstranného reliéfu. Obidve majú na pohľad rovnaké reliéfne stvárnenie, pre mincu je však charakteristická zvýšená miera redukcie výšok. Ak mincu položíme na rovnú plochu, musí na ňu priliehať celým svojím okrajom, ktorý je vyvýšený po celom obvode, medaila môže na vyvýšených miestach balansovať.

Vlys je dlhý pás reliéfu uplatňovaný predovšetkým v architektúre antiky.

Stéla je náhrobná doska s reliéfom rozšírená v klasickom Grécku a Mezopotámii.

Plaketa je nízky jednostranný reliéf, so symbolickou alebo portrétnou tematikou.

Glyptika je zaradovaná k umeleckým remeslám podľa spôsobu vzniku. Je to rytý reliéf do tvrdého kameňa, polodrahokamu alebo skla.

Gemma je formou glyptiky, reliéf je rytý negatívne do rubu priehľadného kameňa, alebo skla.

Niektoré druhy reliéfu využívajú neutrálnu, pokojnú podkladovú plochu pozadia, pred ktorým je stvárňovaný motív umiestnený. Priestorový účinok autor dosahuje vytváraním čiastočných zákrytov alebo zoradením hĺbkových plánov za seba (vlysy na Partenóne).

Ďalšie druhy reliéfu využívajú rôzne druhy prostredia a to náznakovým spôsobom (Grécko, Rím). V neskoršom období, najmä v období renesancie sú s veľkou mierou precíznosti a dokonalosti dôsledne odstupňované priestorové plány od najbližších, často až vo forme voľnej sochy v popredí, k ďalším postupne do hĺbky sploštenejším, až k najvzdialenejším, ktoré sú vlastne nakreslené v podklade. Sú to v podstate plastické obrazy využívajúce maliarsku perspektívu (Ghiberti, Donatello).

Moderné reliéfy sa orientujú skôr na predrenesančné chápanie a vyznievajú plošnejšie, nevyužívajú do dôsledkov perspektívu reliéfného priestoru.

### 3 Z HISTÓRIE RELIÉFU

Z výskumov vyplýva, že je historicky starší ako plastika. Svedčia o tom nálezy v prehistorických jaskyniach z doby ľadovej. Reliéf sa v gréckom umení uplatňoval predovšetkým v architektúre, bol jej neoddeliteľnou súčasťou. Objavuje sa najmä na štítoch chrámov (tympanónoch), na vlysoch a na metopách. Reliéfna výzdoba akoby dávala budove pohyb. Oživuje ju viditeľnými a zrozumiteľnými symbolmi, ktoré vyjadrujú jej myšlienkový obsah. V prvej polovici 6. storočia pred Kr. vznikli reliéfy na metopách chrámu v sicílskom Selinunte. Okolo roku 500 pred Kr. nastáva obdobie klasické. Do popredia sa dostávajú Atény ako hlavné intelektuálne a umelecké centrum Grécka. Gréci sa postupne zbavujú mýtov a čoraz väčší význam prikladajú filozofii. Našli si svoju vlastnú teóriu o proporciách, vďaka ktorej hľadali ideálnu krásu. Je zrejmé, že grécki sochári čoraz lepšie ovládali zobrazovanie prirodzeného pohybu tela.

Na rozhraní medzi archaickým a klasickým obdobím vznikla preslávená výzdoba Diovoho chrámu v Olympii. Metopy chrámu boli vyzdobené reliéfmi zobrazujúcimi gréckych bohov. Veľkolepá kompozícia je spracovaná vo vysokom reliéfe zaberajúcom reálny priestor. Mohutné postavy bohov sú ideálom ľudského tela. Celou kompozíciou prebieha pohyb a je navodená atmosféra gréckej drámy.

V klasickej dobe došlo k najväčšiemu rozmachu sochárstva. Autori konečne vystupujú z anonymity a môžeme ich rozlíšiť podľa individuálneho charakteru ich tvorby. Feidiás (asi 490-432 pred Kr.) bol jedným z predstaviteľov tzv. prísneho slohu v 5. storočí. Tento sloh sa vyznačoval skromnou vážnosťou vo výraze tváre, niekedy až neosobným chladom a v neposlednom rade tiež prísnyimi proporčnými pravidlami. Hlavným Feidiovým dielom bola výzdoba gréckeho chrámu Parthenónu v Aténach, kde umelec riadil väčší sochársky kolektív. Na metopách s námetmi bojov Kentaura s Lapithmi použil vysoký reliéf, naopak vo vlyse, ktorý predvádza slávnostný panathenajský sprievod, nízky reliéf. Nízky reliéf bol na Parthenóne uplatnený ako výpravný a ozdobný článok. Vysoký reliéf na metopách sa uplatňuje ako voľná plastika, ktorá sa takmer vymyká väzbe zadnej plochy. Hĺbky zodpovedajú reálnym hĺbkam tiel. Cieľom tu nie je dekorácia, ale dejové sústredenie. Rozdiel medzi použitím vysokého a nízkeho reliéfom teda nie je len v hĺbke, ale aj vo vyjadrení priestorovosti a dejovosti.

V 4. storočí sa preslávil Alkamenés. Jeho diela vniesli do sochárstva nový žáner, ktorý by sme mohli označiť ako psychologické rozprávanie. Je tu veľmi málo akcie, zato veľa mlčanlivých emócií ovládaných vášňou i dokonalou väzbou tiel.

Helenistické umenie sa datuje od 3. storočia pred Kr. Pre toto umenie je typický realizmus, dramatické efekty, použitie perspektívy, miešanie prvkov a snaha o účinok svetla. Dokladá to najvýznamnejšie dielo - obrovský Diov oltár v Pergamone, v tvare nádvorja so stĺporadiím. Bolo tu pôvodne zobrazené sto postáv, z ktorých sa zachovalo asi osemdesiat. Jedná sa o vysoký reliéf, ktorý prechádza do voľnej plastiky. Účinkujú tu zárezy, nepokojný povrch, otvorené ústa, hlboké oči, žliabky okolo úst, koža tiel i štruktúra látok. Pergamský oltár so svojou priestorovou ilúziou, dynamickým pohybom a dramatickosťou, nie je jediným svedectvom rozmachu helenistického umenia. Dosaiahnutie priestorovosti a dejovosti znamenalo aj vznik obrazového reliéfu, predstavujúceho uzavretý priestor s dejom sústredeným do jednej scény.

Po dobytí Grécka, Rimania prevzali helenistický sloh, ktorý sa stal základom ich umenia.

Medzičlánkom medzi umením Grécka a Ríma boli výtvarné prejavy národa, ktorý sa asi v 8. storočí pred Kr. usadil v strednom Taliansku. Boli to Etruskovia. Etruské umenie je zamerané na kult mŕtvych. Významnými pamiatkami sú zdobené sarkofágy, kde sa uplatňovalo monumentálne cítenie a portrétno umenie. Etruskovia vynikali aj v práci s kovaným a bronzom. Drobné predmety dennej potreby z týchto materiálov sa zdobili reliéfmi. Etruskí

sochári dosiahli vo svojich reliéfoch ilúziu hlbokkej priestorovosti.. Hlavným rysom rímskeho umenia je pretrvávajúci Etruský realizmus. Je tiež ovplyvnené gréckym umením, ale chýba mu zmysel pre krásu a harmóniu pohybu gréckych diel. Reliéf získava výpravny rozmer a líči hlavne udalosti z dejín republiky. U Rimanov zaznamenávame obrovský pokrok v stavitelstve. Vznikajú obrovské verejné stavby ako víťazné oblúky a pamätne stĺpy, ktoré sú bohato zdobené reliéfmi a ktoré monumentálne zobrazujú historické udalosti.

Reliéf 1. storočia je veľmi rozmanitý. Vznikajú oltáre a pomníky, väčšinou z mramoru a sú pokryté symbolickými, zručne opracovanými motívmi. 1. storočie prináša aj niekoľko pozoruhodných diel z oblasti glyptiky, ktorá tu dosiahla svojho ďalšieho vrcholu. Sú to zmenšenej obmeny monumentálnych basreliéfov.

Traianov stĺp je najvýznamnejšou pamiatkou reliéfu 2. storočia. Bol vztýčený na Traianovom fóre v roku 113. Stĺp je vyzdobený pásom reliéfov, ktorý špirálovito stúpa k vrcholu a líči významné epizódy z úspešnej vojenskej výpravy a pamätne politické udalosti .

V 2. storočí dochádza v reliéfnom umení k rovnováhe medzi námetom, formou, účelom a technikou. Z reliéfov srší pokoj a vyrovnanosť.

3. storočie je zlatým vekom sarkofágov zdobených figuratívnymi reliéfmi a zo začiatku 4. storočia, z doby cisára Konštantína, pochádza slávny Konštantínov Víťazný oblúk. Posledné roky Ríma boli sprevádzané uznaním kresťanstva a hlbokou politickou a vojenskou krízou. To všetko sa prejavovalo v umení. Zmizlo všetko, čo dovtedy umelci objavili. Stredovek spomalil vývoj umenia tak o tisíc rokov.

Umenie sa pomaly vzdáľuje antike a vyvíja sa novým smerom. Prvýkrát sa objavujú reliéfy s novými námetmi. Ranokresťanské sochárstvo má svoj počiatok v reliéfnnej výzdobe sarkofágov, iné sochárske diela ani neexistovali. V 4.storočí majú sarkofágy zvláštnu štruktúru. Čelná strana je rozdelená stĺpkami na niekoľko častí. Štýlovo vychádzala výzdoba kresťanských sarkofágov z rímskeho sochárstva. Charakteristickými rysmi sú ľudské postavy zobrazené čelne na pozadí, ktoré úplne stratilo hĺbku, hierarchické rozmiestnenie postáv do niekoľkých pásov, prísnosť výrazu, zanedbanie perspektívy aj silný sklon k abstrakcii.

Dielom mimoriadnej umeleckej kvality je mramorový sarkofág prefekta Júnia Bassa uložený v chráme sv. Petra v Ríme. Námetom sú Pašie.

Posledný rozkvet zaznamenala výroba sarkofágov v Ravenne, v meste, ktoré sa dostalo do popredia najmä v 5. storočí. Na stenách ravennských sarkofágov sa často objavovali alegorické a symbolické motívy. Voľné sochy sa v tomto období netvorili, sochárstvo v chrámoch je takmer vždy nahradené reliéfom.

