

AKADEMIE MŮZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

Fakulta divadelní

SOCHAŘSTVÍ

Miloslav Chlupáč,
akademický sochař

Státní pedagogické nakladatelství
Praha

II. CHARAKTERISTIKA SOCHAŘSTVÍ A ZÁKLADNÍ VÝTVARNÉ PROSTŘEDKY

Plastiky jsou věci trojrozměrné, liší se od maleb a kreseb tím, že jsou tělesy hmotnými, podobami hmatatelnými. Jejich tělesnost, objemy a prostor, který zaujímají, je skutečný, je vytvářen kvantitativně přímo masou kamene, hlíny, kovu a nikoli iluzí v ploše, tedy nepřímou, jako je tomu u objemů a prostoru malovaných na obrazech. I když je v krajním případě sochařský objem zredukován na minimum v téměř plochém, nízoučkém reliéfu, vždy je to ještě skutečný objem, závislý na vnějším osvětlení a není sugerován fiktivně tmavším a světlejším nátěrem. Tj. není ve své plasticitě zastoupen umělým světlem a stínem vlastně světlostí a temností pigmentu, které na ploše objemovost iluzívně přepisují.

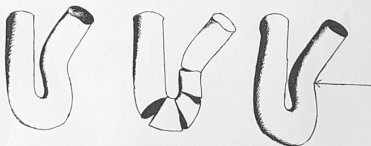
Skutečnost této trojrozměrnosti si však na druhé straně nesmíme představovat jako v pověsti o Pygmalionovi a jeho oživlé krasavici. Socha lidského těla není nikdy duplikát anatomické skutečnosti, nepředstírá živé tělo, i když jsou její objemy předloze sebevěrnější. Socha není vakem orgánů a neztělesňuje bytosti jako takové. Ten dojem může být cílem u figurín v panoptiku, ale u soch jde o to, aby byly ztělesněny ze skutečnosti především její tvary. Sochař přenáší většinou do svého homogenního materiálu jen podobu těl a těles, učeně řečeno jejich prostorovou stránku. Vzhledem k tomu socha může být udělána jednou v kameni, podruhé v kovu nebo ve dřevě. Je vždy stejnou sochou. Její totožnost v různých hmotách se nemění, když se nemění tvar, i když musíme připustit, že materiál, jeho tíže a kvalita povrchu, ona pleť plastiky také není zanedbatelná, ale přece jen hraje až druhořadou roli. Podstatné a nutné je, jsou-li kulatosti, roviny, plochy a profily stejné, jsou-li stejné jejich poměry. Proto přírodní balvan, pojatý jako socha, se promění z užitkového nerostu, jehož vzhled je lhostejný, ve svůj plastický tvar. Užitkový význam pak mizí, balvan sám o sobě pouze svou podobou se stává něčím výrazným či krásným. A ta podoba může být odlita do bronzu, aniž by se výraz změnil. Kulatost objemů, vedení ploch i profilů v podstatě vysloví stejně i jiná látka. A stejně vyzní tentýž tvar i při zvětšení nebo zmenšení. Charakter portrétu,

postoj figury bude totožný v každém měřítku, budou-li zachovány ve svých poměrech ony profily, plochy, objemy, ony prostorové veličiny. Říkáme jim také tvárné konstituanty a jsou vlastně základními prvky tělesnosti, základními elementy stavby soch, tedy i základními prostředky sochařovy práce, jeho řeči. V jejich vztazích jsou základy výtvarné gramatiky, výtvarného tvarosloví.

V sochařství tyto základní prostorotvorné prostředky jsou skutečné, hmatatelné. Říkáme kvantitativní, protože je to skutečný, uhnětený, vytesaný objem, zpracovaná plocha a skutečná linie profilu, přezu, ale i obrysu, po níž lze jet prstem, jako lze jet prstem po vrs-tevnici či spádnici.

Vedle kamene, kosti a dřeva lidé odedávna zpracovávali hlínu. Z hlíny byly vršeny mohyly, z hlíny byly dělány cihly, nádoby i plastiky, jimž k trvanlivosti pomáhal oheň.

Hlína na modelování, jakou my používáme dnes, je zpravidla jíla s jemným pískem, kterého nesmí být mnoho, aby masa nepřijímala příliš snadno vodu a nerozpadala se. Naopak zcela bez písku by hlína sama, pro neschopnost vůbec vodu přijmout, nebyla tvárná. Navíc musí být hlína dobře prohnětená a sourodá. Zkusit, zda je vhodná, můžeme tak, že se snažíme uválený tenký váleček uhnout. Když se nám láme, je hlína ještě "krátká" - jak se říká - a je třeba ji dále zpracovávat, ačkoliv pro keramiku bývá vhodná i tak. Užívali se dřívě, jak stojí ve starých učebnicích, mletý mastek k modelování, dnes se dává přednost nejen z finančních, ale i pracovních důvodů hlíně, která je dobře semletá nebo za mokra řádně prošlehaná železnými pruty. Barvu může mít hlína jakoukoliv - od světlé šedi až po tmavě hnědou či červenou. Ve světlejší hlíně, méně barevné, lépe vidíme modelaci, zatímco v tmavých barevných tónech vše se zdá krásné a definitivní. Při práci udržujeme hlínu stále vlhkou a vláčnou, a to jak na modelech, tak i v bedně, která musí být oplechovaná.



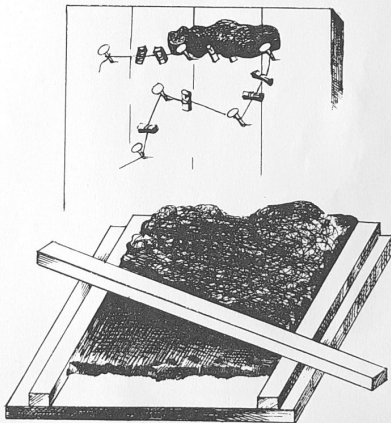
Obr. 6 Hlína

Modely balíme do mokrých hadrů, přes něž dáváme igelitové nebo jiné nepromokavé fólie. Hlínu k práci, je-li příliš měkká a mokrá, vysušujeme na sádrových deskách, jež do sebe sají vodu. Naopak namočené

sádrové desky udržují vlhkost, obložíme-li jimi hlínu nebo hlíněný model.

Větší modely uchováváme v tzv. šturou, tj. v jakési plátěné nebo igelitové bedně s dřevěnou či jinou konstrukcí. Tuto bednu uvnitř postříkujeme, eventuálně rozprašovačem vlhčíme samy modely; ne však nadměrně, aby se nesesouvaly nebo z nich neopadávaly kusy.

