

## Základní teoretické prvky malby



Ing. Jan Matěják

[www.matejakart.com](http://www.matejakart.com)

Kvalitní realistické umělecké dílo, je komplexní vizuální syntézou mnoha znalostí, vědomostí a pozorování. Umělec vnímá svět kolem sebe jinými očima než lidé v běžném životě. Zajímá se o podstatu věcí, které chce zobrazit, proniká do přírodních zákonitostí, které určují vzhled věcí. Slovy Henriho Matisse „umělec hledí na svět očima malého dítěte“.

Při pohledu na velkolepá díla starých mistrů, vás určitě někdy napadla otázka, jak jen to dělali? Jak je možné něco takového namalovat? Vždyt dnešní doba nám poskytuje mnohem lepší snadno dostupnější materiály a pomůcky, než měli k dispozici oni. Jaké bylo jejich tajemství? Odpověď na tyto otázky je jednoduchá, staří mistři prostě „věděli“! Být dobrým umělcem znamená neustále studovat teoretické znalosti a zákonitosti, které pak praktickým procvičováním, tedy malbou, transformujeme v umělecké dílo.

Ještě bych se rád v této úvodní části pozastavil nad často skloňovaným slovem „Talent“. Mnohokrát jsem se setkal s názorem „neumím malovat, protože na to nemám talent“. Je skutečně talent stěžejní vlastností předurčující mé schopnosti vytvořit umělecké dílo? Odpověď na tuto otázku je NE. Malování, je ve své podstatě řemeslná činnost jako každá jiná a proto lze naučit! Jistě, některá osoba se učí rychleji než ostatní a proces učení je pro takového člověka snazší než pro jiného. Nicméně bez dřiny a vůle učit se nové věci slovo talent neznamena nic.

Cílem tohoto článku, je seznámit čtenáře a především zájemce o malbu se základními pravidly tvorby výtvarného díla. Jak bylo v úvodu řečeno každé výtvarné dílo, je souborem několika oblastí a znalostí mezi které patří především:

- kresba
- valéry
- hrany
- světlo a barva
- kompozice
- technika malby
- umění interpretace

Nejobtížnější vlastností v umění je naučit se zobrazovat věci jednoduše. Téměř každý začínající umělec má tendence malovat vše do drobných detailů. Proto prvním pravidlem je naučit se začínat **velkými jednoduchými tvary a později doplňovat drobnosti**. Dokonce ani foto realista nemaluje úplně všechny drobné detaily. Uměním není namalovat vše, co vidíme ale naopak vědět co vynechat, aby přesto výsledek naší práce stále představoval konkrétní zamýšlený předmět nebo objekt.

Před zahájením práce na vlastní kompozici si řekněte, co má být na obraze první vidět, kam chcete nasměrovat oko diváka nebo pozorovatele vašeho obrazu. Obecně při prvním pohledu na obraz upoutá diváky vždy **oblast na světle potažmo oblast s největším kontrastem**. Z tohoto místa pokračuje divák prohlížením okolních částí obrazu až do oblastí ve stínu. Staří mistři tuto poučku využívali tak, že světlo v jejich obrazech je koncentrované do centra obrazu nebo na místo hlavního zájmu. Okolní prostředí s přibližujícími se okraji plátna je často ponořeno do stínu.



Důležitým výchozím bodem k tvorbě obrazu je **vaše představa**. Je dobré vědět přesně jak má obraz vypadat a držet se zvolené vize po celou dobu vaší práce. Pokud nemáte konkrétní představu o vašem budoucím díle, zákonitě nemůžete vědět jak konkrétní obraz namalovat. Přemýšlejte neustále o tom, co děláte a mějte vše pod kontrolou. Pokud se dostanete do bodu, kdy si nejste jisti jakou barvu či valér v určitém konkrétním místě použít zastavte práci a **logicky si odůvodněte další krok**.

**Nikdy vědomě nenechávejte na plátně nic, co se vám zdá špatné**, pokud nejste spokojeni a na plátně něco nevypadá dle vaší původní představy, musíte místo opravit a přemalovat.

Je důležité osvojit si teorii barev. **Barva se zdá na obraze taková jaká je proto, že je obklopena dalšími barvami, které ji ovlivňují!** Při míchání barev na paletě stále jen odhadujete a snažíte se docílit konkrétní barvy, nicméně až po aplikaci na plátno, díky interakce ostatních barev zjistíte, jak přesný byl váš odhad. Nic neexistuje v izolaci, výsledný vzhled konkrétní barvy ovlivňují barvy přilehlé nebo okolní. Snažte se uvažovat jeden krok napřed, nikdy nemalujte například světelné odrazy, když ještě nemáte stanovené pozadí na obraze.

**Začněte tím, že se zbavíte bílé barvy plátna!** Natónujte plátno vrstvou umbry nebo jiným zemitým odstínem. Barvy na bílém plátně se díky nadměrnému kontrastu zdají mnohem tmavší, než ve skutečnosti jsou. Z tohoto důvodu nedoporučuji používat při míchání barev bílou paletu.