Románsky sloh, ktorý vznikol na začiatku 11. storočia, je prvý umelecký sloh, ktorý môžeme označiť za celoeurópsky. Jeho rozvoj je spätý s šírením feudalizmu a veľkých cirkevných reholí. Môžeme povedať, že kultúra je úplne pod dohľadom cirkvi, ktorá si v tom čase mohla dovoliť vynaložiť náklady na monumentálne diela. Prevládala náboženská tematika. Hlavným materiálom bol kameň ako trvanlivý a odolný materiál. Reliéf, ktorý doteraz slúžil ako dekoratívny prvok, sa začína osamostatňovať. Ani v tejto dobe však nestráca úzky vzťah k architektúre. Reliéf sa v románskom umení dokonale prispôsobuje stavbe, prehĺbuje a zdôrazňuje jej duchovnosť. Plní tu tiež funkciu symbolickú a rozprávačskú. Radenie postáv sa podrobilo logickej kompozícii. Často sa využíva osová symetria, ktorá rozmiestňuje motívy do rovnakých častí. Reliéf sa spočiatku objavuje najmä na portáloch nad vchodmi chrámov, ktorých hlavným prvkom je tympanon, a ďalej ako výzdoba hlavíc stĺpov v interiéroch kostolov a ako výzdoba dverí.

V druhej polovici 12. storočia reliéf prevažuje v umeleckej výrobe prepychových predmetov v zlate, ale vznikajú aj drobné reliéfy zo slonovej kosti. Najvýznamnejšími dielami sú schránky na ostatky svätých - relikviáre. Na ich výrobu vznikali špeciálne dielne v Nemecku, najmä v Liege a v Kolíne. Tieto schránky sa vykladali zlatom a znázorňovali príbehy zo

života svätca. Významným umelcom v tomto odbore bol Rénier de Huy, ktorý v rokoch 1107-1118 vytvoril skvostnú bronzovú krstiteľnicu Svätého Bartolomeja v Liège.

Gotika, ako nový umelecký štýl, prichádza s novým spôsobom života v Európe. K zrodu gotického umenia dochádza v polovici 12. storočia vo Francúzsku, odkiaľ sa ďalej šíri po celej Európe a stáva sa medzinárodným slohom. Svoj vrchol zaznamenáva od polovice 13. storočia až do polovice 14. storočia a jej prvky pretrvávajú až do začiatku 16. storočia.

V gotike má veľký význam architektúra, najmä stavba katedrál, preto sa tomuto obdobiu niekedy hovorí vek katedrál.

S príchodom nového štýlu sa začína meniť tematika diel. Gotické reliéfy sa naďalej objavujú na portáloch veľkých stavieb, ktorých usporiadanie sa ale zmenilo. Námety zostávajú pôvodné, zvyčajne sa zobrazujú príbehy z Nového zákona. Okrem vonkajšej výzdoby stavieb sa gotickí majstri zaoberali aj vnútornou výzdobou a tiež drobnými plastikami, najčastejšie na náhrobkoch. V gotických reliéfoch sa dbá na plastickosť. Okrem nízkeho reliéfu, ktorý zdobil gotické katedrály, sa uplatňoval aj tzv. skriňový reliéf, tvorený do hĺbky.

Sochárstvo zaznamenáva monumentálny rozmach v prvej polovici 13. storočia vo Francúzsku aj vo väčšine západných európskych krajín. Reliéfy sa objavujú na portáloch práve budovaných katedrál. Tieto diela sa stávajú vzormi pre ďalšie tvorbu. Začína sa presadzovať nový štýl. Sochy majú akoby väčšiu slobodu, čo mnohokrát dospelo až k úplne voľnému pohybu v priestore. Sochár tiež dáva pozor na úlohu odevu a spracovanie tváre. Presadzuje sa dynamika a napätie, ktoré oživujú celé dielo. Za povšimnutie stojí portál Korunovanie Panny Márie v Chartres zo 13. storočia.

S nástupom vrcholnej gotiky dochádza k zmene foriem. Zmenili sa proporcie ľudského tela, ktoré sa výrazne predĺžilo. Ďalej sa mení aj spracovanie tváre a odevu. Dochádza ku humanizácii tváre, ktorá sa čoraz viac približuje realite. Sochári tiež uvádzajú postavy viac do pohybu, zachytávajú svetlo a tieň a tým vytvárajú nevídané efekty. Zmeny sa prejavujú aj pri predmetoch umeleckého remesla. Významnou ukážkou tej doby je schránka na ostatky svätého Taurina z Évreux z polovice 13. storočia. Je vyrobená zo striebra a pozlátená meďou. Postavy na tejto schránke sú vytvorené vo veľmi hlbokom reliéfe. Zlatníkovým cieľom bolo vytvoriť ilúziu priestoru. Z tejto doby pochádzajú aj reliéfné miniatúry významných diel zo slonoviny. Najbežnejším námetom bola Madona s dieťaťom. Okolo polovice 14. storočia umelci úplne opúšťajú monumentálne poňatie diela a dávajú prednosť drobným plastikám.

Druhá polovica 15. storočia je poznamenaná rozkvetom sochárstva v celej Európe. Iná situácia je v Taliansku v 13. a 14. storočí. Už v tejto dobe tu dochádza k obrodeniu umeleckého vyjadrovania a vytvárajú sa tak predpoklady k budúcej renesancii. Prvým zástupcom tejto zmeny bol sochár Nicola Pisano (okolo 1220 okolo 1238). Pôsobil v Pise, ktorá sa stala jedným z hlavných umeleckých centier. Nicola Pisano vytvoril dve hlavné diela: kazateľnicu pisánskeho Baptistéria okolo roku 1260 a kazateľnicu Sienskeho dómu dokončenú v roku 1268. Prvé dielo naozaj predstavuje nový smer v umení. Okolo kazateľnice je rozmiestnených päť mramorových reliéfov zobrazujúcich život Krista. Tento súbor nesie meno Klaňanie troch kráľov. Reliéfy pripomínajú svojou kompozíciou, proporciami postáv a jednoduchosťou postojov antické sarkofágy, ktoré umelec mohol vidieť v Pise. Vypracovanie záhybov je však gotické a zdá sa, že bol Pisano ovplyvnený francúzskou tvorbou. Prevláda však antická inšpirácia. Druhé dielo, kazateľnicu Sienskej katedrály, dal vytesať svojim najlepším žiakom, medzi ktorými bol aj jeho syn Giovanni Pisano. Je to najpodarenejšie dielo, v ktorom sa snúbia prvky neskoršej gotiky a antiky. Umelec ju poňal ako osembokú arkádu so stredným stĺpom. Biele mramorové panely nad arkádami sú vyzdobené výjavmi zo života Ježiša Krista až po jeho umučenie. Na týchto reliéfoch Pisano porušil monotónnu frontalitu jednotného plánu, príznačnú pre románske a ranné gotické sochárstvo a figúry rozmiestnil do niekoľkých plánov. Pre Nicola Pisana je príznačná užšia väzba postáv a rozmnoženie počtu figúr nad sebou. V poliach výjavov u Pisana je hĺbka vytváraná vrstvami

hláv a tiel. Umenie Giovanni Pisana patrí z väčšej časti do 14. storočia a prispelo k usmerňovaniu štýlu tohto storočia. Okrem Pisy sa stáva dôležitým strediskom i Florencia. Tu pôsobil Andrea Pisano (okolo 1290-1349). Bol sem pozvaný, aby pracoval na prvých bronzových dverách baptistériom (1330-1336). Tieto dvere boli zdobené sériou štvorlistových polí, v ktorých boli v tenkom reliéfe na plochom podklade vypracované jemné postavy. Jeho bronzové reliéfy sa nelíšia ani duchom, ani formou od kamenných.

Tvorba reliéfu sa rozvinula významne s postavou Giotta (1267-1337), okolo ktorého sa združila vo Florencii skupina umelcov. Tento maliar a architekt nastolil v umení nový princíp- perspektívu a otvoril tak cestu k renesancii. To bol zlom, ktorý má v oblasti reliéfu veľký význam, pretože aj sochári, nielen maliari, sa o perspektívu začínajú zaujímať a vnášajú jej prvky do svojej reliéfnej tvorby.

Roku 1348 postihol Taliansku mor a prerušil všetky umelecké prejavy až do začiatku 15. storočia. Renesancia je smer, ktorý sa vedome navracia k antike. Je založená na hľadaní ideálu ľudskej krásy. Obracia sa proti stredoveku, umenie chápe ako niečo hodnotné a zvláštne. Renesančný umelec vystupuje z anonymity, stáva sa uznávanou osobnosťou. Vývoj sochárstva talianskej renesancie podmienila snaha o dosiahnutie čo najväčšej pravdivosti výrazu, teda snaha o čo najvernejšie zobrazenie skutočnosti. Nástrojom tohto cieľa bola perspektíva, ktorá zaznamenáva v období renesancie svoj najbúrlivejší rozvoj a vďaka ktorej vznikol perspektívny reliéf.

Sochári sa snažia docieľiť priestorového klamu vnášaním perspektívnych prvkov do reliéfu, najskôr citovo, potom vedome. Perspektívne basreliéfy budia rozruch, rad diskusií, kritik, ale aj uznanie a pochvaly.

Florentský maliar a sochár Lorenzo Ghiberti (1378-1455) bol prvý, kto použil všetky známe poučky o perspektíve pri konštrukcii reliéfov. Bol označovaný za tvorca perspektívneho basreliéfu.

Jeho reliéfy miestami vystupujú takmer ako voľné plastiky, umelec dosahuje odstupňovaním výšky reliéfu priestorové hĺbky, ktorej by gotika nikdy nedosiahla. Nepoznala totiž perspektívne otvorenie priestoru.

Novovek

Začiatok novoveku vyznačujú dve udalosti :dobytie Konštantínopolu Turkami(1453) a objavenie Ameriky (1492).Európske krajiny prevzali umelecký štýl renesancie z Talianska ešte len okolo roku 1500. Najprv si osvojili architektonické prvky. Kvalitných, samostatne tvoriacich sochárov je v tomto období veľmi málo.

Manierizmus

V Taliansku nastáva po roku 1500 obdobie nepokojov. Práve v tejto nepokojnej dobe vzniká v Taliansku nový smer, manierizmus (asi 1520-1590), ktorý sa rýchlo rozšíril po celej Európe a stal sa skutočne medzinárodným slohom. Týmto termínom sa zvyčajne označuje umelecké obdobie poznačené jednotným štýlom. Používa sa aj pojem neskorej renesancie. Manierizmus sa obracia chrbtom k realite a presadzuje nadradenosť umenia. Dáva prednosť grafickým a farebným efektom. Manierizmus považuje umenie za oblasť experimentovania. Michelangelo Buonarroti (1475 -1564), maliar, sochár a architekt .Na konci svojho života sa venoval architektúre. Michelangelo patrí medzi najpoprednejších umelcov talianskeho Cinquecenta (posledné obdobie renesancie v Taliansku) a podľa historikov je to najlepší umelec všetkých čias. V tomto období u neho dochádza k syntéze antickej tradície a bezprostredných podnetov najmä od Donatella, čo je v jeho dielach jasne vidieť. Michelangelo sa vo svojej sochárskej tvorbe sústreďuje na analýzu ľudskeho tela. V diele Madona pri schodoch prijal Donatellov plošný štýl a vytvára tu jednotný hlboký priestor zlúčený s figúrami. K reliéfu Boj kentaurov s Lapithmi mu ako predlohy slúžili antické sarkofágy. Jedná sa o preplnený hautreliéf, kde docielil veľký pohyb v malej hmote.