Samotná práce - modelování - má svůj půvab, vyzkoušený každým již v dětství, i svůj postup, který někdy hraničí až s profesionálním řemeslným modelérstvím, znalým toho, jak se má která partie těla modelovat, aby vypadala správně. To má ale také své úskalí, jako je má zbytečná neobratnost nebo nezkušenost. Různé úkoly mají své postupy. Tak modelování figury vyžaduje pohyblivou konstrukci, většinou z olova,



Obr. 7 Nákrešy desky pro reliéf

zavěšenou na háku, upevněném k základní desce. Hlava, portrét, potřebuje také konstrukci, alespoň v podobě kůlu s výztuží, aby hlína nesjížděla svou vahou dolů. Reliéf potřebuje rovnou desku, v níž nebo na níž bude vypracován. Protože modelování reliéfu bývá první úlohou ve výuce, musíme se naučit tzv. "stáhnout" desku.

Na připravenou základní desku, většinou z podbitých prken, nakládáme hlínu mezi dvě přibité rovnoběžné latě, jež rozstupem udávají šířku reliéfu a svou tloušťkou výšku hliněné vrstvy. Třetí volnou latí pak hlínu stahujeme tak, že posouváním rovnáme povrch hlíny mezi latěmi. Nakonec můžeme vodící latě odtrhnout a máme čistou rovinnou vrstvě hlíny, na kterou pak reliéf buď nanášíme, nebo do níž ho vřezáváme, podle toho, jak má být vysoký. Má-li tato hliněná deska při práci stát, musíme spodní dřevěný podklad hliněné vrstvy opatřit něčím, co by hlínu udrželo, aby nesjížděla. Buď přibijeme kusy latí nebo napneme jako podklad pod povrch vrstvy drát s dřívky, tzv. bábrlaty. /Viz obr. 7./

Máme-li připravenou čistou hliněnou vrstvu - "staženou desku" - pro reliéf, zpravidla si napřed motiv nakreslíme na ni v obrysech. Ty pak vyryjeme a postupujeme dál vzhůru k sobě až po určitou mez, kterou si určíme a již říkáme horní regulativní rovina. Vyřezáváme-li do desky, pak si také takovou rovinnou regulativní pro hloubky buď myslíme, nebo nás zastaví dřevěný podklad.

Reliéf může být buď vysoký - téměř jako volná plastika - nebo nízký. Vlastně ona počáteční vyrytá kresba je mezním případem basreliéfu na rozhraní plastického a kresebného výkonu. Tam jako by se obě oblasti stýkaly. Praktickými příklady jsou některé dekorativní architektonické články, některé mince a případně sem lze počítat i intarsie, i když pracují s odstínováním v barvě dřeva, což je výkon malířský. Ale patří na tuto hranici plastiky, tzv. klasioké sgrafito, to jest sgrafito s nebarevnou spodní omítkou, jež vzniklo jako náhražka plastických kamenů ve svých "psaníčkách" a jako náhražka dekorativních či figurálních reliéfních výzdob stěn, které měly zůstat rovné, a tak se plošně v architektuře také uplatnit. Proto si kresba tohoto sgrafita zachovává některé základní rysy plastického projevu: nemalířskost, užití plochy jako uzávěru a linie jako obrysové čáry. Kresebnost vrypá

působí pak svou fakturou spíše jako řezání, vrývání a plastické vytlačování lineamentu než jako malířské stínování. Příkladem mohou být u nás mnohé renesanční stavby domů, paláců nebo celých městských prostranství /Telč, Slavonice/. Kresebnými je možno nazývat i basreliéfy některých románských ornamentálních motivů, které jsou jen vyryvány a jejichž prostorovost je spíše vytvářena zakrýváním částí přeřezů a průpletů nežli odstupem v hloubkovém třetím rozměru. Naproti tomu egyptské figurální reliéfy, ač zcela nízoučké, onen třetí rozměr chtějí zvýraznit a figuru podat v plném uplatnění jejího tvaru. Proto jednak promodelovávají v jemných přechodech plochu, jednak staví trup, ramena, boky, ruce i nohy do takových poloh, jež lépe charakterizují podobu a uplatní základní plastický tvar bez ohledu na skutečnost. Boky, hlava, nohy jsou vždy z profilu, ramena však z čelního pohledu. Kresebnost je tu vyvažována vždy záměrem obsáhnout třetí rozměr.

Podobně kresebnost profilace gotických plastik ohričů a chimér, které bývaly vysekávány podle lineamentu /plošné dřevěné šablony/ usiluje o prostorovost už svou snahou postavit vše do diagonální polohy vzhledem k celku, v němž se má uplatnit. Kresebně působí i mnohé vyšší reliéfy, které jsou jen zvednutým plastickým obrysem bez promodelování vrstev mezi základní a horní či spodní regulativní rovinou. Opakem pak je vysoký reliéf, kde vlastně jde o volné plastiky, které jsou jen seřazeny mezi dvě regulativní roviny. Tam opravňuje k pojmenování reliéfem jen ono uzavření do rovinného omezení, aniž se hloubkový rozměr nějak redukuje nebo se uplatňuje kresebnost. Skutečná reliéfnost je totiž v podstatě redukováním hloubky plastiky a může být různá, větší nebo menší. Často, když nestačí materiál k plnému vyznění objemu v jeho skutečném rozpětí, musí sochař plnost kulatosti jen naznačit a tak úměrně všechny hloubkové poměry redukovat. Zploští se pak v jednom směru celá plastika a vznikne reliéf v pravém smyslu slova. Proto říkáme, že je některá partie i na volné soše někdy reliéfní, když je její třetí rozměr redukován z nějakých technických či uměleckých důvodů. /Viz obr. 8 a 9./

Renesance spolu s objevem lineární perspektivy objevila i perspektivní reliéf a vytvořila geometrickou zákonitost postupného zvyšování stupně redukce do hloubky. Kvantitativní stupeň zploštění udává pak i vzdálenost předmětů, neboť hlava, k nám blíže, je ještě téměř kulatá,



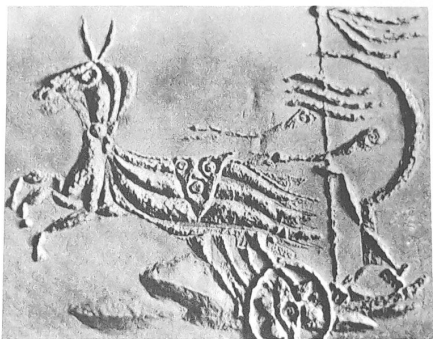
Obr. 8 Reliéf egyptský

zatímco hlava vzdálené osoby je téměř tenkou placentou destičkou. Vše podle přesného výpočtu redukce v závislosti na vzdálenosti. Byla tak vytvořena podivuhodná plastická obrazovost reliéfu, která působí mnohdy zvláštním dojmem jako fotografie širokouhlým objektivem. Dokonalými díly v tomto oboru reliéfu jsou práce Donatellovy z baptisteria a domu Sienského a pak ony známé figurální výjevy Chibertiho, zdobící dveře Florentského baptisteria, o nichž Michelangelo prohlásil, že by mohly být dveřmi do ráje.

Po sochařské stránce plastické dokonalosti však umění nelpí nikdy na nějaké sebedokonalejší geometrické doktríně, a tak stejně okouzlující jsou reliéfy románské nebo lidové, jejichž půvab je lidskému srdci mnohdy nejbližší. Patří sem kachle, perníkové formy, dřevorezby i kamenické práce.

