Что такое рельеф, каково его происхождение, его принципы, его виды

* * *

В рельефе различают два основных вида по степени его выпуклости — плоский (или низкий), или барельеф, и высокий, или горельеф. Разумеется, эти два вида допускают всевозможные вариации. Понятия «высокий» — «плоский» надо понимать относительно: разница между ними определяется отношением между выпуклостью рельефа и протяженностью занимаемой им плоскости. Рельеф вышиной в четыре сантиметра на широкой плоскости покажется плоским, на маленькой плоскости — высоким. При этом выпуклость рельефа часто зависит не только от специальных намерений художника, но и от материала, техники, освещения.

Растяжимость металла позволяет делать очень выпуклый рельеф. Мрамор не допускает очень глубоких прорывов и взрыхлений, поэтому природе мрамора более соответствует плоский рельеф. Плоский рельеф рассчитан на рассмотрение с близкого расстояния, высокий — на рассмотрение издали. Высокому рельефу выгоден прямой, сильный свет (фриз Пергамского алтаря), плоский выигрывает в мягком, заглушенном свете (фриз Парфенона, расположенный под навесом колоннады).

Как возник рельеф? Наиболее распространенная теория выводит его из рисунка, из контурной линии, врезанной в поверхность стены. Такой вывод напрашивается при изучении памятников Древнего Египта. Действительно, древнейшие изображения иероглифов технически подобны контурному рисунку, гравированному на поверхности стены. Следующая ступень развития — когда внутренняя сторона контура начинает закругляться и появляется первый зародыш моделировки. Именно так возникает своеобразный вид рельефа, известный только в Древнем Египте, — так называемый углубленный рельеф (en creux). Его особенность заключается в том, что, хотя он может быть выпуклым, он все-таки остается контурным, существует не перед стеной, а на стене или даже, еще правильней, в стене (следует отметить, что в углубленном рельефе не фигура бросает тень на фон, а фон — на фигуру рельефа).

Однако параллельно в египетском рельефе происходит и другой процесс развития — наряду с углубленным рельефом вырабатывается и техника выпуклого рельефа (причем опять-таки одновременно и в изобразительном искусстве, и в письменности): слой камня вокруг контура фигуры снимается, и фигура начинает выделяться на фоне стены в виде плоского силуэта. В дальнейшем развитии снимаемый слой становится все глубже, а фигура все более выпуклой; тогда перед скульптором возникает новая проблема — снятие нескольких слоев или нескольких планов, иначе говоря, проблема третьего измерения.

Вместе с тем в течение всей своей тысячелетней истории египетский рельеф

сохраняет примитивную форму, связанную с традициями контурного рисунка. Даже перейдя на выпуклый рельеф, египетские скульпторы придерживаются очень плоской моделировки (чаще всего высота египетского рельефа не превышает двух миллиметров).

Другая особенность египетского рельефа заключается в том, что он не имеет рамы, у него нет точных границ, определенного места на стене. В Ассирии рельеф чаще всего помещается в нижней части стены, в Греции — обычно наверху (метопы, фриз). Египетский же рельеф может находиться всюду, украшать стену рядами (один над другим), двигаться в сторону и вниз, со стены переходить на колонну и опоясывать ее снизу доверху.

Из предпосылок контурного рисунка возникает и китайский рельеф. Ярким доказательством этого положения могут служить изображения, гравированные на могильных каменных плитах (первых веков нашей эры) и выполненные своеобразной техникой — путем выделения полированных темных силуэтов на взрыхленном светлом фоне. В связи с этим мы можем говорить о трех разновидностях рельефа — египетском линейном рельефе, греческом пластическом рельефе и китайском красочном, или тональном, рельефе.

Несколько иной генезис, иной путь развития рельефа находим в греческом искусстве. В Египте происхождение рельефа тесно связано с письменами, с линией; на всем пути своего развития египетский рельеф остается плоским, графическим барельефом. Напротив, греческий рельеф почти с самого начала стремится к пластическому, высокому горельефу. Можно предположить, что греческий рельеф возник из двух источников — из контурного, силуэтного рисунка и из круглой статуи. В течение всего архаического периода происходит как бы сближение этих двух крайностей, пока наконец на рубеже архаического и классического периодов не образуется их гармоническое слияние.

Греческая легенда объясняет возникновение рельефа следующим образом. Дочь коринфского горшечника Бутада у очага провожает своего жениха на войну. Его фигура, освещенная очагом, бросает тень на стену. Девушка очертила ее углем, отец заполнил силуэт глиной, обжег, и таким образом получился первый рельеф. Древнейшие памятники греческого рельефа выполнены в технике легендарного силуэтного стиля Бутада (только по глиняным моделям отлиты в бронзе плоские силуэты).