## Barokové umenie

Baroko je umelecký sloh, ktorý nasleduje po renesancii a trvá zhruba od polovice 16. storočia do polovice 18. storočia. Vývoj umenia bol ovplyvnený historickými udalosťami. Bolo to najmä zvyšujúce sa náboženské napätie vnútri jednotlivých štátov, ale aj medzi nimi navzájom, ďalej vyhlásenie suverénnych moderných štátov, ktoré sa oslobodili od náboženstva, a boli to aj spoločenské zmeny, ktoré sa rozvíjali v rôznych smeroch. Baroko je smer, ktorý je charakterizovaný ako smer prehnane ozdobný, výstredný a nevkusný. Bolo považované za umenie odvodené z renesancie, ako vybočenie k výstrednosti a nevkusu. Vyšlo z Ríma, odkiaľ sa ďalej šírilo po celej Európe ale aj do Ameriky. V baroku sa začínajú budovať tzv. ideálne mestá. Veľký dôraz je v 17. storočí pri stavbe miest kladený na riešenie námestí. Uplatňoval sa tu perspektívny reliéf. Architektúra v baroku plne využíva optické efekty k posilneniu priestorovosti. Novinkou tiež bolo, že sa sochy, maľby aj výzdoba spájali už v návrhoch stavieb a interiérov, aby vzniklo jediné umelecké dielo a pôsobilo ako celok. Hlavnou novinkou, ktorú prinieslo barokové sochárstvo, je hra s jediným pohľadom v protiklade s množstvom pohľadov v období manierizmu. Primárnym cieľom bola dynamickosť celku. Umelca to viedlo k tomu, že sa pri práci na svojich dielach neobmedzovali na jediný blok sochárskej hmoty, ale kombinovali rôzne materiály. Čo sa týka reliéfu, barok nadväzuje na renesanciu a pokračuje v tvorbe perspektívneho basreliéfu. Sú ním zdobené časti nábytku, dvere i náradie a samozrejme architektúra. Vznikajú glyptiky rezané do priesvitných kameňov, priesvitné porcelánové obrázky, ktoré bývali pýchou meštianskych domácností. Najčastejší materiál, s ktorým umelci pracovali, je mramor. Barokový reliéf vyvoláva pocit neurčitého stúpania. Platí to pre reliéfy, ktoré vznikli nanášaním hmoty aj pre reliéfy, ktoré vznikli jej odoberaním. Figúry sa v priestore strácajú, skracujú aj vystupujú. Ich šaty sú pokrčené, vytvárajú tieň, čo vytvára dojem pohyblivosti. Jednotlivé plastickej vrstvy sú odstupňované, cieľom bolo ale dosiahnuť klamlivé hĺbky.

Dominantnou osobnosťou bol sochár, architekt, maliar, dekoratér Gian Lorenzo Bernini (1598-1680). Bernini sa stal typickým predstaviteľom baroka so schopnosťou sústrediť sa na podstatné, umením vyťažiť to najdôležitejšie z predchodcov a celého umeleckého dedičstva a zúžiť ich na jednoduchú základnú ideu. V mladosti najprv vychádzal z manierizmu a dával tvarom značnú voľnosť a energiu. Priťahoval pozorovateľa k figúre v pohybe, vzťahoval ho do deja a vytváral interaktívny priestor medzi divákom a dielom. Jeho reliéfy niekedy prekračovali hranice rámov.

Významné sú jeho práce v chráme svätého Petra v Ríme. Reliéfy tu zdobí bronzový baldachýn nad hlavným oltárom. Basreliéf 17. storočia sa často nepozorovane blíži k voľnej figúre.

## Neskorý barok a rokoko

V dôsledku historických udalostí ustupuje Rím do pozadia a vznikajú nové centrá Londýn, Viedeň, Drážďany, južné Nemecko aj Čechy. Toto obdobie trvá zhruba od smrti Berniniho v roku 1680 až do začiatku 18. storočia. Typickými znakmi sú okázalá výzdoba, rozmarný štýl. Úspechy slávia prepychové interiéry. Rozhodujúcu úlohu v nich zohráva rytmus svetla a farieb. Tento sloh sa snažil v interiéroch vytvoriť za pomoci prirodzeného svetla a výzdoby v bielej, modrej a zlatej farbe, čisté a presvetlené ovzdušia. Kládne sa dôraz na dojem ľahkosti, objavujú sa nové formy drobnej architektúry (oltáre) a drobná skulptúra (porcelán, dekoratívne figúrky). V sochárstve sa prikladal veľký význam drobnej interiérovej dekoratívnej plastike s banálnymi námetmi. Nemec Georg Raphael Donner (1693-1741) sa v rámci vývoja v nemeckých krajinách zaraďuje do prúdu, ktorý sa odlišuje od počínania jeho súčasníkov. Jeho barokové portrétny reliéfy predstavujú ľudí pozorovaných zblízka. Je na nich poznať skúsenosti s mincovou technikou a to aj z voľby materiálu - olova, čo je mäkký a poddajný materiál. Príkladom je jeho reliéf, ktorý nesie názov Studňa Jákobova. V jeho

tvorbe dochádza k zmene postojov, k narovnaníu tradičných kriviek na telách a k upokojeniu pohybov. Tak sa prejavili po prvýkrát v sochárstve zásady klasicizmu, ktorý nasledoval.

### Klasicizmus

Klasicizmus je smer, ktorý sa usiloval o znovu nájdenie stratených hodnôt renesancie rozumu, poriadku, rovnováhy, dokonalosti a harmónie. Uprednostňovalo sa grécke umenie pred rímskym. Grécke sochárstvo bolo totiž najbližšie ideálu krásy. Klasicizmus sa stavia proti komplikovanému štýlu rokoka, ktoré bolo odsúdené z dôvodov morálnych i estetických. Klasicizmus znamená vývoj ku statickému pokoji, neuznáva barokový pohyb ani rokokovú nepravidelnosť a svetelnosť. Zavrhuje aj plastickú súvislosť oblečenia s telom, pretože tvary majú byť jednoduché a hneď pochopiteľné. Obdobie klasicizmu trvá zhruba od roku 1770 až do začiatku 19. storočia. Sochárstvo hrá dôležitejšiu úlohu než maľba. Prispieva k rozvoju urbanizmu, ktorý zaznamenal v 19. storočí rozmach, a hlavne slúži k prestížnej výzdobe budov. Osobitný význam nadobudlo budovanie pamätníkov a náhrobkov. Sochárska výzdoba dbala o plynulosť, pokoj, jasnosť, vznešenosť a monumentalitu. Dej mal byť jednoduchý, aby vynikla jeho veľkosť. Reliéf vychádzal z myslenej kresby, mal byť jednoduchý a rozvinutý do plochy, bez skratiek v končatinách. Hlavnými predstaviteľmi klasicistického sochárstva sú Talian Antonio Canova(1757-1822) a Dán Bertel Thorvaldsen (1771-1844). Obaja sa usilovali o dosiahnutie ideálu krásy a vychádzali priamo zo štúdia antiky. Antonio Canova, ktorý je dominantnou osobou celej epochy, je preslávnený svojimi náhrobkami. Jedným z jeho najvýznamnejších diel je náhrobok arcivojvodkyne Marie Kristíny Rakúskej (1789-1805) v Benátkach(Obr. 4.47). Je to originálne dielo, ktorým prekonal strnulosť svojich predchádzajúcich diel.

Bertel Thorvaldsen žil vyše štyridsať rokov v Ríme. Jeho Alexandrov sprievod, vlys na paláci Quirinal (1812) v Ríme, pripomína Feidiov vlys na Parthenóne. Thorvaldsen tiež hľadá ideálnu krásu. V jeho reliéfoch sa prejavuje maliarsky cit, presná stavba plánov aj dobré proporcie.

### Romantizmus

Romantizmus je sloh, ktorý stojí v protiklade ku klasicizmu. Jeho obdobie môžeme ohraničiť rokmi 1815 až 1848. Romantizmus je európske hnutie, ktoré sa zrodilo v Anglicku, v nemeckých a škandinávskych krajinách. Vychádza z veľkého záujmu o gotický stredovek a o umenie 14. a 15. storočia. Gotika sa stala vzorom pre početné stavby. Začali sa používať aj nové stavebné materiály, o ktorých sa súdilo, že nemajú žiadnu cenu. Bola to liatina, sklo a oceľ. Sochárstvo sa v romantizme veľmi nerozvíjalo, dominantným štýlom zostal dlho klasicizmus, najmä v Taliansku, Veľkej Británii a v nenemeckých krajinách. Vo Francúzsku vznikajú pamiatky s politickým a náboženským významom, napr. fontány, pamätníky aj náhrobky a pod. Roku 1836 bol v Paríži dokončený Víťazný oblúk s historickými vlysmi a štyrmi kolosálnymi súsošiami. Pracovali na ňom sochári Francois Rude (1784-1855), Cortot a Etex (1808-1888). Pozornosť si zaslúži práve Rude, ktorý získal klasicistické vzdelanie, ale neskôr jeho diela získali sympatie romantikov. Realizoval jeden zo štyroch hautreliefov na Víťaznom oblúku, z roku 1792, známy pod menom Marseillaise. Zachytáva hrdinské nadšenie, ktoré ešte zdôrazňuje pohybom celku a hrou hlavných línií. Premena vojakov revolúcie na antických bojovníkov robí z tohto diela veľkolepé spojenie klasicizmu a renesancie.

### Smery 19. storočia

#### Realizmus

Realizmus vo Francúzsku vznikol dôsledkom európskej revolúcie roku 1848. Stavia sa proti romantizmu. Nie je to jednotný smer, ale jeho umelci sa vyznačujú spoločnou vôľou rozbiť



žánre s historickými témami. Bojujú za právo vybrať si zo skutočnosti akýkoľvek námet, krásny aj škaredý a zobrazovať moderný život. Realizmus má záujem neidealizovane zobrazovať skutočnosť. Prejavuje sa najmä v maliarstve. Jediní sochári priamo spätia s realizmom boli maliari - sochári. Spomenúť môžeme basreliéf Emigranti (1848-1849) francúzskeho umelca Honoré Daumier (1808-1871). Ako prvý zachytáva vo svojom umení politickej udalosti a sociálne problémy.