Zatím jsme se reliéfem zabývali jen jako volnou sochařskou prací a vymodelováním skupiny několika listů v reliéfu jsme se mohli seznámit

prakticky se všemi výrazy, jakými jsou konkávnosti, konvexnost, obrys, uzavřená plná plocha základny, otevřená prázdná plocha roviny regula-
tivní, co myslíme redukcí apod. Scénografie však vedle toho, že je
pro ni modelování reliéfu prací pomocnou, charakterizační, přináší
však v každé scéně divadelní, v každé inscenaci - i filmové - jeden
úkol zcela základní, kterým je i ze sochařského hlediska utváření
funkčního reliéfu. Tento reliéf nebude hrát roli dekoru nebo doplňku
výtvarného, ale naopak bude vlastně souviset i s prací režijní a pro
hru koncepční. Tou úlohou je vytvoření terénu. Na terémse totiž vše
odehraje a na něm závisí - částečně, i když skrytě - i to, jak se co
odehraje, protože jinak se budou chovat herci na rovině a jinak na
šikmém terénu, jinak, budou-li sevřeni v úzkém prostoru na zemi a ji-
nak, budou-li se muset prohánět nebo prolézat labyrinty konstrukcí či
podlaží.



Obr. 9 Reliéf Braqueův

Už v počátcích filmu bývalo zvykem kamery přibližovat se z dálky
ze širokého záběru a soustřeďovat se na centrum děje, aby divák věděl,
kde se vlastně věc odehrává.

Podoba, v našem sochařském podání plastická stránka podoby, je to, co je skutečně v homogenním materiálu, ve hlíně nebo v kameni, a je zpodobením tvarů, jak je vidíme ve skutečnosti. Ve výtvarném smyslu to není duplikát přírodní předlohy, nejde o anatomický konglomerát různých tkání.

Pravdivost, působivost a výraznost přepisu v soše spočívá v objemech, plochách a liniích sourodé látky. To znamená, že všechno, co chceme plastikou říci o zpodobovaném, musí být vysloveno specifickou řečí sochařovou, jeho kvantitativními prostředky výtvarnými, jež samy mají stačit k dostatečné výmluvnosti díla. Přílišné ujišťování o duplicitě a autentičnosti podobnosti může být podezřelé, stejně jako přílišná naturalita s hromaděním detailů či umělou živostí.

Naturalita, jež se netýká samotného tvaru a jeho plastické stránky, je v soše nadbytečná, ne-li na škodu. Proto dokonalý odlietek živé tváře vždycky působí mrtvým nebo loutkovitým dojmem a tím nepřirozenějším, čím více v podrobnostech či barvě imituje předlohu.

Samotné "prostorové ústrojenství", odporované ze živého modelu, to je čistá plasticita nejrůznějších portrétů a hlav z dávných i nedávných dob, ukazuje, jak se zaujatému umělci podařilo vtisknout i sebepoddajnějšímu materiálu přesvědčivost, dokonalost a jímavost, kterou snad ani živá předloha nemohla mít, kterou si v modelu teprve sochař objevil a ve formách a vztazích uskutečnil; podobně jako když všední historku postaví literární zpracování do takového světla, že se stane ztělesněním lidského údělu, nezapomenutelnou jedinečnou či obecně platnou věcí.

Vzhledem k tomu, že podání je tak důležité, budiž zdůrazněno, že právě proto musí sochař umět volit s citem i rozumem ze své předlohy, ze svého modelu, z jeho pohybů, gest, postojů to podstatné pro svůj tvar. A tak i když bude anatomii porušovat, deformovat nebo popírat a opomíjet, musí jí vidět, znát, aby jeho počínání mohlo mít plastický smysl podložený vědomím i znalostí přírody. Vyházíme tedy při práci

na portrétu z toho, že základní podobu, základní tvar hlavy je udáván lebkou. Lebka je pevným a určujícím podkladem poměrně tenké vrstvy svalstva a ostatních měkkých částí. Tak jako ona se z níh zdaleka nio neuplatní, ani svalstvo žvýkáci, jež je nejmohutnější, ani jemnější svaly mimické, s jejichž funkcí je spojen různý výraz tváře. Tomu je třeba přiznat charakterizační důležitost, protože lidské oko je na něj velmi oitlivé. Ve stavbě celku však vše spočívá na kosterním základě, jehož je třeba si zvláště u hlavy všimnout nejvíce. Lebka sama o sobě je dokonalou plastikou. Jak lidská, tak zvířecí /například tygří/.— Jednotlivé kosti jsou dokonalými plastickými články, tvořícími nejen funkční, ale i tvarově jedinečný celek. Není proto divu, že zpodobení samotné lebky jako uměleckého předmětu bylo v sochařství nemálo praktikováno a lebka byla utvářena v nejrůznějších materiálech i nejrozmanitějších formách. Vyskytuje se ve všech kulturách, v jejich polohách oficiálních i lidových. Obzvláště však umění starého i nového Mexika, předkolombovského i pozdějšího křesťanského vytěžilo nevídanou bohatost z tohoto motivu. Tamní lidová produkce ani dnes nezůstává pozadu ve vymýšlení nových, básničky formovaných lebek a kostlivců, bez nichž si nelze představit žádný trh. Dílo grafika Posady je přeplněno kostrami a lebkami. Loutky koster a lebek patří spolu s květy nerozlučně ke každému veselí, tanci a hrám o fiestách. Svědectvím je úsek Eisensteinova filmu o Mexiku, který tuto zálibu zobrazuje s respektem k rozmanitosti a s porozuměním k jejímu smyslu. I v evropském umění románské doby, gotiky a baroka bývá lebka častým atributem, provázejícím vznešené a vážné postavy světců i krásných žen, hřbitnic a obrácených lítostnic. Ve scénickém prostředí se bez ní těžko obejde Hamlet či Faust, nechybí v žádné maškarádě a průvodu masek, ani v prostředí Golgoty, popraviště, hřbitova nebo čarodějné či alchymistické dílny.

Ale ať už její poslání ve hře je jakékoliv, jako plastický objekt je vždy sugestivní a formálně i thematicky na sebe upoutává pozornost.

X. O ANATOMII HLAVY

Dříve než začneme hlavu modelovat, měli bychom si zhruba zopakovat základní anatomické poznatky. Hlava spočívá na krčních obratlech /první dva se nazývají: atlas - nosič a epistrofeus - čepovec/, které mají všestrannou pohyblivost předklonů, záklonů, úklonů, otáčení až o 70° i pérování díky prohnutí páteře. Z profilu krk vykazuje kyfózu, tj. prohnutí vpřed, které přechází v opačné prohnutí hrudní páteře - lordózu.

O lebce bychom měli vědět, že se skládá z částí mozkové a obličejové, jejichž poměr ukazuje nejlépe profil.