Плоский рельеф (возникший из силуэта) в архаической скульптуре применяли главным образом для украшения надгробных стел *. Сохранились стелы с неоконченными рельефами, по которым можно проследить последовательный процесс работы скульптора. Сначала художник процарапывает контур рельефа, потом врезывает его глубже, выделяет силуэт, наконец, снимает фон настолько, насколько это нужно для закругления рельефа. Так вырабатывается основной принцип греческого рельефа: все наиболее выпуклые части рельефа

находятся по возможности на первоначальной поверхности каменной плиты. Отсюда — удивительное декоративное единство греческого рельефа.

Наряду с эволюцией барельефа в греческой архаической скульптуре можно наблюдать другой, противоположный путь развития рельефа. Его первоисточник — не плоский силуэт, а трехмерная круглая статуя. Этот путь развития тоже подсказан своеобразными декоративными условиями, определяемыми греческой архитектурой, — ритмическим чередованием триглифов и метоп. Здесь плоский рельеф явно не годился, так как метопы, во-первых, представляют собой довольно глубокие ящики, а во-вторых, расположены очень высоко, и, следовательно, рельефы, помещенные в них, нуждаются в более глубоких тенях и более выпуклой моделировке.

Процесс превращения круглой статуи в рельеф происходит в архаическом греческом искусстве на основе своеобразного компромисса, который особенно наглядно можно наблюдать в метопах храма в Селинунте, изображающих подвиги Геракла и Персея. На одной метопе изображена колесница, запряженная четверкой лошадей, причем, в отличие от барельефа, где движение всегда идет мимо зрителя, здесь четверка движется прямо на зрителя. Но так как глубина ящика недостаточна для того, чтобы вместить все тело лошади, то художник довольствуется передней половиной тела лошади, которую он приставляет прямо к задней стенке метопы. На другом рельефе, изображающем борьбу Геракла с кекропами, фигуры, как круглые статуи, отделились от фона, но их объемы сильно сплющены спереди, и к тому же если их торсы и головы изображены в фас, то ноги обращены в профиль к зрителю.

Таким образом, можно утверждать, что развитие греческого рельефа идет как бы с двух концов — со стороны плоского силуэта и со стороны круглой статуи, причем эти две крайности окончательно сходятся вместе на рубеже архаического и классического периодов.

Два крупнейших «изобретения» содействуют формированию классического стиля в рельефе. Одно из них это изображение человеческой фигуры в три четверти поворота — прием, ранее неизвестный ни египетским, ни греческим скульпторам и как бы объединяющий контраст профиля и фаса. Второе изобретение, которое сами греки приписывали живописцу Кимону из Клеон, — это ракурс, или оптическое, сокращение предмета в пространстве. Оба приема принадлежат к величайшим достижениям в истории изобразительного искусства, знаменуя собой решающий шаг в завоевании объема и пространства в изображении на плоскости и содействуя как формированию высокого» рельефа (горельефа), так и развитию живописи (отметим уже здесь, что изобретение ракурса, несомненно, способствовало замене черно-фигурной вазовой живописи более прогрессивной — краснофигурной).

Классический рельеф занимает в известной мере промежуточное» положение между скульптурой и живописью. По материалам и технике, по значению для

него осязательного восприятия рельеф принадлежит скульптуре. Вместе с тем он имеет родство с живописью», поскольку связан с плоскостью, со стеной, склонен к рассказу, к многофигурной композиции, к развертыванию движения мимо зрителя» Однако было бы ошибкой считать рельеф некоей комбинацией, смесью скульптурных и живописных элементов: рельеф не есть ни наполовину срезанная скульптура, ни живопись, превращенная в реальные тела. Рельеф представляет собой совершенно самостоятельное искусство со своими принципами и своей, в высокой степени своеобразной концепцией пространства.

Для того чтобы ясно представить себе своеобразие рельефа, надо посмотреть на рельеф сбоку. Тогда становится видно, что рельеф — это не обычный скульптурный объем и не живописная плоскость, а перевоплощенный, деформированный, сплющенный объем, одновременно и реальность и мнимость, некая воображаемая арена действия, зажатая между двумя плоскостями. Именно отношением к этим двум основным плоскостям и отличаются главные виды, типы и стили рельефа.

Один тип рельефа может быть назван строгим, или классическим. Он был создан и получил широкое распространение в Древней Греции, и к нему охотно возвращаются в период, когда художники культивируют контур, силуэт и в борьбе со всякими элементами живописности стремятся к чистой пластической форме (все эпохи так называемых классицизмов). Главным теоретиком и пропагандистом этого типа рельефа является скульптор рубежа XIX —XX веков Гильдебранд.