### Impresionizmus

Termín impresionizmus sa objavil v roku 1874 a uchoval si súdržnosť až do roku 1884. Ďalej existoval len v dielach niektorých maliarov, ktorí mu zostali verní. Impresionizmus, príznačný pre maliarstvo, mal dôsledky aj v sochárstve. Napr. francúzsky maliar Jean Léon Gérôme (1824-1904) sa od roku 1878 preorientoval na sochárstvo, pretože sa v tom čase zrodila farebná fotografia a on sa ju snažil prekonať trojrozmernou tvorbou, ktorá mala zodpovedať realite.

### Symbolizmus a secesia

Termínom symbolizmus sa označujú dve generácie umelcov z obdobia 1820-1830 a 1850-1860, ktorí kládli dôraz na námet, na rozdiel od impresionistov. Ich námety boli prevažne historické, biblické, mytologické alebo vychádzali z legend. Na konci 19. storočia a na začiatku 20. storočia sa objavil mnohotvárne zameraný prúd zvaný secesia, ktorý bol posledným predstupňom k nástupu avantgardného umenia. V rokoch 1890-1895 náhle preniklo zo Spojených štátov do Rakúska cez Anglicko, Francúzsko a Škandináviu medzinárodné umelecké hnutie, ktoré dostalo v každej krajine iný názov secesia, Art nouveau, Modern Style. Toto umenie sa ale rýchlo vytratilo. Po roku 1905 už neexistuje. Secesia spôsobila renesanciu umeleckých remesiel, návrat ku gotike a objavenie japonského umenia. Japonské umenie prinieslo napodobňovanie tvarov prírody, zvlášť flóry a objavenie ornamentu. V 19. storočia dochádza k vývoju úžitkového umenia. Toto umenie chápalo krásu predmetov dennej potreby ako priblíženie umenia životu.

### Postimpresionizmus

Postimpresionizmus môžeme vymedziť rokmi 1884 a 1905. Je to obdobie, ktoré nadväzuje na impresionizmus, ale v celej Európe okrem Francúzska nenájdeme umelca, ktoré by sme mohli označiť za postimpresionistu. Prevládajúcou orientáciou zostáva realizmus. Pre mnohých európskych umelcov znamenalo preberanie niektorých impresionistických prvkov vytvárať moderné umenie, ale informácie sa v tom čase šírili veľmi pomaly, takže parížski umelci boli o niekoľko krokov vpredu.

Smery 19. storočia sa rôzne prelínajú a nemožno povedať, že by umelci boli ovplyvnení vždy iba jedným z nich. Snáď nikto nemal vyhranený štýl, skôr sa v rôznych etapách svojej tvorby prikláňali k rôznym líniam. Sochárstvu druhej polovice 19. storočia dominuje osobnosť Augusta Rodina (1840-1917), ktorý do svojej tvorby uviedol technickú voľnosť impresionizmu. Tento umelec zohral v sochárstve rovnakú úlohu ako impresionistickí maliari vo vývoji maľby. Aj keď pre úprimnosť a expresivitu svojich diel nebol vo svojej dobe úplne pochopený, významne ovplyvnil vývoj sochárstva 20. storočia. V jeho diele došlo k spojeniu realizmu, expresionizmu, romantizmu a formálnych prvkov impresionistického maliarstva. Vytvoril diela plné života. Z hľadiska reliéfu je najvýznamnejšie dielo Brána pekiel (návrh realizovaný 1880-1917) v Paríži. Hlavnou témou je Peklo z Danteho Božskej komédie, stvárnené symbolicky.

### Umenie 20. storočia

Roky 1905-1914 patria v európskom umení k najzaujímavejším. Mladí umelci hľadajú nové výrazové prostriedky, najmä ale v maliarstve. Centrom tohto úsilia je Paríž. Rozvíja sa tzv. oficiálne umenie. Umelci majú spontánnejší pohľad na skutočnosť. Počas tohto obdobia vznikajú aj ďalšie umelecké prúdy, tzv. avantgardné prúdy, napr. expresionizmus, kubizmus, futurizmus, a neskôr tiež dadaizmus a surrealizmus. Expresia znamená dramatickosť, zdôraznenie škaredosti, expresívne deformácie. Pre toto združenie je príznačná vôľa vyjadrovať sa farbou. Členovia zachádzajú až ku stredovekým podnetom a oživujú napr. aj techniku drevorezu do drsného, surového prejavu, ktorý dosahujú ostro rezanými, zjednodušenými tvarmi.

Kubizmus sa snaží zobrazit' predmet, ako existuje v skutočnosti, to znamená z rôznych strán. Jedným zo základných princípov kubizmu bol odklon od čelného pohľadu ako v sochárstve, tak v maliarstve.

Futurizmus je avantgardný smer, ktorý vznikol v Taliansku okolo roku 1910. Futuristi svojim vynášaním stroja a rýchlosti a pohrdaním tradíciou oslavovali modernosť a pokrok.

Dadaizmus a surrealizmus sú prúdy, ktoré možno považovať za reakciu na katastrofu, ktorej bola prvá svetová vojna. Otto Gutfreund (1889-1927) sa pridal ku kubizmu podľa vzoru mnohých vynikajúcich slovenských maliarov. Gutfreund akoby predbehol svoju dobu, pretože bol zo všetkých sochárov najkubistickejší. Snaží sa o nový plastický výraz. Ukážkou takejto tvorby je výpravný vlys na Gočárovej budove bývalej Legiobanky. V reliéfe, ktorý vytvoril pre interiér na parížsku výstavu roka 1925 vy užil abstraktnú redukciu prehĺbeného egyptského reliéfu.

V Čechách zasiahol reliéfnu tvorbu Josef Drahoňovský (1877-1938), významný predstaviteľ glyptiky. Obnovil zaniknutú tradíciu rytého skla starých autorov figurálne aj ornamentálne zdobenými vázami, gemami.

Najvýznamnejším autorom reliéfov v Čechách bol Otakar Španiel (1881-1955). Bol to sochár, rezbár a medailér. Rozhodujúci vplyv na formovanie štýlu jeho tvorby mali jeho štúdiá v Paríži. Jeho raná tvorba bola spätá so secesiou, ale pred koncom 1. Svetovej vojny sa priklonil skôr k neoklasicizmu. Okrem medailí ukázal aj nové možnosti architektonického reliéfu na monumentálnych dverách svätovítskeho chrámu v Prahe (1928-1929). Navrhoval aj československé mince a plakety. Španiel ovplyvnil ako učiteľ celý odbor reliéfného sochárstva. Po prvej svetovej vojne sa kvalitné sochárstvo nenápadne udržiavalo v Taliansku. Avantgarda pokračovala len v niekoľkých európskych krajinách a to predovšetkým v oblasti maľby. V predtuchu 2. svetovej vojny sa reliéfná tvorba prejavovala latentne a po jej skončení umelci nastúpili až po dlhých rokoch s koncepciami, ktoré boli pokračovaním predošlých, začínajú však používať okrem klasických aj novodobé materiály.

## 4 RELIÉF V ŠKOLSKEJ PRAXI

### 4.1 Materiály vhodné na tvorbu reliéfu

Každý materiál poskytuje autorovi iné vyjadrovacie možnosti, preto je potrebné spojiť túto skutočnosť s predpokladanou funkciou a účelom výtvarnej práce. Najstarším sochárskym modelovacím materiálom je hlina. Okrem nej je možné použiť plastelínu, vosk, cesto, sadru, papier, papierová hmotu, modurit a jemu podobné hmoty. Pre tvorbu skulptúr je to drevo, mäkký kameň, pórobetónové tvárnice, sadrový blok a podobne.

**Hlina** ako najstarší sochársky materiál vznikla zvetrávaním živcových hornín. V prírode sa vyskytuje niekoľko druhov hĺn, z ktorých niektoré sa používajú na sochárske účely. Výraz, dokonalosť a kvalita je spojená s druhom hliny a aj s jej prípravou a úpravou.

Prírodnú hlinu je najlepšie získať kopianím na začiatku leta, nechať ju uležať, aby zoxidovala. Obyčajne obsahuje množstvo kamienkov, ktoré nám nemusia pri stvárňovaní motívov vyhovovať, preto sa musí zomlieť a prečistiť plavením. Prelievame ju rozriedenú vodou cez sito s veľkosťou ôk podľa voľby. Po odstránení prebytočnej vody sa hlina ešte premiešava, aby bola vláčna. Uvedený proces je zdĺhavý a fyzicky náročný.

Vzhľadom na časovú tieseň je na školské účely vhodné použiť už spracovanú modelovaciu hlinu, ktorá je vyčistená, zomletá a vyplavená, v suchom stave. Práškovú hlinu si pripravíme tak, že do väčšej a pevnej nádoby z nekorodujúceho materiálu sypeme prášok tak dlho, až je voda nasýtená. Vzniknutú kašu rozmiešame a necháme niekoľko dní odstáť. Pred samotným modelovaním hlinu ešte raz dobre premiešame aby bola tvárna rovnomerne a neboli v nej vzduchové bubliny. Odporúčam upraviť množstvo potrebné k momentálnemu modelovaniu vymiesaním na podložke aj za pomoci kyjaničky, aby boli odstránené aj najmenšie bubliny vzduchu. Dobre vymiešaná hlina sa nesmie lepiť na prsty ako obyčajné mazľavé blato. Musí zachovať aj jemné odtlačky nástroja. Pripravenosť hliny vyskúšame tak, že vyvaľkáme hlinený valček a prehne ho. Nesmie sa zlomiť. Najlepšie sa pracuje s hlinou, ktorá už bola viackrát použitá. Ak chceme v práci pokračovať neskoršie, udržujeme hlinu vo vlhkom stave obložením mokkými handrami, ktoré nepúšťajú vlákna a zabalením do igelitu.

Rozrobenú hlinu uchováваме najlepšie v plastovej nádobe prikrytú igelitom a vekom, aby zostala stále vlhká. Veľmi dôležitá je hygiena hliny. Musí zostať vždy čistá, nesmú sa dostať do nej žiadne nečistoty, ba ani kúsky papiera, pretože by mohli zapríčiniť vznik plesne. Veľmi nebezpečné sú pevné nečistoty, ktoré môžu spôsobiť poranenie ruky. S otvorenou ranou sa nesmie modelovať z dôvodu vzniku infekcie.

Pri práci s hlinou dbáme na čistotu prostredia, lebo popadané, uschnuté a rozšliapané kúsky hliny vytvárajú intenzívne prašné prostredie. Odporúčam využiť na modelovanie s hlinou osobitnú miestnosť, alebo na tieto činnosti používať osobitné drevené alebo plastové podložky, ktoré je možné zabaliť aj zo spodnej strany a preniesť tak na miesto skladovania.

