

naučte se malovat

REALISTICKÁ OLEJOMALBA

JAN MATĚJÁK



REALISTICKÁ OLEJOMALBA

Jan Matěják

Copyright © ZONER software, a. s.
Vydání první v roce 2020. Všechna práva vyhrazena.
Zoner Press
Katalogové číslo: ZRK2001

ZONER software, a. s.
Nové sady 18, 602 00 Brno
www.zonerpress.cz

Šéfredaktor: Iva Šišperová
DTP: Mgr. Petr Bernát
Obálka: Mgr. Petr Bernát

Informace, které jsou v této knize zveřejněny, mohou být chráněny jako patent. Jména produktů byla uvedena bez záruky jejich volného použití. Při tvorbě textů a vyobrazení bylo sice postupováno s maximální péčí, ale přesto nelze zcela vyloučit možnost výskytu chyb. Vydavatelé a autoři nepřebírají právní odpovědnost ani žádnou jinou záruku za použití chybných údajů a z toho vyplývajících důsledky. Názory v knize uvedené se nemusí shodovat se stanovisky vydavatelství.

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této publikace nesmí být reprodukována ani distribuována žádným způsobem ani prostředkem, ani reprodukována v databázi či na jiném záznamovém prostředku bez výslovného svolení vydavatele, s výjimkou zveřejnění krátkých částí textu pro potřeby recenzí.

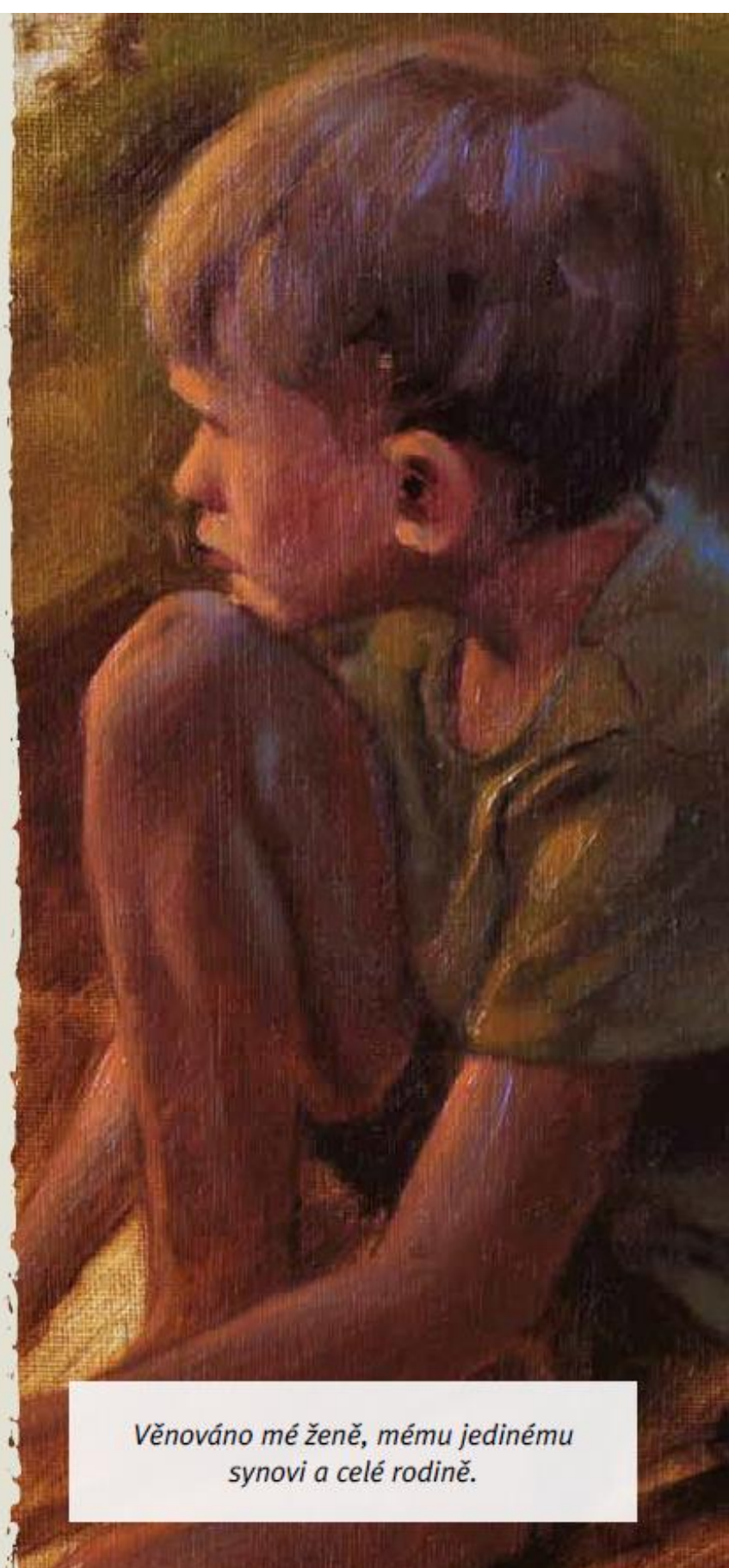
Dotazy týkající se distribuce směřujte na:

Zoner Press
ZONER software, a. s.
Nové sady 18, 602 00 Brno
tel.: 532 190 883
e-mail: knihy@zoner.cz
www.zonerpress.cz
www.facebook.com/Zonerpress



Nechejte nám kontakt na
novinky.zonerpress.cz
a získáte další bonusy,
slevy a jiné výhody.

*Věnováno mé ženě, mému jedinému
synovi a celé rodině.*





Obsah

Ještě je čas	6	4.2 Podmalba umbrou	53
Jak je to možné	7	4.3 Grisaille (šedá podmalba)	54
Kapitola 1: Techniky malby	10	4.4 Barevná podmalba	56
1.1 Vrstvená techniky	12	Kapitola 5: Praktické ukázky	58
1.2 Přímá malba	15	Krok za krokem	
Kapitola 2: Základy k olejomalbě	16	Žlutá růže	60
2.1 Ateliér	18	<i>Jak namalovat kapky vody a sklo</i>	66
2.2 Osvětlení	18	Podzim	70
2.3 Stojany	20	Vrána	76
2.4 Štětce	21	Joker	80
2.5 Plátna a desky	22	<i>Jak malovat světelné odrazy</i>	90
2.6 Olejové barvy	24	Klasické zátiší s broskvemi a konvicí	92
2.7 Olej a ředidlo	25	Vitamín C	102
2.8 Co malovat	26	<i>Tvorba textury na obraze</i>	110
2.9 Perspektiva a kompozice	26	Bílá růže	112
Kapitola 3: Míchání barev a barevná teorie	128	Kapitola 6: Návodů a rady	116
3.1 Základy stínování	32	6.1 Jak připravit plátno	118
3.2 Oblast na světle	34	6.2 Jak přenést kresbu na plátno	121
3.3 Oblast ve stínu	34	6.3 Malba podle fotografie	123
3.4 Základy barevné teorie	35	6.4 Akrylová imprimitura	124
3.5 Teplota barev	37	6.5 Jak namíchat grisaille	125
3.6 Teplota světla	38	6.6 Barevná studie	127
3.7 Od teorie k praxi	39	6.7 Olejování obrazu	128
3.8 Barva a teplota stínů	41	6.8 Lakování obrazu	129
3.9 Barevná harmonie	43	6.9 Čištění štětců	130
3.10 Problém bílých barev	46	6.10 Tvůrčí krize a jak s ní zatočit	132
3.11 Průsvitné předměty	46	6.11 Jak se uživit uměleckou činností?	133
3.12 Jak míchat odstíny	47	6.12 Kurzy malby	135
Kapitola 4: Podmalby	50	6.13 Umělecké stáže	136
4.1 Olejová imprimitura	52	Slovníček pojmů	137
		O autorovi	138
		Galerie autora	139

Ještě je čas

Během této úvodní kapitoly bych vám chtěl ještě naposledy umožnit se svobodně rozhodnout, jestli se chcete olejomalbě opravdu hlouběji věnovat.

Avšak předem vás varuji, bude-li vaše rozhodnutí znít ANO, čeká vás nelehký úděl. Stanete se umělcem se vším, co k tomu patří. Budete vyvrhelem, štvancem, nebudete mít chvilku klidu. Možná dokonce budete myslet i na sebevraždu (copak nejsou umělci většinou slavnější až po smrti?).