Mozkovou část /neurocranium/ tvoří kosti:

kost týlní	- os occipitale,
kost klínová	- os sphenoides,
/kost čichová	- os ethmoides/,
kost spánková	- os temporale,
kost čelní	- os frontale,
kost temenní	- os parietale,
/kůstka slzní	- os lacrimale/,
/kůstky nosní	- ossa nasalia/,
/kost radličná	- os vomer/.

Obličejovou část tvoří kosti:

horní čelist	- maxilla,
/patrové kůstky	- ossa palatina/,
kost líoní	- os zygomaticum,
dolní čelist	- mandibulla,
jazyłka	- os hyoides,
/kůstky sluchové	- ossicula auditus: kladívko, kovádlínka, tříměnek/.

Pozn.: V závorce uvedené kosti se neúčastní přímo plasticity obličeje.

Tvar lebky je individuální, rozdílný podle plemene, pohlaví a věku.

U člověka je rozvoj neurokrania úměrný rozvoji mozku, podobně jako rozvinutí části obličejové odpovídá mohutnosti žvýkačného aparátu. Jeho redukce /chrupu/ u člověka je pravděpodobně v souvislosti se vznikem brady /její rudiment se objevil poprvé až u neandertáloce a cromagnona/. Dětská lebka má část obličejovou velmi krátkou, která roste teprve když se prořezávají zuby. Velikost dutin očních je také závislá na velikosti očních objemů. Mozková část je užší vpředu než vzadu. Úhel přechodu čelní kosti s nadočnicovými oblouky do nosu je spolehlivý znak pro rozlišení pohlaví - u mužů bývá velmi výrazný, u žen je plynulý. Tak zvaný "řecký" nos, známý z antických hlav je nadsázkou této plynulosti. Oproti mužům mají ženy zpravidla poměrně velké očníce, které však nevystupují tak výrazně vpřed jako u mužů. Čelo u žen náhleji přechází v ploché temeno. Kostní hrboly včetně nadočnicových oblouků jsou výraznější u mužů, protože jejich svalový aparát je vyvinutější. I ženská brada má jemnější, zaoblený tvar a protuberantia occipitalis bývá jen na mužských lebkách.

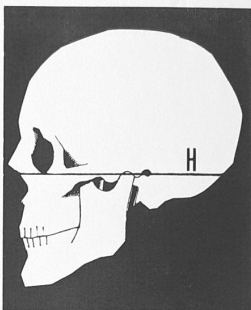
Ještě jedním rozlišovacím znakem, ale nespolehlivým, je ohnutí vpřed u processus alveolares v krajině řezáklů.

Z tvarů a charakteru lebky je možné poměrně přesně rekonstruovat podobu, to však je práce přísně vědecká. V Sovětském svazu byla vypracována k velké dokonalosti a byly provedeny četné rekonstrukce podob ze zachovaných lebek. Tak byla rekonstruována také podoba K. H. Máchy.

Aby byla dána možnost přesného srovnávání jsou v anatomii zavedeny určité pohledy, tj. normy a linie nebo roviny, od nichž se vychází. Tak je to především základní orientační rovina, procházející dolním okrajem oční a horním okrajem vnějších zvukovodů, která se považuje za horizontálu, tzv. frankfurtská /německá/ horizontále a linea horizontalis auriculoorbitalis. Pohled na lebku shora je norma verticalis, zespodu norma basialis a ze strany lateralis. Pohled zepředu norma facialis a zezadu norma occipitalis.

Pro anatomické měření jsou zavedeny určité body, které je dobré znát, neboť usnadní měření při modelování hlavy. Jsou to:

- n - nasion - tzv. kořen nosu ve středu nasofrontálního švu,
- gl - glabella - plošina mezi oblouky nadobočními,
- o - opistocranion - nejzazší místo týlní kosti nad protuberansia occipitalis ext.,
- bas - basion - spodek lebky - střed foramen occipitale, ventrální strana,
- br - bregma - průsečík švů na vrchu hlavy - a to sutur coronaria a saggittalis,
- eu - euryon - nejlaterálnější místo kosti spánkové,



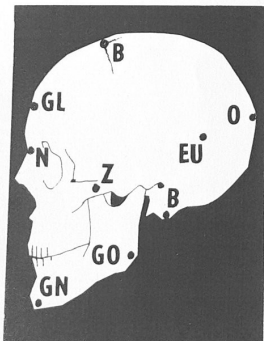
Obr. 14 Horizontála na lebce

- z - zygion - nejlaterálnější místo lícních kostí - na pons zygomaticus,
- gn - gnation - dolní okraj ve středu dolní čelisti.

Při modelování se uplatňují ještě další body, např.:

- gonion = vrchol úhlu dolní čelisti,
- tragion = střed ušního tragu,
- orbitale = nejnižší bod očníce,
- vertex = nejvyšší bod temena.

Celkovou charakteristiku lebky udává při pohledu shora poměr šířky a délky, tedy rozsahu eu - eu a gl - o dle vzorce:



Obr. 15 Body na lebce

$$\frac{\bar{h} \cdot 100}{d} = i.$$

Je to index lebeční, dle něhož se rozeznávají lebky krátké /brachykefální/: i nad 80, střední /mesokranní/: 75 - 79,9 a dlouhé /dolichokranní/. Index českých lebek bývá 83 - 84. Indexem bývá charakterizována i rasa, ale vlivy vnější tu mohou také rozhodovat /např. poloha při ukládání nemluvnat k spánku/.

Poměr výšky a délky lebky /basion - bregma: gl - o/ není pro modelování tak důležitý jako proporce obličejové části v její šířce a délce. Tu udává index obličejový:

$$\frac{\text{nasiongnation} \times 100}{zg - zg}$$

To je poměr vzdálenosti kořene nosu od spodku brady ku šířce protilehlých lícních kostí /jařmových oblouků/.

Lebkám s indexem do 84,9 říkáme euryprosopní, s indexem 85 - 89,9 mesoprosopní, nad 90 leptoprosopní s nízkou částí obličejovou. I v nich se projevuje rozdílnost rasová podobně jako ve tvaru nosu, kde krátký a široký nos mívají rasy mongolské, indické a negerské, kdežto nos dlouhý a úzký Evropané a kavkazská plemena.

Ostatní charakteristiky jako tvar oválný, kulatý, kvadratický, rombičský atd. už jsou znaky individuální, nezávislé na příslušnosti k rase. Snad souvisí někdy i s typem jedinců po stránce celkového tělesného uzpůsobení asthenického, atletického, piknického, ale to už nebývá pravidlem.

Pro práci sochaře jsou základem poměry měření, které může změřit kružidlem na svém modelu. Pracuje-li bez něho nebo jen sumárně nakládá hlavu, má dodržet ony nejjednodušší poměry, které vyjadřují vztah délky hlavy /pohledově její silueta/ k šířkám.