Hlina nie je pri dodržaní hygienických podmienok zdraviu škodlivá, je čisto prírodný produkt, nezapácha nerozpúšťa sa teplom, Je ľahko tvarovateľná, umožňuje uberanie, pridávanie, vtláčanie, hladenie, výtvarný motív sa dá ľahko opravovať a prerábať. Preto je najvhodnejším študijným materiálom. Pri správnom ošetrovaní a zaobchádzaní je nezničiteľným materiálom.

#### Plastelína

Jedinou výhodou plastelíny je jej okamžitá pripravenosť na prácu. V porovnaní s hlinou je drahá, jej vlastnosti sa u jednotlivých výrobcov líšia. Po dlhšej práci teplom mäkne, lepí sa na podložku, prsty a nástroje, niektorá farbí prsty. Je vhodná len na jednoduché drobné reliéfné práce a utesňovanie foriem. Pri práci s plastelínou je dobré uvedomiť si teplotu prostredia.

## **Sadra**

Vyrába sa mletím a pálením síranu vápenatého - sadrovca. V obchodoch sa predáva sadra šedej farby, dosť znečistená hrubšej štruktúry. Je vhodná pre murárske práce. Na výtvarné účely poslúži sadra modelárska, bielej farby. Je jemnejšia. Skladujeme ju v suchých priestoroch. Odporúčam nekupovať veľké zásoby, lebo už po polroku skladovania zvetráva a stáva sa nevhodnou. Osvedčilo sa mi vyskúšať kvalitu sadry stlačením v hrsti. Po roztvorení vznikne hrudka s negatívnym odtlačkom vnútra dlane. Ak sa rozpadá, je už poškodená vzdušnou, vlhkosťou a je nevhodná. Ak ju použijeme, tuhne pomaly, po stuhnutí sa drobí a je krehká. Do sadry môžeme odlievať práce, ktoré boli vymodelované z hliny alebo aj v nej samotnej modelovať, využiť najmä princíp skulptúry a reliéfu.

K výtvarnej práci je potrebné práškovú sadru rozrobiť s vodou. Do potrebného množstva vody pozvoľna sypeme sadru, prepúšťajúc ju cez prsty. Zachytíme tak prípadné hrubšie stvrdnuté súčasti. Sadrový prášok sypeme dovedy, až voda ďalšiu sadru už neprijíma. Necháme chvíľu postáť, potom rozmiešame tak, aby nevznikli vzduchové bublinky. Pozor -po rozmiešaní začne sadra rýchlo hustnúť. Ak robíme odliatok, musíme postupovať rýchlo, lebo hustá sadra nevyplní dokonale všetky jemné časti.

Pri nerozvážnom rozrábaní sadry chcú deti napraviť chybu a dosypú do riedkej a už rozmiešanej sadry ďalšiu na zahustenie, alebo prilejú vodu do hustej sadry na rozriedenie. Tieto dva spôsoby nesmieme v žiadnom prípade urobiť - vedú k zaručenému neúspechu. Dobre pripravená tuhnúca sadra opäť kryštalizuje a stáva sa pevnou. Na rozrábanie sadry s vodou sa mi osvedčilo použiť rozrezanú polovicu starej lopty. Stará zaschnutá sadra sa z nej dá ľahko odstrániť a nádobu môžeme použiť opakovane. Nebezpečným je vylievanie sadrovej vody, zvyšnej sadrovej kaše nerozriedenej aj rozriedenej do umývadla. Odpad sa dokonale a navždy upchá.

## **Modurit, modelit**

Je to novodobá termoplastická hmota, hygienicky nezávadná. Kупuje sa v bielej, alebo iných farbách. Chránenú v balení ju môžeme skladovať niekoľko mesiacov pri teplote 10-15 stupňov, chránenú pred vlhkom. Pri priamom pôsobení svetla a tepla stráca plasticosť a postupne tuhne. Pracujeme s ňou metódou vtlačovania, vyťahovania z bloku a metódou pridávania. Začínáme s ňou manipulovať keď je v polotuhom stave. Spracovávaním teplom rúk mäkne a stáva sa poddajnejšou a vláčnejšou. Inak je v chlade málo poddajná neochotne prijíma tvar. Osvedčila sa pre práce malej a strednej veľkosti.

Po vymodelovaní motívu je potrebné hmotu vytvrdiť teplom v pare, horúcom vzduchu alebo vriacej vode pri teplote 100 až 150 stupňov C počas 10 minút. Tento čas je určený pre hrúbku 1 cm. So zvyšovaním hrúbky sa zväčšuje aj časový rozsah podľa pokynov jednotlivých výrobcov. Netrepezlivým sa nevyplatilo vyberať vytvrdzované práce ešte pred ich úplným vychladnutím -proces nie je ešte ukončený a práce sa poškodia -lámu sa.

Ak je predmet rovnomerne vytvrdený, odoláva poveternostným podmienkam, je pevný, tvrdý, čiastočne pružný. Môžeme ho aj ďalej opracovávať rezaním, brúsením, leštením...

Odporúčam pri zvyšujúcej sa lepivosti moduritu vlhčiť ruky vodou. Je potrebná opatrnosť, pretože pri prekročení miery vlhčenia dochádza k strate lepivosti hmoty a pripájané časti spolu nedržia, počas vytvrdzovania sa rozpadnú.

## **Cesto**

K tvorbe jednoduchých nízkych reliéfov je mimoriadne výhodné (najmä u nižších vekových kategórií) použiť ako modelovacu hmotu cesto. Výhodou je jeho hygienická nezávadnosť a rýchla príprava. Umožňuje tvorbu malých objektov metódou modelovania, vtlačania, vrstvenia, naliepania na podložke. Vyžaduje štylizovanie tvarov. Je ho možné farebne upravovať. Návod na prípravu: 1kg múky zmiešame za sucha s 1 kg soli. Pridáme vodu

a vymiesime cesto takej hustoty, ktorá udrží formu reliéfu. Vytvorené práce vysušime pri izbovej teplote alebo v elektrickej rúre.

### **Papier**

Pri priestorovej práci je možné využiť aj biele listy papiera, ktoré obyčajne slúžia na kreslenie a maľovanie. Dajú sa z neho vytvárať aj trojrozmerné, alebo reliéfné tvary pomocou vrstvenia a spájania zliepaním, ohýbaním, preklápaním, krčením a kombinovaním týchto postupov s použitím tiež dobre známeho kaširovania ( nanášania kašovitej zmesi rozomletého papiera s lepidlom, alebo vrstiev pásov papiera) na jadro vymodelované z hliny, alebo plastelíny.

## **4.2 Pomôcky a nástroje**

### **Modelovací stojan pre reliéf**

Ak modelujeme reliéf na stole, alebo školskej lavici, použijeme ako pracovnú podložku povrchovo upravenú drevenú, alebo drevotriekovú dosku. Vhodnejšie je, ak pri tvorbe použijeme šikmo postavenú dosku s oporou. Hodí sa na to aj masívnejší maliarsky stojan. Tento spôsob uľahčí modelovanie, umožní udržať si prehľad o celku, a proporčných vzťahoch. Treba dať pozor, aby sa hlina svojou váhou po šikmej ploche nezosunula z podložky. Preto je vhodné na spodnú stranu podkladovej dosky pripevniť lištu, ktorá by mala presahovať hranu dosky asi o 2 centimetre.

Ak hlina pevne drží na podkladovej doske a zotrvá tam dlhšie, môže sa stať, že sa vytvorí počas vysychania väčšie, či menšie trhliny. Je lepšie plát po dokončení hneď oddeliť od dosky. Na tento účel dobre poslúži stará struna z gitary, ktorou plát odrežeme od podložky. Aby sa nezarezávala pri ťahaní do rúk, je dobré priviazať na jej konce drevené kolíčky.

Ak robíme reliéf väčších rozmerov, je veľký predpoklad zosunutia plátu z podložky. Zafixujeme ho tak, že do dreva podložky zatlačíme niekoľko klincov tak, aby vyčnievali nad okraj dosky (pozor, aby neprekážali budúcej výške reliéfu). Môžeme ich poprepletať nehrdzavejúcim drôtom. Tento spôsob je dobrý len pre reliéf, ktorý budeme odlievať, pretože sa z podložky už nedá zložiť.

### **Nástroje na modelovanie reliéfu**

Modelovať je možné za pomoci rôznych nástrojov. Prvým a najprirodzenejším nástrojom sú ruky človeka, ktoré hlinu, alebo inú jej podobnú hmotu miesia, stláčajú hladia, zdrsnujú, päsťami dľaňami, prstami.

Najjednoduchšie nástroje sú drevené paličky rôzneho zakončenia a hrúbky, na dotváranie miest, ktoré sa nedajú modelovať prstami, dokresľovanie a odkrajovanie, používame drevené sochárske špachtle s rôzne tvarovanými koncami, kovové špachtle a na jemné modelovacie práce môžeme použiť aj zubárske špachtle používané pri plombovaní. Modelovacie očka ktoré tvorí drevená rúčka s upevneným mosadzným, alebo železným očkom na konci používame na odoberanie a vydlabávanie hliny v miestach, ktoré majú zostať duté, alebo má byť ich hrúbka stenčená, ako je to v prípade stenčenia rubu niektorých stredných a vysokých reliéfov, určených na vypaľovanie. Ozubené očka nechávajú zaujímavú stopu. Všetky nástroje musia byť vyrobené z tvrdého dreva, aby sa z nich neuvolňovali nebezpečné triesky.

Kyjačik v tvare štvorhranného kusa dreva slúži na utľapkanie hliny, rezné lanko zo starej gitarovej struny na odrezanie hliny, alebo oddelenie plátu od podložky, bodec vyrobený z drevenej paličky so vsadeným klincom na konci na modelovanie drobných detailov, modelovacie kružidlo na prenášanie proporcií, stierka a valček na cesto na vytvorenie väčších hladkých plôch, špongia na vyhladzovanie povrchu, igelity na zabránenie vysychaniu hliny, plastová nádoba s vekom na uchovávanie hliny, rozprašovač na vlhčenie hliny vodou, drevené, alebo plastové podložky.

### 4.3 Metodický postup práce pri tvorbe reliéfu

#### Tvorba základnej dosky reliéfu

Menšiu základnú dosku reliéfu zhotovíme sploštením hrubšieho hlineného valca. Sploštíme ho údermi kyjaničky alebo rukou. Ďalšia možnosť je vytvoriť ho vložení medzi dve handry a prevalcovať valčekom na cestu do potrebnej hrúbky. Na prípravu väčšej základovej dosky použijeme dve lišty z tvrdého dreva, medzi ktoré rovnobežne natlačíme hlinené valčeky. Spojíme ich a zarovnáme do výšky lišt. Pritom hlinu dobre utlačíme, aby nevznikli medzery a vzduchové bubliny. Okraje dosky zrežeme na požadovaný rozmer.