Tato kniha není jako jiné. Není to četba na dovolenou. Není to kniha na zabítí volného času, naopak, spoustu času, kvůli informacím v ní obsaženým, budete potřebovat, budete se muset učit nové termíny a vstřebávat další a další informace. Není to procházka růžovou zahradou, spíše prodírání se šípkovým keřem. Avšak výsledek za to stojí.

Pro začátek:

1. Rozlučte se s vašimi nejbližšími – několik měsíců je neuvídíte.
2. Zrušte si účty na sociálních sítích (stejně na to nebudete mít čas).
3. Odhlaste členství ve fitku, kroužku paličkování vambereckých krajek nebo kdovíjaké jiné povrchní, pochybné a zhůvěřilé aktivitě, které jste se ještě donedávna věnovali.

Protože přejdete-li na další stránku, už nebude cesty zpět.

Už vaše zvědavost je známka toho, že to máte v sobě. Chcete vědět, jaké to je? Nádhemé.

Namalujete obraz, který na vás dýchne, květina, kterou namalujete, je tak živá, že cítíte její vůni, žár slunce z vašeho obrazu vás nutí odložit si, a to ovoce je tak, tak čerstvé, jen se zakousnout...

Dobrá, tak tedy ať je po vašem. Jak chcete. Nemůžete říct, že jsem vás nevaroval. Vydali jste se na cestu umělce.....3, 2, 1. Voilà!

Jak je to možné?

Při pohledu na velkolepá díla starých mistrů vás určitě někdy napadlo, jak jen to dělali? Jak je možné něco takového namalovat? Vždyť 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 malováním, transformujeme v umělecké dílo.

NEZBYTNÉ ZNALOSTI

Kvalitní realistické umělecké dílo je komplexní vizuální syntézou mnoha znalostí, vědomostí a pozorování. Umělec vnímá svět kolem sebe jinýma očima než lidé v běžném životě. Zajímá se o podstatu věcí, které chce zobrazit, a proniká do přírodních zákonitostí, které určují vzhled věcí.

Zatímco všichni ve vašem okolí se dojímají nad obloukem duhy malebně rozkročeným nad údolím, vy vidíte rozklad světla na barevné spektrum nebo barvy v jejich plném *chromatu*. Jste schopni si odůvodnit co, proč, jak a při tom všem si zvládáte uchovat Malého prince v sobě. Slovy Henriho Matisse „umělec hledí na svět očima malého dítěte“.

TALENT

Rád bych se v této části pozastavil nad často skloňovaným slovem „talent“. Mnohokrát jsem se v životě setkal s názorem „neumím malovat, protože na to nemám talent“. Mohu se vůbec naučit malovat, když nemám talent? Tuto stěžejní vlastnost předurčující mé schopnosti vytvořit umělecké dílo? Odpověď zní, rozhodně **ANO**.

Malování je ve své podstatě řemeslná činnost jako každá jiná, proto jsem hluboce přesvědčen, že malování se lze naučit! Jistě, osoba obdařená „talentem“ se učí

Každý realistický obraz by měl mít minimálně jeden centrální bod, místo, které přiláká oko diváka a navede jeho pohled žádaným směrem. Staří mistři k tomuto účelu využívali světlo, které soustředili do centra obrazu nebo na místo hlavního zájmu. Okolní prostředí s přibližujícími se okraji plátna je často ponořeno do stínu.

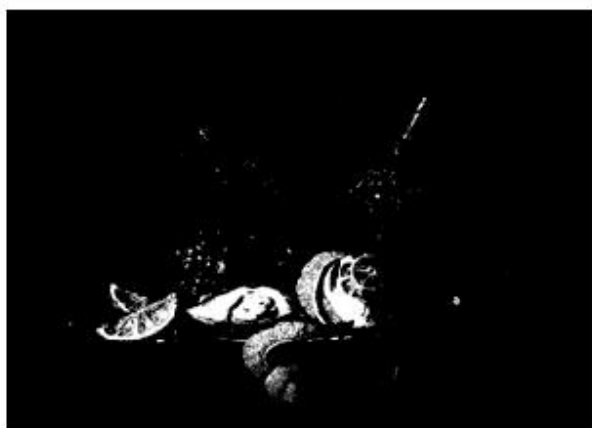
Centrální bod obrazu bývá místo s největším kontrastem. Z tohoto místa pokračuje divák v prohlížení okolních částí obrazu až do oblasti ve stínu.