Při podmalbách a tónování plátna vždy používejte **teplé zemité odstíny**. Např. umbru pálenou nebo umbru přírodní, sienu pálenou + ultramarínovou modř apod.

Základní atributy, které nám popisují vlastnosti barev, jsou:

- **Odstín** (jaká je to barva, žlutá, modrá, zelená atd.)
- **Chromaticnost nebo také saturace** (sytost barvy)
- **Tonální hodnota** (tmavá, světlá)
- **Teplota barev** (studené, teplé)

Lokální barva (vlastní barva) osvětleného předmětu se nám projeví tak, že určitá část spektra je předmětem pohlcena a část odražena zpět. Bílý papír je bílý proto, že se od něj světlo odráží k pozorovateli, naopak černý papír světlo pohltí a odráží velmi malou část světelného spektra.

**Každý osvětlený předmět je zdrojem světla neboť se od něj světlo odráží.** Tak lze konstatovat, že vše osvětlené se v podstatě automaticky stává dalším zdrojem odraženého světla. Množství odraženého světla závisí na druhu materiálu, jeho textuře, povrchu apod. Z toho všeho plyne, proč nejsou oblasti ve stínu pouze černé. Barvu a valér stínu tak ovlivňuje okolní odražené světlo, které bývá obvykle teplejší než je vlastní zdroj světla. Proto, že je odražené světlo slabší než světlo zdrojové, je oblast na světle vždy světlejší než oblast předmětu ve stínu.

**Nic na světle není tak tmavé jako stín a nic ve stínu je tak světlé jako na světle.** Neustále sledujte směr světla a porovnávejte valéry. Často používaným trikem pro odhad valéru je přimhouření očí tak, aby při pohledu na objekt zmizely drobné detaily.

**Ze všech atributů barvy je nejdůležitější valér,** neboli jak tmavé nebo světlé jsou objekty. Valéry a jejich design určují vzhled malby a kompozici. Snažte se prvotní kompoziční rozvržení obrazu sjednotit do velkých jednoduchých základních tvarů. Pamatujte, že oblast s největším kontrastem přitahuje pohled.

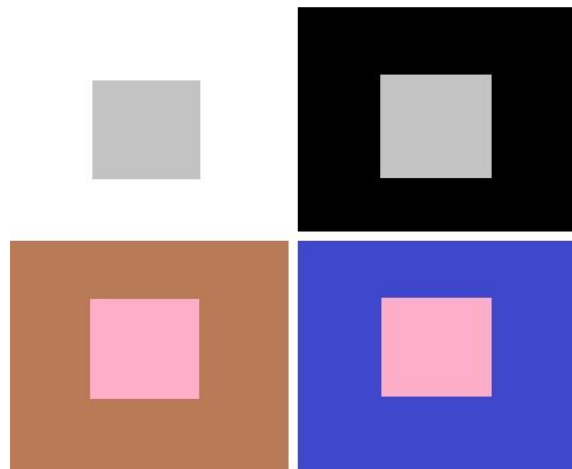


Promyslete si předem, jaké části obrazu budou nejsvětlejší/nejtmaší, šedé/chromatické, teplé/studené apod. **Všechny tyto kontrasty jsou relativní** a závisí na tom, co konkrétní barvu obklopuje. Například oranžové odstíny jsou obecně řazeny v barevném kruhu do teplých barev, ale myslte i na to, že oranžový odstín může mít teplejší nebo studenější nádech. Níže uvedený obrázek ilustruje relativitu teploty a vzhledu barev v závislosti na pozadí, které jí obklopuje. Znázorněnou barvu můžeme popsat jako nízko chromatickou (málo sytou) růžovou barvu. Všimněte si, jak se barva trička obklopená studenou modrou barvou zdá teplá, kdežto na teplém pozadí se zdá mnohem studenější. Z toho všeho opět plyne, že **nic neexistuje v izolaci a všechny barvy na plátně jsou ve vzájemném vztahu, který ovlivňuje jejich konečný vzhled.**



**Relativita je charakteristickým znakem všech kontrastů.** Středně tmavý šedý odstín se může zdát světlejší, pokud je obklopen tmavým valérem a naopak se může zdát tmavý, pokud

bude obklopen světlejším valérem. Nízko chromatická modrá se může jevit jako sytá barva pokud je obklopena svým doplňkem. Studená červená se může jevit teple, pokud je obklopena studenějším odstínem atd.



Při určování barvy nehleďte do jejího středu, ale raději do okrajových ploch, kde se se stýká konkrétní barevné místo s jinou barvou a vytváří tak kontrast. Porovnávejte jednotlivé roviny obrazu, porovnávejte popředí a pozadí. Při hledání a stanovování valéru, postupujte logicky. Hledejte totožné valéry se stejnou nebo podobnou tonální hodnotu a vztahujte k nim ostatní. Například valér pokožky v polostínu je tmavší než valér na světle ale je světlejší než valér ve stínu apod.