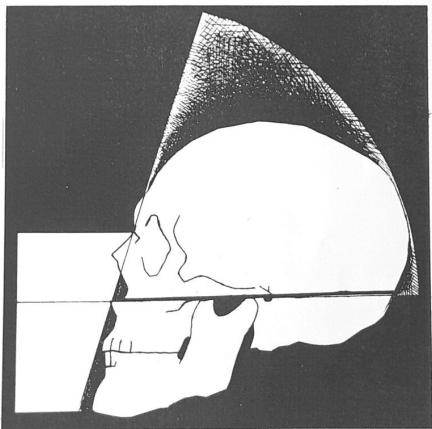
Hlava z en face	= 1,
šířka v ramenech	= 2,
šířka prsou z profilu	= 1,
délka krku	= 1/3,

tloušťka krku = 1/2,
výška hlavy nad prs. brad. = 1.

Průměrné rozměry:

část obličejová - výška u mužů = 20 cm,
u žen = 18 cm,
u dětí = 10 - 15 cm;
nadobličejová část lebky - u mužů je 10,5 cm vysoká,
u žen 9 cm
a u dětí 8 cm.

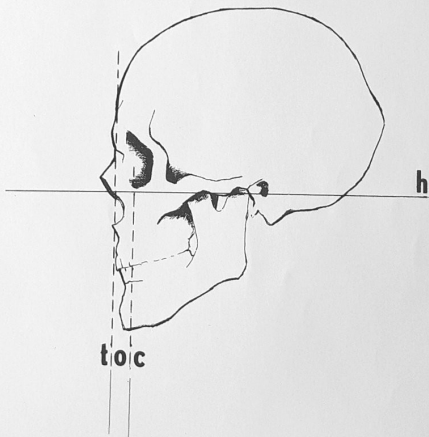
Stavebně lebku charakterizuje úhel Camperův, s jehož postavením souvisí i sklon horní čelisti /alveolárního výběžku/. Je to úhel, je-



Obr. 16 Úhel Camperův

hož jedno rameno tvoří spojnice předního nosního trnu s otvorem zvukovodu a druhé spojnice trnu s glabellou v rovině čelní. U bílé rasy bývá většinou 80° , u žluté 75° a u černé 70° . Antické sochy bohů mají hlavy, u nichž je tento úhel $90^\circ - 100^\circ$. To se u lidí nevyskytuje. Jen u některých novorozeňat může být 90° úhel. /Viz obr. 16./

Stavební charakter má rozlišení lebky na obličejové typy podle toho, jak je horní a dolní jeho partie posazena. Vystupuje-li nebo zapadá-li dolní část brady, rtů s basí nosu od rozmezí dvou kolmic spuštěných v místě glabelly (= horního kořene nosu) a nejnižšího místa očnic (= asi střed zornice) od tzv. hlavní horizontály /frankfurtské/ určené spodní očnicí a otvorem zvukovodu. Obličej je pak rozlišujeme na orthofrontální, kdy profil spodní části je mezi kolmicemi, na trans-



Obr. 17 Kolmice

frontální - profil spodní části vystupuje dopředu, a cisfrontální - profil zapadá za kolmici. /Viz obr. 17./

U očí si obdobně všímáme jejich tvaru /mandlové, kulaté/, jejich posazení v obličejí /vystouplé, zapadlé/. Jsou-li blízko sebe nebo daleko od sebe určujeme podle velikosti mezery mezi očima, která má normálně být totožná s délkou oka.

V pohledu dovedeme vysledovat i polohu jeho osy. Oči jsou upřeny do dálky, jsou-li zorné osy mírně rozbíhavé nebo jedna z os ubíhá vně. Pohled se na vás stále z jakékoliv dálky a polohy upírá, jsou-li zorné osy paralelní a oči hledí na vás jen z určitého místa, konvergují-li osy na určitou vzdálenost, kterou právě zaujmete.

Z tvaru očí i z polohy víček a smrštění svalstva v jejich sousedství odhadujeme často i rozpoložení člověka a jeho charakter. Také věk zanechává své stopy v obličejí. Stejně tak je z obličeje patrna rozdílnost typu člověka nebo pohlaví.

Mnohé příručky obsahují dokonce jakýsi lexikon povahových a citových kvalit, s vysvětlením, jak se v obličejí jeví nebo jak je lze znázornit. I anatomické učebnice určené výtvarníkům se tohoto úkolu nevzdávají, a tak se dočteme, že smrštění čelních svalů je podkladem výrazu pozornosti, údivu nebo zamyšlení. Svrštění čela svašťovačem čelním vyjadřuje bolest. Smích je vyvolán stahem velkého lícního svalu, pláč malého lícního svalu spolu s pohybem zdvihačů horního rtu. Smrští-li se stahovač koutků, máme výraz pohrdání. Oblé zdvižení obočí čteme jako dobromyslnost, snížení doprovázené vráskami u kořene nosu jako vážnost. Sevření úst znamená energii, ohrnutí rtu dolního a vytážení horního surovost. Vystupuje-li však horní ret navenek, získává tvář výraz nevinnosti a stupňuje-li se vysunutí, dojde nakonec k výrazu hlouposti, stejně jako jsou-li oči příliš vzdálené od sebe nebo nemírně vypouklé. Oči hluboko vsazené, to je sama rozumnost, ještě hlouběji zasmušlost. Velké oči kryté víčky sugerují klid, malá očka vyvolávají dojem chytrosti až úskočnosti. Čelo nad očima rovné a široké svědčí o bezcitnosti, vypouklé o odhodlanosti. Nízké čelo je znamením všednosti, vysoké přemýšlivosti. I poloha úst má svůj význam: jsou-li příliš nízko nebo příliš vysoko, jsou spojována s hrubostí. Tvar nosu je odjakží-

va také spojován s určitými vlastnostmi: malý s malicherností, mírně ohnutý s inteligencí, tupý s jednoduchostí, špičatý s nepatrností a velký s velkým duchem /Cyrano/. Plochá nosní křídla signalizují úzkostlivost, vypouklá smělost. Existuje konečně i nauka o čtení charakteru z tvaru lebky - frenologie, k níž se také můžeme obrátit o počení. Avšak uvedený výčet již sám ukazuje, že bude spíše na místě se seznámit s každým jednotlivým modelem zvlášť.

Z teoretických poznatků k tomu nejvíce dopomůže znalost anatomické stavby. Tu je třeba poznat nejlépe, neboť budeme s její znalostí volněji pracovat a nebudou nás zatěžovat obavy, když se proti ní prohřešíme. Vězte, že ona má své zákonitosti - ale plastický tvar má také svoje vlastní. Na nás pak je, abychom zvolili, kdy které respektovat, kdy je harmonizovat nebo kdy kterým dát přednost a které vyloučit, pominout. Umění je oblastí svobody, jíž se může věda někdy podřídit, protože smysl díla - tedy v našem případě sochařského díla, je jiný než naučný.