Kompozice portrétu



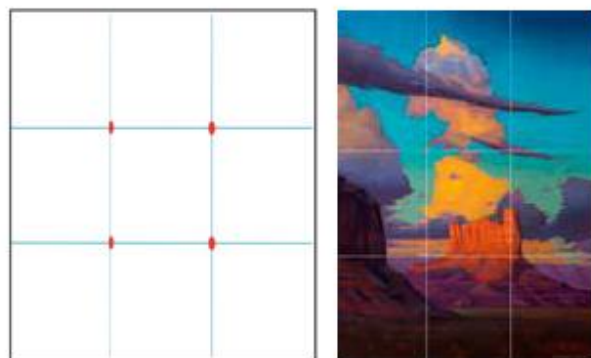
Jan Davidsz. de Heem



Jan Davidsz. de Heem – kontrast

Aby bylo vaše rozhodování, kam umístit malovaný objekt, ještě jednodušší, použijte pravidlo třetin, které je odvozeno od mnohem složitějšího systému komponování. Tento přístup nám říká, že centrální bod obrazu by se měl nalézat v místě jednoho z průsečíků.

Vedle perspektivy se na iluzi hloubky obrazu podílejí rovněž další faktory. Mezi ty nejzákladnější patří kontrast. Kontrast zahrnuje: kontrast valéru (1), barvy (2) a chromatu (3). Obecně předměty s vyšším kontrastem vystupují dopředu a naopak. Nejúčinnějším z těchto třech prvků pro dosažení hloubky a zachycení objemu nebo vzdálenosti těles je znalost kontrastu tonálních hodnot neboli kontrast valérů.



Pravidlo třetin



Kontrasty

3.1 Základy stínování

Kvalita a kvantita dopadajícího světla na konkrétní předmět ovlivňuje jeho výsledný vzhled. Jak jistě víte, existuje mnoho způsobů, jak nasvítit motiv, který bude malován. Můžete použít osvětlení ze strany (laterální), zespodu či osvětlení zenitové atd. Výběr jednotlivého druhu osvětlení je závislý na tom, čeho chce autor na výsledném obraze docílit. Koloristé např. používají frontální osvětlení s minimálním výskytem stínů v malbě. Nicméně v klasické malbě zátiší je ve většině případů preferováno valéristické laterálně frontální osvětlení, které se nejlépe hodí pro zachycení objemu těles.

Pro zjednodušení zatím vypustíme z mysli barvu a zaměříme se na rozložení světla a stínů. Veškerá pravidla stínování, která si nyní řekneme, lze v různých obměnách použít na jakýkoliv předmět či tvar. Každá barva má v černobílém spektru určitou

tonalitu neboli valér. Některé barvy jsou světlé, a naopak jiné barvy mají valér tmavší. Každý umělec má pro svou práci k dispozici valéry, které lze snadno seřadit do stupnice několika šedí, tak jak je uvedeno na obrázku.

TIP

Studujte teorii barev! V každém bodě malby si musíte být jistí, jakou barvu zrovna potřebujete. Na základě barevné teorie a teorie světla a stínů si lze vždy logicky odvodit, co je potřeba na paletě namíchat.



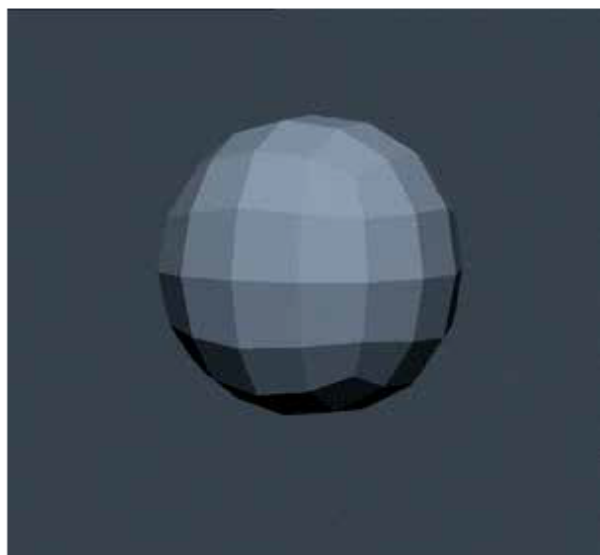
Stupnice valérů

Protože každá změna v naklonění roviny k světelnému zdroji se projeví i změnou valéru, máme v reálném světě teoreticky nekonečné množství plošek s různou tonalitou. V praxi je však nutné tyto gradace zjednodušit a umělec tak obvykle pracuje s omezenou škálou tonálních hodnot. V našem případě se pro jednoduchost a názornost omezíme na 5 konkrétních valérů: 3 pro oblast na světle, 2 pro oblast ve stínu.