**V přírodě ani v malbě neexistuje čistě bílá barva!** Světlo má vždy konkrétní barvu, pokud vše co přijímá světlo, je rovněž zdrojem světla musí zákonitě odrážet i barvu. Sluneční světlo má teplý žlutý odstín, při západu slunce teplý načervenalý odstín, modrá obloha produkuje světlo s chladným namodralým nádechem atd.

Barva světla plus lokální barva odpovídá tomu, co je třeba namíchat. Například pokud je zdrojem světla slunce a malujete červené jablko, bude lokální barva jablka někde v oblasti žluto červeného odstínu. Pokud bude červené jablko osvětlené severním světlem (tedy modrou oblohou) bude červené jablka mnohem studenější. Čím silnější zdroje světla, tím silněji ovlivní vlastní lokální barvu předmětu.

**Barva světla se nejlépe projevuje na bílých předmětech.** Protože bílý předmět nemá ve své podstatě žádnou barvu, musí mít při ztvárnění doslova barvu světla.

**Při malbě se držte systému teplé světlo/studené stíny, studené světlo/teplé stíny.** V praxi to znamená, že má hlavní světelný zdroj teplý charakter, např. sluneční záření, budou stíny studené a naopak. Stíny mají rovněž svojí barvu a teplotu, která se odvíjí od barvy a teploty světelného zdroje a především od odraženého světla okolních předmětů. V moderní barevné teorii má stín barvu doplňku světelné barvy tz. žluté světlo produkuje namodralé stíny. Ve skutečnosti je barva stínu dále ovlivněna okolní odraženou barvou. Odražené světlo je vždy teplejší než hlavní světelný zdroj, což nám způsobuje určité oteplení barvy stínu. Studené

stíny vypadají ploše, proto je vhodné ve stínu zachovat i určitou teplotu (např. nechat prosvítat teplou podmalbu). V případě použití teplého světelného zdroje, jako je např. sluneční záření se držte tohoto systému, **teplé světlo, chladnější polostín, teplý stín.**



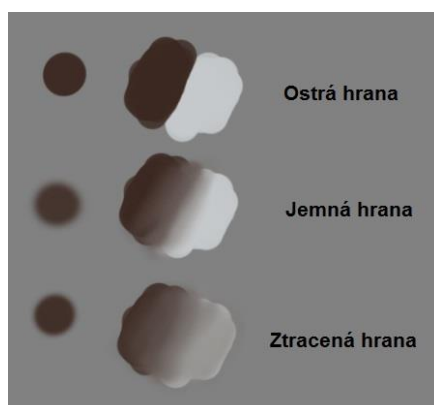
**Různě nakloněná rovina od světelného zdroje znamená změnu valéru.** Sledujte neustále směr světla dopadajícího na malovaný objekt. Některé části modelu, především v oblasti polostínu, jsou odkloněny od světelného zdroje k divákovi a odráží se v nich částečně barva pozadí.

**Barevná kompozice je vyváženější, když některé barvy z pozadí přenesete do popředí a naopak.**

**Vyhnete se při malbě použití čistě bílé a čistě černé barvy.** Přimíchání bílé barvy do ostatních způsobuje snížení sytosti a ochlazení původní barvy. Černá barva je rovněž důležitá při snižování sytosti určitých barev. Pokud chcete použít černou barvu na určitou oblast je nutné jí namíchat z ostatních barev nebo vlastní černou upravit jiným teplejším nebo studenějším odstínem. Například na níže uvedeném obrázku, byla pro malbu černého kabátu použita černá barva + ultramarín modrý + transparentní oxid červený.



**Hrany** jsou měkké rozostřené nebo ostré. Hrany mohou být vnější, tedy ohraničující nějaký objekt a vnitřní, tedy přechody mezi světlem stínem apod. Hrana vrženého stínu je v místě kde jsou objekty nejbližší ostrá a se vzdáleností od objektu, který stín vrhá, se hrana rozostřuje. Čím zakřivenější objekt tím bude hrana mezi světlem a stínem ostřejší a naopak. Ostré světlo produkuje ostré hrany. Hrany ve stínu jsou obecně více rozostřené než na světle. Čím blíže se nachází malovaný předmět tím ostřejší jsou hrany, čím je předmět vzdálenější jsou hrany rozostřené a někdy mohou dokonce splynout s pozadím. Hrany kolmé na světelný zdroj jsou ostré.



Lidské oko dokáže zaostřit pouze jednu konkrétní věc. Pokud si před sebe, ve vzdálenosti cca 30 cm, dáte například tužku a zostríte na ní pohled, pozadí za tužkou je rozostřené. Při malbě vyberte, které hrany budou v popředí ostré a budou tak přitahovat pozornost. Všechny ostatní hrany musí být v porovnání s nimi více či méně rozostřené.

Zdroje:

1. Sergi Bongart - \_Notes on painting
2. Richard Schmid - Alla prima
3. [www.huevaluechroma.com](http://www.huevaluechroma.com)
4. [www.matejakart.com](http://www.matejakart.com)