Při modelování hlavy podle živého modelu nemusíme tolik spoléhat na měření obličejového indexu nebo Camperova úhlu, opíráme-li se o přirozené míry a přirozené držení hlavy, jak ho vidíme na předloze. To postačuje /a zpravidla lépe vyhovuje/ k zachycení živého výrazu podoby. Postupujeme ovšem tak, abychom respektovali odporovaný tvar lebky, neboť je i pro modelování hlavním základem. Plastická konstrukce hlavy může být, podobně jako v kresbě, různá a existují i různé systémy a návody, jak si při jejím vytváření počínat. Při modelování vycházíme však také z technických předpokladů a pravidel, které podmiňují zdar práce stejně jako znalosti anatomické nebo výtvarné a souvisejí s uměleckými cíli. Nebude však na škodu zmínit se ještě o několika zdánlivě zastaralých poučkách souvisejících s praxí. Ty se užívaly často v dřívějších dobách, kdy se umělecká práce více prolínala s prací řemeslnou.

Kdysi modeléři rádi přijímali návody ze starších příruček. V nich byla doporučována kubická schémata, která podkládala částem i celku geometrické tvary, u nichž byly popisovány i jednotlivé plochy, jejich hraničení i přechody. Tak například čelo má být složeno z rovné poměrně úzké trojúhelníkové plochy nad kořenem nosu, k níž z obou stran při-

léhají dvě kulovitě vyklenuté plochy, na něž navazují po stranách čtyřhranné partie spánkové. Nos má hřbetní plošku nebo hřbetní hřeben, od něhož se sklápějí postranní boční, k basi nosu se mírně rozšiřující plochy, kde jsou nosní křídla, oddělená od tváře rýhou nosoretní.

Tváře jsou k nosu a bradě se sbíhající dvojice vypouklých trojúhelníkových ploch od kosti jařmové dolů k bradě. Brada je útvar složený z 5ti plošet a víme, že ji mají jen lidé, nikoli primáti.

Pod očnicemi má být vždycky mezi víčky i pod nimi a nad nimi zřetelný kulovitý objem oka, i když vnější okraj dolního víčka se může při modelování setřít.

Celá hlava spočívá na krku srdcovitého průřezu. Na něm jsou nejmarkantnější kývače /m. sternocleidomastoides/ sestupující k jamce krční, jejichž poloha se nemění, ať hlava zaujímá jakoukoliv polohu. O veškerém svalstvu hlavy nás lépe než popis poučí anatomický atlas.

XI. TECHNICKÁ PŘÍPRAVA A POSTAVENÍ MODELŮ

Choeme-li modelovat hlavu, připravíme si hlinu nebo jinou homogenní modelovací masu v přiměřeném množství. Dále stojan a desku s konstrukcí pro nakládání, jejíž podoba se bude řídit tím, jestli budeme pracovat na celém poprsí s rameny nebo jen na hlavě s krkem či pouze na obličejové části. Nástroje k práci jsou obvyklé dřevěné špachtle, očka, drát, cidlína - jak jsme čemu zvyklí, ale navíc dřevěné tupé kružítko k odměřování na živém modelu.

Nejjednodušší konstrukcí je lať nebo kolík přiměřeně dlouhý, tj. alespoň do dvou třetin výšky hlavy, který je kolmo upevněn v desce a obtočen drátem s bábřaty, aby hlína nesjížděla vlastní vahou. Na to je třeba dbát, abychom se vyvarovali deformací, neboť i tužší hlína je těžká a sesedá se. Mohlo by se také snadno stát, že bychom museli uřezávat stále další a další kus vyčuhující latě, ze které by hlava postupně sjížděla po každém jejím namočení. Při modelování celého poprsí musí být vyztužena nejen hlava a krk, ale i ramena a základna celé konstrukce musí být stabilní. Zúžuje-li se nám spodní část busty v "nohu", musí tato být minimálně tak široká jako krk a musí doprostřed zapadat kolmice z těžiště hlavy. Při práci se ještě snažíme, aby předloha i hliněná hlava na stojanu byly ve stejné výši jako hlava našeho modelu - živé předlohy. Tak je to nejlepší, protože můžeme během práce stále sledovat všechny rysy a s výsledkem naší práce je porovnávat. Někdy nám musí stačit fotografie, kresba nebo jen do mysli vrytá vzpomínka. To však je jen východisko z nouze, které se skutečnému modelu nevyrovná. Existují sice určitá schémata podob jako pomůcky pro zpodobení. Již dávno si Leonardo da Vinci vytvořil celý rejstřík základních charakteristik jako pomocný systém pro zapamatování rysů podle kterého si mohl později hlavy prokreslovat. Existují i různé typologie a v tomto smyslu užívá důmyslného, po stránce technické jistě obdivuhodného systému. Ale v každém výtvarníkovi i ten sebelepší způsob takové rekonstrukce vyvolává nedůvěru. Ví totiž, jak těžké je v hlině nebo na plátně zachytit skutečnou podobu, i když jeho model sedí na dosah ruky, i když ho může měřit, otáčet, prohlížet i osvětlo-

vat jak ohoe. Dokonce ani odlitek z živé tváře nebo plastická kopie zhotovená počítačem nejsou nikdy dost věrohodné. Vždy jim ohybí cosi podstatného.

Právě živá podoba, živá tvářnost, skutečný charakter člověka, jeho bezprostředně odpozorované rysy z přímého styku nemůže nikdy žádný mechanický proces přepsat. Ty je asi nutné zjistit intuitivně z kvantitativně nepopsatelného celku podoby. Pomůže tu spíše voítěnání se do těžko definovatelného výrazu tváře, jejich jemných pohybů, náznakových posunků, hloubky a zaujatosti pohledu. K pravdivému výrazovému komplexu bude klíčem nejspíš celková znalost jak vnější tvářnosti, tak chování a vnitřních kvalit a celé gestické struktury zpodobované osoby. Jasně o tom svědčí karikatura, kde často stačí pár tahů, které charakterizují jedince lépe a přesněji než celá fotodokumentace překrývající záplavou faktografie právě to podstatné.

Postavení nebo usazení modelu, které je jednou z prvních věcí přípravy, by mělo být takové, aby bylo pro zpodobovanou osobu typické. Jednak proto, aby živý model snadno mohl po přerušené práci zaujmout stejnou pozici, jednak proto, aby už v postavení bylo něco charakteristického. V osobitém držení těla, v pohybu trupu, natočení, sklonu hlavy je víc, než si myslíme. Vždyť často poznáváme své známé i z dálky nebo zezadu podle jejich charakteristických gest nebo postojů. Navíc bude-li náš model sedět či stát tak, jak je zvyklý, bude poloha všech částí přirozená a nejméně únavná, zatímco nepřirozené pózování ani nám, ani modelu neprospěje. Jak vidíme, to, jak model postavíme, je už vlastně prací na podobě příštího portréту, s kterou začínáme dříve než vezmeme hlínu do ruky. Jde tu již také o to, že určením postoje, základního postavení os trupu, krku a hlavy modelu nejen sledujeme charakter, ale navíc ho předem domýšlíme a dotváříme, protože si můžeme pomáhat zdůrazněním hybnosti, klidu, loutkovitosti či plynulé organičnosti, které v sobě nesou řadu výrazových odstínů.