#### Plošná reliéfná výplň

Cieľom je rozvoj zručností v tvorbe priestorovej reliéfnej kompozície. Nejde o reliéf v pravom zmysle slova, pretože sa nejedná o striktné dodržiavanie pravidiel redukovania. Plošná výplň má však spoločné znaky s reliéfom a je na jeho tvorbu dobrou prípravou. Pri plošnej výplni je hlavným cieľom, či úlohou kompozičné rozmiestnenie plastických tvarov v rytmickom vzťahu k voľným plochám tak aby bol dosiahnutý harmonický celok. Dôležitým predpokladom pre zvládnutie úloh tohto typu sú základné skúsenosti práce s hlinou (alebo iným materiálom), prípravou podkladovej dosky, nakladaním základných hmôt, vystihovaním proporcií a plasticity modelovaných objektov. Na vyjadrenie určitej témy je vhodné použiť akékoľvek motívy (pre ľahšie spracovanie na reliéfnu formu v hline sú najlepšie také, ktoré majú plošnejší charakter). Vyhneme sa tak náročným perspektívnym skratkám. Ako námet odporúčam tvorbu dekoratívnych kachličiek, gombičiek, keramickej bižutérie, neskôr erbu, mesačného znamenia, znaku a podobne.

Reliéfnu výplň je možné tvoriť rôznymi spôsobmi. K najjednoduchším patrí nakladanie a priliepanie figuratívnych alebo dekoratívnych prvkov z hlinených guľôčok, plôšok alebo valčekov a ich kombinácií na podkladovú doštičku. Tieto prvky podľa zámeru viac alebo menej deformujeme pomocou prstov, alebo modelovacích nástrojov. Tak vytvárame pozitívny reliéf, ktorý vystupuje nad rovinu základnej dosky. (Namiesto hliny je možné použiť cestu, najmä u mladších detí, alebo iný materiál). Negatívny reliéf tvoríme vtlačaním rôznych predmetov do podkladovej dosky z hliny a vyrývaním hmoty do hĺbky pod úroveň základnej plochy.

Východiskom pri tvorbe plošnej výplne a reliéfu je kresba. Znamená to, že nakreslená kompozícia musí byť hneď na začiatku tvorby dobre vyriešená. Tvorí tak dobrý základ pre vlastné modelovanie.

K originalite výslednej práce prispieva skúsenosť, že je vhodné vypracovať niekoľko návrhov na papier. Najlepší z nich potom preniesť prekopírovaním v pomere 1:1 ostrou sochárskou špachtľou alebo hrotom na základnú hlinenú dosku. Potom je už jednoduchšie pokračovať ďalej stanovením najvyšších a najnižších miest a nakladaním hmoty postupne modelovať motív kompozície.

Je dôležité sledovať, aby počas práce boli všetky časti motívu rovnomerne rozpracované. Hlavnú pozornosť je potrebné venovať vzájomným proporčným, tvarovým a priestorovým vzťahom. Niekedy sa stane, že pri samotnom plastickom realizovaní výplne je potrebné pozmeniť pôvodný lineárny návrh, prípadne ho zjednodušiť a vyzdvihnúť niektorý podstatný detail. Práca s hlinou takéto zmeny umožňuje, čo považujem za výhodu, motivujúcu menej úspešných žiakov, ktorým dáva šancu opravovať, alebo aj začať znova a inak .

#### Keramická mriežka (rezaný reliéf)

Variantom plošnej výplne môže byť návrh na plastickú dekoratívnu mrežu, v ktorej sa uplatní vecný, alebo abstraktno-ornamentálny motív. Spôsob jej výtvarného riešenia je potrebné prispôbiť predpokladanej funkcii mreže a jej umiestneniu v architektúre.

Pri tvorbe keramickej mriežky, na rozdiel od plošnej výplne, nemodelujeme na hlinenom podklade, ale na rovnej podkladovej drevenej, alebo plastovej doske. Výhodiskom je znova dôsledná lineárna plošná kresba. Potrebne je vytvoriť a sledovať rytmus plných a prázdnych plôch. Odporúčam vyznačiť si ich výrazným spôsobom (šrafovaním mäkkou ceruzkou, alebo hrubou fixkou) už na nakreslenom návrhu. Potom priložiť návrh na hlinenú dosku a prekresliť motív na hlinu. Po prenesení kresby vyrezávame ostrou sochárskou špachtľou potrebné miesta do hĺbky. Po ich vybratí sa odhalí podklad -drevená doska, na ktorej leží hlinený plát, na ktorom pracujeme. Takýto reliéf nazývame aj prerezávaný reliéf.

Pre žiakov je zaujímavé, ak vidia dva spôsoby dokončenia keramickej mriežky. Pri prvom môžu úplne zachovať plošný charakter mreže, ktorá je typická rytmom striedania plných a na podklad vybratých plôch a línií.

Pri druhom majú možnosť modelovať jednotlivé plochy a tvary výplne v malých výškových rozdieloch nízkeho reliéfu. Ak ich plytko odsadzujú, zaoblujú, alebo zošikmujú, zistia, že plošný charakter keramickej mreže takto plasticky obohatili.

Z priestorových aj finančných dôvodov často nie je možné práce tohto druhu archivovať, preto výtvarné práce (po vysušení) vhodne osvetlíme a odfotografujeme. Plné uplatnenie by našli po vypálení v keramickej peci.

Pri riešení tejto úlohy je možné použiť aj iný materiál s rešpektovaním jeho vlastností. Napríklad kašírovanie, rezanie do sadry, polystyrénu, pieskovca, pórobetónu. Ďalším variantom je návrh na mrežu z kovových pásov, ktoré sme v školských podmienkach nahradili papierovými pásmi spájanými lepením.

### **Stužkový reliéf**

Stužkový reliéf nevzniká tak ako prerezávaný z jedného kusa plátu, ale do pripraveného obrysu formátu vlepujeme hlinené valčeky, tvoriace jednotlivé časti motívu.

### **Vrstvený reliéf**

Profesionálny reliéf dosahuje maliarske efekty a výrazné temnosvity. Podobný účinok môžeme v školských podmienkach dosiahnuť vrstveným reliéfom a zjednodušením motívu tak, že vyrezanými formami zjednodušeného motívu rôznej hrúbky a veľkosti za použitia prekrývania docielime podobné hĺbkové a šerosvitové efekty. Tvary ktoré sa majú zdať bližšie, musia byť hrubšie ako tie, ktoré sa majú zdať vzdialenejšie.

Zaujímavé je zistenie, že reliéf je možné zaradiť niekde medzi plastiku a kresbu. Z obrysu kresby na ploche vystupuje modelovaný tvar .

Modelovanie reliéfu si vyžaduje znalosť princípu sochárskeho reliéfu ako redukovanej plastiky. Pre pochopenie princípu redukcie sa mi osvedčilo porovnanie plastického modelu hlavy s reliéfom tej istej hlavy. Žiaci zistili, že plastický model hlavy rozrezaný rovinou vedenou cez stred čela, pomedzi oči, cez stred nosa, úst a krku položený na plochu tvorí len remeselným spôsobom vytvorenú polovicu hlavy položenú na ploche a nezodpovedá porovnávanému reliéfu. Meraním, aj odhadom zistili rozdiely.

Pre reliéf platí pravidlo, že všetky výšky a hĺbky sú v porovnaní s plným tvarom plastickej hlavy znížené, čiže redukované v určitom pomere, ktorý je autorom pevne stanovený. Nazývame ho redukčným pravidlom.

**Redukčné pravidlo** je základným poučením pre tvorbu reliéfu, nestačí však pre celú vlastnú umeleckú prax, ktorá obsahuje ďalšie špecifické problémy. Pre školskú prax plne postačuje. Osvedčilo sa mi pripomenúť žiakom ukážku s modelom rozrezanej hlavy pri požiadavke, že každý dobrý reliéf (hlavy, predmetov zátišia alebo iného motívu) musí byť vymodelovaný tak

aby vzbudzoval dojem plnej plasticity. Nesmie vzniknúť dojem, že ide iba o zobrazenie viditeľnej polovice hlavy (alebo iného motívu), ale že modelovaný objekt je celý a má teda svoje pokračovanie aj na neviditeľnej strane.

Tento účinok dosiahneme správnym nasadením reliéfu tak, že jednotlivé výšky odsadíme od plochy podkladovej hlinenej dosky. Najlepší výsledok sme dosiahli vtedy, keď hneď po nakreslení obrysovej línie hlavy bola do vnútra plochy jej obrysu nanosená rovnomerne tenká vrstva hlíny. Tak sa dostala os hlavy pred úroveň podkladovej dosky a vznikol dojem plnej plasticity motívu.

Pri tvorbe konkrétnej hlavy u niektorých žiakov robili problém perspektívne skratky v prípadoch, ak sa žiaci nerozhodli pre profil hlavy. Neúspech ich demotivoval. Odporúčam stanoviť k výtvarnému riešeniu hlavu v profile (výber modelov podľa podmienok k tvorbe).

### **Postup pri modelovaní hlavy**

Vhodné je začať podľa kópie sadrového odliatku. Na tento účel sa hodí stredne vysoký reliéf. Uľahčíme tým nácvik správneho postupu a techniky reliéfného zobrazovania a umožní nám získať poučenie o kompozícii a redukcii.

Najprv je potrebné zhotoviť podkladovú dosku z hlíny tak, že presne odkopírujeme podklad pôvodnej dosky. Potom na ňu rozvrhneme obrysovú kresbu hlavy pri rešpektovaní kresliarskych postupov ako pri klasickej kresbe. Pri ťažkostiach tvorby profilu odporúčam použiť kružidlo na odpichovanie okrajových bodov obrysu od okraja podkladovej dosky modelu. Uvedený spôsob je možné použiť aj na prenesenie hlavných proporcií, zachytiť tak umiestnenie oka, ucha, a dolnej čeľuste.

Ešte pred nanášaním hlíny odporúčam sústredené pozorovanie modelácie reliéfu, ktorý hodláme stvárniť, pohľadom zo strany a overiť si rozmiestnenie jednotlivých výšok. Netreba zabudnúť na už spomínané odsadenie hlavy od podkladovej dosky, ktoré je potrebné neustále sledovať a udržiavať v stanovenom obryse.