Для классического рельефа характерно, что он изображает обыкновенно только человека (изредка немногие предметы, активно участвующие в действии) и стремится соблюдать чистоту и неприкосновенность передней и задней плоскостей. Задняя плоскость является в таком рельефе абстрактным фоном, который, так сказать, не участвует в изображении и представляет собой гладкую свободную плоскость. Передняя же, мнимая плоскость рельефа подчеркнута, во-первых, тем, что фигуры изображены в одном плане, двигаются мимо зрителя и, во-вторых, что все выпуклые части фигур сосредоточены на передней плоскости рельефа. Кроме того, мастера классического рельефа стремятся выдержать головы всех фигур на одной высоте и по возможности избегнуть свободного пространства над их головами. Даже в тех случаях, когда фигуры находятся в разных положениях, например одни сидят, другие стоят (сравним надгробный рельеф Гегесо), греческий скульптор старается сохранить принцип так называемой исокефалии (равноголовья) и выдержать головы на одном уровне.

На совершенно противоположных принципах основан другой тип рельефа, обычно называемый свободным, или «живописным». Мы встречаем его и в Греции в эпоху эллинизма, и в Италии эпохи Ренессанса и барокко, и в более позднее время.

Сущность «живописного» рельефа заключается в отрицании плоскости фона, ее уничтожении, или в иллюзии глубокого пространства, или в слиянии фигур с фоном

в оптическое целое. Поэтому «живописный» рельеф менее, чем классический, годится для украшения стены. В эпоху Ренессанса его обычно применяли для украшения легких ажурных конструкций (кафедр, табернаклей) или для маскировки пролетов (двери флорентийского баптистерия). «Живописный» рельеф не связан с нормами исокефалии, с соблюдением единства передней плоскости, его мастера охотно изображают пейзаж или архитектуру в фоне, широко применяют всякого рода ракурсы и пересечения.

В свою очередь, следует различать два основных вида «живописного» рельефа.

1. Фигуры теснятся одна над другой, закрывают весь фон до верхней рамы, создавая впечатление, что почва поднимается отвесно (наиболее ярким примером являются римские саркофаги, рельефы на кафедрах Никколо и Джованни Пизано, «Битва кентавров» Микеланджело и другие. Главная стилистическая задача этого типа рельефа — создать динамическую композицию, с бурным ритмом движения, прорезанную глубокими тенями и яркими бликами.

2. Характеризуется, прежде всего, глубиной перспективно расширяющегося пространства и пейзажным или архитектурным «раскрытием» фона, а также постепенным сокращением вышины рельефа от круглых фигур переднего плана до чуть заметной вибрации формы в глубине. Первые образцы такого типа «живописного» рельефа мы встречаем уже в искусстве эллинизма, позднее он возрождается в творчестве мастеров раннего Возрождения — Гиберти и Донателло. Последнему принадлежит создание особой разновидности «живописного» рельефа — так называемого rilievo schiacciato, необычайно воздушного типа рельефа, в котором художник орудует тончайшими градациями поверхности.

Наряду с этими двумя, так сказать, нормальными, традиционными типами рельефа изредка встречается своеобразный третий тип, который можно было бы назвать несколько парадоксально — «обратным» типом рельефа.
Наибольшее распространение он получил в китайской скульптуре и особенно в древнехристианском искусстве.

Здесь художник начинает разработку рельефа как бы не с передней, а с задней плоскости и разворачивает композицию задом наперед. В китайском рельефе движение фигур идет из глубины, навстречу зрителю. В древнехристианской скульптуре фигуры как бы теряют почву под ногами, а фон превращается в абстрактную плоскость, перед которой фигуры без всякой опоры витают в безвоздушном пространстве (саркофаг Елены IV века н. э.).

Постепенно эта своеобразная композиция рельефа задом наперед развивается в последовательное обратное восприятие пространства. Примерами могут служить так называемые консульские диптихи — двухстворчатые рельефы из слоновой кости, которые вырезывали в честь римских или византийских консулов. Обычно на

консульских диптихах дано изображение цирка. В глубине, в ложе, сидит консул со своей свитой, на переднем плане — ристалища. Размеры фигур уменьшаются задом наперед. Художник как бы помещает себя на место главного героя и его глазами смотрит на изображенное событие.

Восприятие окружающего пространства как бы сквозь психику героя созвучно мировоззрению древнехристианского художника, который стремится передать не столько конкретные формы реального мира, сколько его символический смысл.

В заключение нашего анализа проблем рельефа следует отметить, что рельеф классического типа не нуждается в особом обрамлении. Обычно такой рельеф довольствуется легко профилированной базой для фигур, границы композиции здесь определяются снизу этой базой, сверху — принципом исокефалии. Напротив, «живописный» рельеф нуждается в специфическом обрамлении, которое отделяло бы иллюзию от реальности и направляло взгляд зрителя в глубину. Рама еще больше подчеркивает родство живописного рельефа с картиной.

К сожалению, в наши дни большинство скульпторов, в силу тех или иных причин, отошли от повествовательных задач скульптуры и утратили связь с техническими и стилистическими проблемами рельефа.

---

* *Стела* — продолговатая каменная плита, сужающаяся кверху и заканчивающаяся волютой или пальметкой; на ней обычно изображен умерший.

Источник — Виппер Б.Р., Введение в историческое изучение искусства.