Vzpomeně si na Rodinova Neye, Balzaka, jeho Stíny či Myslitelce nebo na Štursovu Evu, kde v základním postoji je vyjádřeno vše, podstata celé myšlenkové náplně sochy. To jsou sice příklady celých figur, ale o samotné hlavě platí totéž. Gestický výraz hlav gotických a barokních dokládá důležitost základního postavení pro výsledný výraz.

Když je postavení modelu zvoleno a ustáleno, když máme konstrukci hlavy připravenou tak, aby odpovídala základnímu rozvrhu hmot na předloze a nikde nebyla blízko obrysu, tj. v místech, kde by se při modelování mohla probourat mimo uzávěr povrchu, začneme nakládat hlínu od středu. Konstrukci obalujeme pláty nebo pruhy a zvažujeme, kde je těžší celé plastiky a v kterých směrech máme přidávat hmoty více a kde méně. Na model i na naloženou již hlínu se přitom díváme z většiny odstupů, abychom dobře viděli celek s jeho rozvržením ve hmotě a samozřejmě střídáme polohu profilu a enface co nejčastěji. Tím se nám ustálí střed nakládané masy, zpřesní se poloha osy hlavy, krku a trupu. Stále máme na mysli celkovou hmotu a pozorujeme její rozložení. Postupujeme tedy od vnitřní kostry a postupným přidáváním naložíme jednoduchý sumární objem. Jako bychom od středu uvnitř budovali postupně se vrstvicí a rozpínající těleso.

Když už toto těleso máme ve všech rozměrech naloženo a zkontrolovali jsme objem vzhledem ke kostře a předpokládanému středu, začneme ustalovat i jeho obrys, vnější hranici, tj. kam až hlínu nemáme přidávat. Sledujeme siluetu, profilaci opět z větší vzdálenosti a z nejrůznějších směrů. Obrys udává mez rozměrům. Zastavuje růst objemu a tam, kde je hmoty mnoho, nebo příliš vystupuje, musíme ji odřezat - větší kvanta drátem, menší špachtlí, a hmotnost uvážit znovu. Otáčíme model i naší práci co nejčastěji, měníme odstup a srovnáváme ze všech stran střídavě plnost, kulatost a vůbec objemovost s vnějším jejím uzávěrem, s profilací, s tvarem, kterým je hmota jako by svírána, který jako by vyřezával na povrchu její obrys oproti vnějšku. Zprvu jsou to širší plošné plány, jakési regulační roviny.

Stále však nám jde o celek, o sumární proporce podoby. Tak je třeba pracovat co nejdéle, nechvátat a nepřecházet k vypracování nějakého detailu; ten bychom pak při změně celkového zpracování, při posunu, přidání hmoty, seříznutí profilu dělali zbytečně. Zatím stačí stihnout hlavní výrazné rysy v blocích, stavbu, postoj a hlavní průběh základních uzávěrů profilace. To je podstatné pro podobu, pro její správnou proporcionalitu. Musíme si být jisti, že váhově nelze objemům

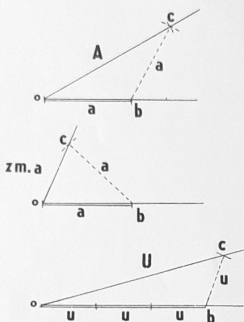
voelku nic přidat, ani ubrat a také že nelze jejich rámeček změnit. Model hlavy by se v pomyslném kvádru neměl ani příliš hýbat, ani by neměl jeho stěny přesahovat.

Při této práci byohom neměli spoléhat jen na své oči. Plastika je záležitost trojrozměrná, tedy kombinace hmatu a odhadu hloubky. Proto k dosažení jistoty a tím i pevné základny pro rozhodování byohom si měli model vždy proměřit a mírami svou práci kontrolovat. Proměříme samozřejmě největší rozsah, body od sebe nejvíce vzdálené, ale zároveň si určíme i několik hlavních, výrazných bodů, k nimž byohom měli naše měření i později, až budeme kontrolovat podrobnosti, vztahovat. Těmito body jsou jamka krční, patrná při každé poloze trupu i otočení krku, prsní bradavky /thelion/ při modelování celého poprsí, dále střed brady, kořen nosu, hranice čela a vlasů /trichion/.

Z anatomie jsou tu platnými pomocnými všechny body užívané k měření, jak jsme je poznali u lebky. Dovolí-li to vnitřní konstrukce, propíchneme naloženou hliněnou hlavu tuhým drátem v místě ušních otvorů. Drát nám přesně určí polohu horizontální osy. Podle ní pak můžeme správně domodelovat hmotu lebky i obličej, který nebývá vždycky zcela symetrický. Pak provádíme s větší jistotou a přesněji i základní měření nejširší části lebky, vzdálenosti lícních kostí a dalších rozměrů.

Všechna měření provádíme dřevěným kružidlem a míry zaznamenáváme, abyohom nemuseli opakovat jejich snímání na modelu. Pokud je naše modelovaná hlava ve stejné velikosti jako hlava živé předlohy, je měření jednoduché. Pracujeme-li však na hlavě ve větším nebo menším měřítku než je skutečnost, musíme při proměřování použít redukčního úhlu. Pro práci sochařskou bývá uzpůsoben tak, jak plyne z nákresů: /viz obr. 18/.

Na plechovém proužku přibitým na desku nebo lať uděláme rysku a na ní naneseeme velikost modelu /úsečka a / . Z krajního bodu o opíšeme oblouk o poloměru rovnajícímu se požadované velikosti A . Z bodu b úsečky opíšeme oblouk o poloměru a . V místě, kde se oba oblouky protnou, vznikne bod o . Redukční úhel pak vyznačují body oob . Na takovémto úhlu můžeme pak stejným postupem získat zvětšení nebo zmenšení jakéhokoli rozměru.



Obr. 18 Redukční úhel

Hlas citu je nutno poslechnout až v okamžiku, kdy pracujeme na výrazu, kdy vědomě karikujeme, deformujeme odporovanou skutečnost, abychom podtrhli to, co považujeme za důležité a charakteristické.

Při stavbě však nebývá cit vždycky nejlepším rádcem. Během modelování nás zaujetí totiž vždycky svádí k zvětšení té partie, na níž právě pracujeme, a tak by hlava stále narůstala. To je z praxe dobře známo. Stalo se již, že sochař po usilovné práci nemohl sochu vynést z ateliéru. Její rozměry se zvětšily natolik, že zaplnila skoro celý ateliér a dalo se kolem ní jen stěží projít.

Je samozřejmé, že při zvětšování nebo zmenšování výsledné míry zaznamenáváme a popíšeme. Je dobré mít stabilně poznamenaný linie hranice vlasů, dolních víček, rtů a rýhy mezi bradou a dolním rtem a baze nosu. Tyto míry spolu se šíří lebky, se vzdáleností lícních kostí a výškou obličejové části kontrolujeme pokaždé práci na obličejí, protože ta již spočívá na subjektivním pozorování a odhadu. Ty respektujeme až v konečné fázi práce, kdy jsme jisti, že stavba celku i hlavní proporce odpovídají skutečnosti.