Potom si určíme najvyššie miesta a naložíme konštrukčne dôležité miesta celej hlavy. Vytvoríme takzvaný prvý plán, čo znamená plochu, ktorá je najbližšie k očiam autora. Je daná zamýšľanou výškou budúceho reliéfu. Pracujeme na celku, priebežne pracujeme na detailoch. Osvedčilo sa mi použitie grafickej ukážky, ktorá znázorňuje hlavu a jej hĺbkové rozvrstvenie z profilového pohľadu. Ukazuje, že najvyššou a očiam sochára najbližšou časťou je ucho, potom temenná kosť, ďalej spánková kosť, uhol dolnej čeľuste, líčna kosť, výbežok brady a nosová kosť pri koreni ako najnižšia časť. Každý z týchto bodov sa nachádza v inom pláne. Ich vzájomné odstupňovanie však nie je také vyvážené aby ich reálny prepis podával vyrovnaný a ucelený obraz. Práve tu sa žiada citlivosť umelca, ktorý dokáže odhadnúť výškovú hodnotu potrebnú pre jednotný výraz diela. Presné merania podľa skutočnosti ochudobnia dielo o harmonický súzvuk tvarov a svetiel. Napriek uvedenému konštatovaniu sme sa zamerali na pozorovanie a tvorbu plánov, pretože to považujem za východisko pre pochopenie tvorby reliéfu. Neosvedčilo sa mi pracovanie na detaile, ktoré mnohých žiakov láka, podobne ako pri kresbe. Je potrebné pracovať na celku priebežne a častejšie to žiakom pripomenúť. Ako úskalie sa prejavilo zachytenie najhlbších miest, ako napríklad kútik úst a dierka v uchu, tvoriace dieru do objemu. Po upozorneniach boli zaregistrované a upravené.

V tvorbe reliéfu boli úspešnejší žiaci, ktorí sú úspešní pri zobrazovaní kresbou.



## 5 ÚLOHY NA TVORBU RELIÉFU

Uvedené návrhy sú pre rôzne vekové kategórie žiakov. Učiteľ si volí riešenie výtvarného problému podľa schopností a zručností žiakov.

**Výtvarný problém:** faktúra, akčná tvorba, záznam gestického pohybu ,postupná gradácia gesta, zvyšujúca sa dynamika gesta a kresby v materiáli, výrazový účinok vytvoreného reliéfu,

**Námet:** vyjadrenie pocitu, nálady, vzťahu prostredníctvom záznamu gesta v hmote hliny

**Úloha:** experimentovať so stopami nástroja, vrátane vlastnej ruky a prstov, tvoriť expresívne zásahy do materiálu, porovnávať výsledky výtvarných pokusov interpretovať ich.

**Úskalia:** neklasická výtvarná technika, nezobrazujúca forma, neobvyklý prístup k nástroju a materiálu. Dostatočné množstvo materiálu a neohrožujúce prostredie umožnilo spontánny prejav.

**Kladné skúsenosti:** akčný prejav umožnil spontánne sa vyjadriť, rozvinul chuť tvorivo experimentovať, došlo k postupnému vedomému zhodnocovaniu spontánnych výtvarných zásahov a ich slovnému interpretovaniu.

**Výtvarný problém:** dekoratívny rytmus tvarový, svetelný rytmus, kompozícia na ploche, podľa osi súmernosti alebo radením do pásov, kontrast

**Námet:** dekoratívna kachlička – negatívny reliéf vtláčaním drevených paličiek rôzneho profilu a hrúbky

**Úloha:** vytvoriť návrh na dekoratívnu kachličku, uplatniť geometrický ornament

**Úskalia:** pri príliš veľkom tlaku paličky sa hlina môže nežiaduco vytláčať do bokov a deformovať tak okolité tvary. Uvedený jav môže byť pri tejto úlohe v niektorých prípadoch dokonca výtvarne zaujímavý.

**Kladné skúsenosti:** Hore uvedené úskalie bolo neskôr poučením pri tvorbe návrhu na mincu. Žiaci ďalej zistili, že veľký kontrast negatívnych zásahov do podložky narušuje svetelnú kompozíciu.

**Výtvarný problém:** štruktúra, textúra, povrch, farba, súmernosť, rytmus

**Námet:** návrh na gombičku z moduritu

**Úloha:** Vytvoriť niekoľko návrhov gombičiek s reliéfnym povrchom odtláčaním výrazných materiálových textúr textilu aj prírodných štruktúr. Vytvorené práce patinovať.

**Úskalia:** Nepoužívať materiály, ktoré uvoľňujú vlákna, alebo iné čiastočky

**Kladné skúsenosti:** radosť z originálnych produktov a úpravy reliéfu patinovaním za účelom zvýraznenia plasticity, zistenie obsahu pojmov štruktúra a textúra.

**Výtvarný problém:** vrstvený reliéf, štylizácia

**Námet:** zoologická záhrada

**Úloha:** vytvoriť z hliny dekoratívnu kachličku so zvieracím motívom

**Úskalia:** Na zamedzenie čisto kresliarskeho podania stanoviť počet plánov reliéfu na ploche

**Kladné skúsenosti:** Osvojili si ďalší spôsob výtvarného zobrazovania zvierat, realizácia úlohy nenásilne umožnila transformáciu reálneho tvaroslovía do štylizovaného prejavu.

**Výtvarný problém:** negatívny reliéf, rytmus výšok a tvarov

**Námet:** reliéf z asambláže

**Úloha:** odtláčať rôzne predmety do hliny alebo plastelíny tak, aby ich kombináciou vzniklo zobrazenie živočícha

**Úskalia:** Veľmi členité predmety s vysokým reliéfom sa nehodia

**Kladné skúsenosti:** hmatové zážitky, tvorba asociácií, skúsenosti s vypracovaním hliny, povzbudivú možnosť meniť kompozíciu ocenili najmä nesmelí žiaci.

**Výtvarný problém:** prerezávaný reliéf do hliny, pozitív, negatív, rytmus pozitívnych a negatívnych plôch

**Námet:** dekoratívna mreža do interiéru

**Úloha:** vytvoriť dekoratívnu mrežu vyrezávaním do hliny

**Úskalia:** Nerezať negatívne tvary príliš blízko seba.

**Kladné skúsenosti:** uvedomenie si pojmu negatív, pozitív

**Výtvarný problém:** stužkový reliéf, analógia prírodných štruktúr, princíp rastu

**Námet:** suchý starý strom

**Úloha:** vytvoriť z hlinených valčekov rôznej hrúbky kmeň a konáre starého suchého stromu, pokryť ich zodpovedajúcimi štruktúrami. Zachytiť princípu rastu.

**Úskalia:** S tenkými valčkami hliny pracovať rýchlo, lebo vysychajú a lámu sa.

**Kladné skúsenosti:** Kladný hmatový zážitok pri tvorbe stavebných prvkov, skúsenosť s vlastnosťami materiálu a jeho vplyvom na výslednú formu.

**Výtvarný problém:** stužkový reliéf z papiera, štylizácia, umelecké remeslá- klampiarstvo

**Námet:** dekoratívna mreža, vegetatívny motív

**Úloha:** vytvoriť stužkový reliéf z rovnako širokých pásov papiera stáčaním, ohýbaním a lepením k sebe ako návrh na mrežu z plechu

**Úskalia:** čistota pri práci s bielym papierom, šírka dlhých papierových pásov musí byť všade rovnaká -použiť pravítko a vysúvací nôž na papier. Disperzné lepidlo dávkovať opatrne, aby nestekalo, nanesené v tenšej vrstve uschne skôr. Tvoríme návrh v dočasnóm materiáli pre realizáciu v kove -plechu. Pri veľkom papierovom návrhu sa tento môže vlastnou váhou deformovať po zavesení do priestoru. Vhodná je inštalácia na ploche, alebo prichytením na viacerých miestach do papierového rámu.

**Kladné skúsenosti:** na urýchlenie postupu práce sme použili malé štipce. Radosť z postupne rastúcej formy.

**Výtvarný problém:** redukcia priestorových plánov, kompozícia plochy s písmom a obrazovým prvkom, averz, reverz

**Námet:** návrh na mincu, averz, reverz

**Úloha:** Vytvoriť nízky reliéf z hliny vo zväčšenej mierke vtláčaním jednoduchého textu z pečiatkovej abecedy. Po vytvorení negatívneho textu vytvoriť zobrazujúci motív vrstvením hliny tak aby vznikol návrh na mincu.

**Úskalia:** Pri necitlivom silovom pôsobení počas vtláčania sa plastelína deformuje, úspešný býva iba naozaj nízky reliéf. Nutnosť riešiť druhú stranu na novom podklade a dodržať odporúčané vzťahy.

**Kladné skúsenosti:** osvedčil sa postup od kreslených návrhov a ich prehodnotenia, potom tvorby vtláčaného textu, tvorby vyvýšeného okraja mince a nakoniec dotvorenia obrazového motívu tak, aby neprevyšoval výšku okrajového lemu mince. Žiaci už počas realizácie úlohy hodnotili náročnosť dizajnérskeho prístupu, ktorý mali možnosť realizovať.

**Výtvarný problém:** negatív, pozitív, úloha farby patiny –spôsob zvýšenia ilúzie plasticosti, písmo v kompozícii

**Námet:** plaketa pre aktuálnu príležitosť

**Úloha:** Vytvoriť návrh na plaketu z plastelíny v negatíve a zhotoviť z neho sadrový odliatok.

**Úskalia:** problémy so stranovým otočením – vyriešiť pomocou použitia kreslených návrhov a overenie ich účinku priložením na sklo okna, aby bolo vidieť presvietenu druhú stranu návrhu a jej budúci vzhľad po otočení. Nedodržanie postupu pri práci so sadrou, čistota prostredia. Počas tvorby odliatkov je potrebné pracovať vo dvojiciach, počas tuhnutia sadry zadať zmysluplnú činnosť s hodnotiteľným výsledkom

**Kladné skúsenosti:** Žiaci si utvrdili skúsenosť z tvorby grafiky týkajúcu sa stranového otočenia návrhu, ktorú si obohatili o obsah pojmov negatív a pozitív. V konečnom dôsledku mali radosť zo spojenia umeleckej a umeleckoremeselnej činnosti,

**Výtvarný problém:** vrstvený reliéf, tvarový rytmus, štylizácia tvarov, rešpektovanie vlastností materiálu

**Námet:** rozprávkové figúrky

**Úloha:** vytvoriť reliéfne postavičky z rozprávky, dekorovať ich odev vrstvením a vtláčaním

**Úskalia:** nerešpektovanie vlastností materiálu a zamieňanie si spôsobu práce s hlinou alebo plastelínou. Na poranených prstoch slané cesto štípe.

**Kladné skúsenosti:** posilnenie vzťahu k regionálnym tradíciám, materiál pôsobí motivačne, najmä u nižších vekových kategórií, proces štylizácie sa realizuje samovoľne

**Výtvarný problém:** tvarový a svetelný rytmus, štruktúra, svetlo, mierka

**Námet:** návrh na dekoratívnu stenu v architektúre

**Úloha:** Z dlhých narezaných pásov papiera rôzne ohýbaných a priliapaných na podklad radením vedľa seba rytmizovať plochu. Vytvoriť štruktúrovanú plochu.

**Úskalia:** obava z náročnosti pri vytváraní zdanlivo veľkej plochy

**Kladné skúsenosti:** upevnenie, aj vytvorenie nových kladných interpersonálnych vzťahov z dôvodu práce vo dvojiciach. Zážitok a upevnenie sebadôvery pri dokončení práce a jej exponovaní v rôznych svetelných podmienkach. Priradovaním prác k sebe sme vytvárali veľkoplošné kompozície a overovali si tak význam mierky v architektúre.

**Výtvarný problém:** obrys, svetlo, redukcia výšok, ilúzia trojrozmernosti

**Námet:** hlava z profilu

**Úloha:** Vymodelovať mezzoreliéf podľa modelu reliéfu - kópia

**Úskalia:** Nepresná kresba obrysu, pracovanie na detaile a nie na celku, nadmerné prehĺbenie najnižších miest.

**Kladné skúsenosti:** Osvedčil sa postup, pri ktorom bola do vnútra obrysu najprv nanosená tenká vrstva hliny a vrstvenie začínalo na nej.

**Výtvarný problém:** svetelný a tvarový rytmus

**Námet:** Dekoratívna stena v architektúre

**Úloha:** Vytvoriť reliéfnu plochu perforovaním rovnej papierovej plochy pomocou noža na papier, alebo nožnic.

**Úskalia:** Dodržať bezpečnosť pri práci s nástrojom

**Kladné skúsenosti:** Experimentovanie s osvetľovaním vytvorenej plochy a zvýraznenie efektu fotografovaním.

**Výtvarný problém:** pozitív, negatív, forma, odliatok,

**Námet:** Fantastická rastlina

**Úloha:** Vymodelovať tvary vymyslenej rastliny vrstvením a uberaním, vytvoriť negatívnu formu zo sadry. Zo sadrovej formy vytvoriť pozitív technikou kašírovania papierom.

**Úskalia:** Formu je nutné natrieť separačným prostriedkom proti zlepeniu sa s vkladanou vrstvou kaširovaného papiera. Vhodný je vosk na parkety, mletý grafit, alebo aj biely krém na topánky.

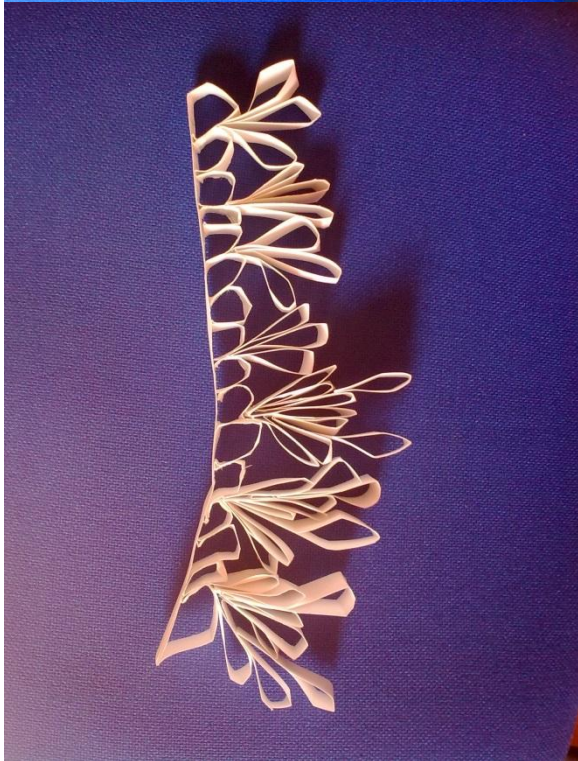
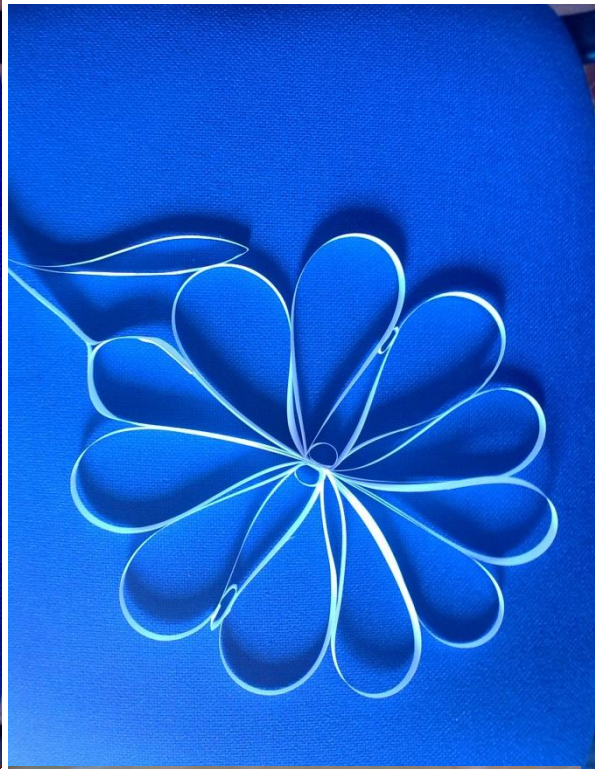
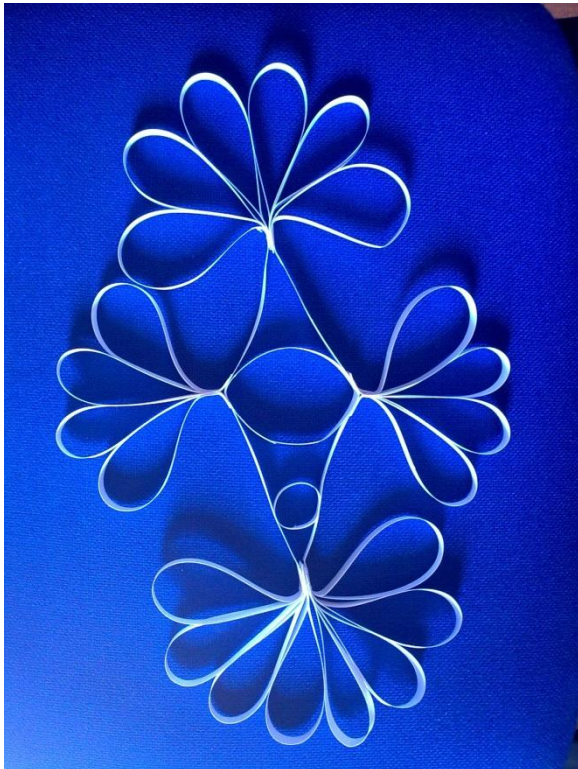
**Kladné skúsenosti:** Došlo k upevneniu obsahu pojmov negatív a pozitív a k získaniu skúsenosti s tvorbou pozitívneho odliatku z negatívnej formy.

## **ZÁVER**

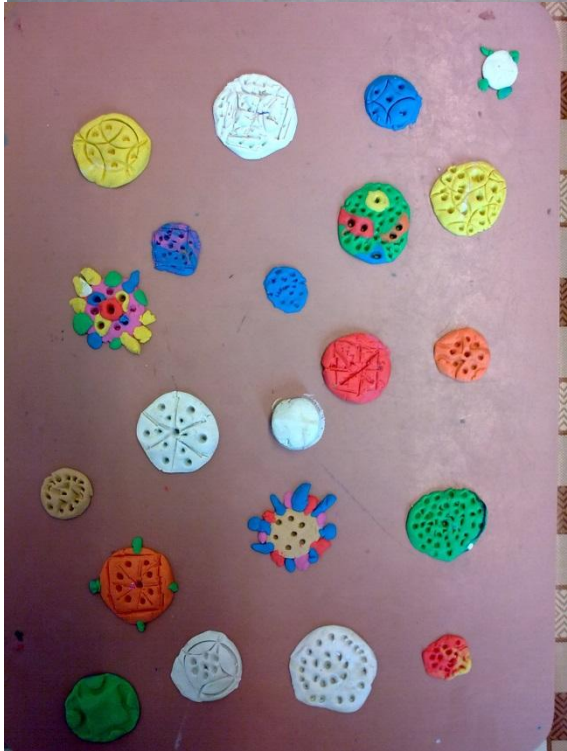
Aktivity zamerané na tvorbu reliéfu umožnili žiakom spoznať vlastnosti jednotlivých materiálov. Samotná manipulácia s materiálom pôsobila motivačne, čo sa najvýraznejšie prejavilo pri použití hlíny a moduritu. Nevýhodou bola absencia možnosti uchovať práce z hlíny, pretože chýbali podmienky na jej vypaľovanie. Chcel som nájsť cestu ako žiaka priviesť k vyjadrovacím prostriedkom reliéfu tak, aby ich spoznal a vyskúšal prostredníctvom hravých a experimentálnych aktivít, aby samostatne objavoval princípy postupu a tvorby reliéfu a osvojil si ich. Predložená OPS je dôkazom tohto procesu.

## ZOZNAM BIBLIOGRAFICKÝCH ODKAZOV

1. ČARNÝ, L. A KOL.: *Výtvarná Výchova pre 3. ročník Základnej školy*. Bratislava: SPN 2011. ISBN 978-80-10-02075-1
2. FLÁDR, L.: *Modelování pro lidové školy umění*. Praha: SPN 1967, ISBN 77-68-01
3. LANG, J.: *Úvod do sochárstva*. IKAR. 1977. ISBN 80-7118-370-9
4. MACKO, A: *Výtvarné techniky*. Bratislava: SPN, 1975. ISBN 67-485-75
5. ROESELOVÁ, V.: *Techniky ve výtvarné výchově*. Praha: SARA, 1996. ISBN 80-902267-1-X
6. PÍRKOVÁ, T.: *Reliéf a jeho využití*. Diplomová práce. [online]. Brno: Masarykova Univerzita, Přírodovědecká fakulta, 2005. Dostupné na: [http://is.muni.cz/th/54799/prif\\_m/DIPLOMKAKON.pdf](http://is.muni.cz/th/54799/prif_m/DIPLOMKAKON.pdf)
7. HUSÁR, J: *Komunikácia vo výtvarnom jazyku*. Banská Bystrica: UMB, 2007, ISBN 978-80-8083-454-8



Zdroj: archív autora



Zdroj: archív autora





Zdroj: archív autora