Při portrétování a v každé sochařské práci vůbec je postup ze středu výchozí. U modelování z hlíny je to samozřejmé, nelze ani jinak nežli od středu hmotu přidávat a pérovat. U bloku kamene nebo kusu dřeva takto postupovat nemůžeme, protože střed pouze odhadujeme. Je sice někde uvnitř, ale prakticky si ho musíme v představě nahradit, choeme-li v něm mít udavatele rozprostranění hmoty. Rozlohu, o kterou nám jde, v tomto případě poskytne proměření všech hlavních rozměrů, jak jsme už naznačili u hlavy /důležitost přeměřování vzdáleností významných bodů lebky a obličeje/. To je nutné zvláště tam, kde se model do kusu kamene nevejde nebo kde kámen je příliš velký. Musíme pak všechny míry úměrně měnit a velikost plastiky přizpůsobit jednotným zvětšením nebo zmenšením modelu.

Tímto způsobem se může uplatnit vnitřní vypětí objemů stejně jako u nanášení z centra a může být zdůrazněna i v kameni plnost všech forem, která se považuje za základní sochařskou ctnost. Odedávna platí, že hmota nesmí chybět, plastika nemá být děravá a na dokonalé soše se nemá nic propadat bez zvláštního vážného výrazového důvodu.

Klasická díla Antiky jsou příkladem zachování této ctnosti. Vždy respektují konkávní formu tělesa v jeho celku i detailech, a i sebevícе diferencovaná a bohatě "modelovaná" řecká sochařská plastika je vždy zpracována špičákem, dlátem a vrtákem tak, že přechody a prohlubeniny jako by vznikaly jen vzájemnou polohou vypouklých fazet. Postup tohoto rozprostranění tělesa zevnitř můžeme nazývat jeho konstrukcí, protože vychází z těžiště, z pohledu z centra - z jakési perspektivy hmoty a jde o uplatnění objemu v jeho plnosti. Jakmile je však objem naložen ve své masе, pohled na ni se musí změnit, musíme onu masu omezit, dát jí hranici, tvar. Musíme jí vidět zvenčí, jak je omezena, jaké má proporce, a tak původní postup vystřídá pohled nebo perspektiva tvaru, zájem o členění, o uzávěr vzhledem k vnějšku. Tomu pak říkáme kompozice, i když jde o tvar celkový.

Tvar v užším slova smyslu tu znamená charakteristiku postupu, který klade při nakládání, růstu a rozpínání objemu meze, který roz-

prostraňování zastavuje zprvu určitým rámcem, pak svíráním dmoucí se plasticity profilem. Tak je ustálen na povrohu plošný uzávěr i přesná členitost obrysu. A patří sem i rozmístění z členitosti vyplývajících částí v celku, v celkovém tvaru.

Hmotou tedy rozumíme objem tělesa, jeho rozpětí jako homogenní masy; tvarem v užším slova smyslu proporce, členění celku, které nás vede k tomu, abychom diferencovali i články tělesa. Už v úvodu, kdy jsme uvažovali o různých názvech sochařské práce, jsme narazili na dvojakost v terminologii. Už ta ukazovala na tento dvojitý druh tvárných hledisek /viz kap. I./, která se při práci střídají, jedno koriguje druhé. Někdy se vzájemně doplňují, jedno podporuje druhé nebo dokonce násobí účinnost druhého, jindy spolu jsou v napětí, zápasí o uplatnění, a tak vnášejí do procesu diferenciaci, která je velmi rozmanitá a podle které i rozeznáváme, kdy a kým bylo dílo zpracováno. Vztah obou hledisek, oněch perspektiv bývá charakteristický i pro velké slohové celky.

Rozmanitost vztahů tvárných hledisek, perspektiv hmoty a tvaru proniká hluboko do struktury díla, nejen do zpracování celku, ale do stavebního charakteru ve všech vrstvách. Pracovní proces je prakticky stále vztahem hmoty a tvaru určován, ať jde o sumární celek, nebo o to, jak je tento celek dělen na části a jaké jsou tyto části samy o sobě. Části pak nejsou důležité jen jako detaily podoby, ale mnohem více jako nositelé určité sestavy, jako součásti stavebního programu, jímž je prostoupen celek. V praxi na počátku modelování jsme postupovali jako kreslíř, který si v blocích a základních tazích z profilu a enfaou naznačí podobu. V plastice vzniká tak sumární blok se základními profily celistvé formy. Poté je třeba vystihnout přesnější obrysy, přesně určit hranice částí a části samy zpracovat jako samostatné články. Při portrétu jde o rozlišení pevné části lebeční, pohyblivější části obličejové, tvrdých partií vystupujících kostí a měkkých partií svaloviny tváří, nosu, úst. Jejich charakter i umístění musí být upřesněno, musí být vymezeny, ohraničeny jak vůči partiím sousedním, tak vůči celku. To vše, co tvořilo v sumárním bloku v homogenním materiálu zvláště z hmotného hlediska samozřejmou plasticitou jednotu, musí být nyní rozčleněno, rozčlánkováno a rozlišené partie odděleny, charakterizovány a materiálově, strukturálně nebo barevně diferencovány. Přes to však ma-

jí po výtvarné stránce vykazovat jednotný charakter, celistvost - dokonce zákonitou. To znamená, že budeme znovu a znovu porovnávat hmotu a tvar celku, jeho částí, větších či menších partií i detailů. A protože složitost bude stále vzrůstat, jak bude přibývat vztahů, budeme musít sledovat svůj model tím bedlivěji. Jak se charakteristické rysy zmnoží, zkomplikuje se postavení každé partie, její podoba nebude tkvít jen v ní samé, ale i v poměrech k ostatním, k dílčím celkům i k sumě všech dohromady. V množství vztahů se pak ukáže, že různá posuzování z různých hledisek jsou protikladná a model sám náhle bude jako předloha nebo vzor nedostatečný. Nenaletíme v něm nadále korekturu své práce a porovnání s ním nepřinese žádnou rozhodující jistotu. Právě naopak - předloha se objeví jako mnohoznačná. A tak modelovaná socha, byť sledovala sebepečlivěji skutečnost, stane se věcí samostatnou, přestane být nápodobou a příroda nebude tak mocná, aby za nás rozhodla co na soše máme zdůraznit a co potlačit. To co je třeba provést nebude v předloze, to může být jen v nás. Od této chvíle víme, že neděláme a vlastně již od počátku jsme nedělali portrét jako odlišek nějaké lhostejné, nám cizí věci, ale, že jsme vždy volili výraz i význam toho kterého detailu nebo celku u svého modelu tak, jak jsme ho viděli my. Tedy, že od počátku děláme portrét svého vidění, svých úvah, přemýšlení i svého vočitění se do rysů a do života zpodobovaného. V tom právě je umělecká stránka práce, na které není nejobdivuhodnější ona zázračná schopnost, jakou disponovali vystřihovači portrétních situet minulého století nebo jakou disponuje každý fotografický přístroj či počítač, rekonstruuující přesnou trojrozměrnou kopii předlohy.