Vše si vysvětlíme na ideálně zakřiveném povrchu, vejci a kouli. Nejprve si však pro snadnější pochopení kouli rozdělíme na několik základních rovin a vytvoříme tak polygon. Každá z těchto rovin má různou polohu vůči světelnému zdroji a odráží tak více či méně světla.

TIP

Během stínování pamatujte na základní pravidlo, že změna naklonění roviny od světelného zdroje znamená změnu valéru!



Polygon



Lokální barva



Lokální barva – monochromatická škála

Bod 1 je valér lokální barvy předmětu. Protože je tato část přímo osvětlena a je kolmá ke světelnému zdroji, musí být v této části valér lokální barvy nejsvětlejší.

Bod 2 je nejsvětlejší valér na obraze. Je to zrcadlový odraz od světelného zdroje. Dejte pozor, aby valér lokální barvy nebyl příliš světlý, jinak se vám světelný odraz neukáže v dostatečném tonálním kontrastu.

Bod 3 je valér polostínu. V této části se povrch již odklání od světelného zdroje, což je spojeno s úbytkem světla, které v tomto místě na předmět dopadá. To způsobuje, že valér je v tomto místě tmavší než v bodě 2.

Bod 4 je valér hlubšího polostínu. Platí zde stejné pravidlo jako u bodu 3, vzhledem k ještě většímu stupni odklonění od světelného zdroje je v bodě 4 valér ještě tmavší než v bodě 3.

Body 5 a 6 jsou nejtmaší valéry ve stínu. Pokud přichází z protilehlé strany hlavního osvětlení ještě doplňkové světlo (v našem případě světelný odraz od stolu), objevuje se v bodě 5 tzv. jádro stínu, který je ještě o něco tmavší než vlastní stín předmětu v bodě 6.

Bod 7 je valér stínu, který je obecně světlejší než stín v bodě 6 a 7 díky působení odraženého světla.

TIP

Vždy před zahájením malby je třeba přesně vědět, jaký směr a teplotu má náš primární světelný zdroj, který osvětluje malovaný model.

Nyní přistoupíme k barvě a vysvětlíme si, jak světlo a stín ovlivňuje její sytost a především teplotu. Pro popis použijeme číslování z předchozího obrázku. V našem případě je vejce osvětleno přírodním světlem, tedy sluncem, které dopadá na vajíčko z levé strany. Slunce je za jasného dne obklopeno více či méně modrou oblohou, proto sekundární zdroj světla má chladný modravý odstín a dopadá na model z různých směrů, jak je schematicky znázorněno na obr. Barva světla.

Bod 1 – lokální barva (vlastní barva předmětu) – v místě, kde je plocha kolmá ke směru světla, je chroma lokální barvy nejvyšší a barva vajíčka je zde nejsytější. Rovina přijímá teplotu světelného zdroje, proto má v tomto bodě vlastní barva teplý žlutooranžový nádech od primárního světelného zdroje, tedy od slunce.

Bod 2 – zrcadlový odraz – chroma nižší než u lokální barvy. U vysoce reflexních povrchů má světelný odraz barvu a teplotu světelného zdroje.

Body 3 a 4 – polostín – chromatičnost spolu s tónem klesá. Rovina je více méně odkloněna od slunce a přijímá chladnější světlo modré oblohy, ke které se přiklání. Barva vajíčka je tedy v porovnání s barvou v bodě 1 méně sytá, o něco málo tmavší a má chladnější odstín.

Bod 5 – stín – chroma nízké vzhledem k nepřítomnosti světla. Oblast ve stínu přijímá více či méně odraženého světla od stolu.

Bod 7 – odražené světlo – díky přítomnosti světla chroma a teplota v porovnání s body 4, 5 a 6 stoupá.

Pro realistickou malbu je nutné neustále sledovat směr světla dopadajícího na malovaný objekt a analyzovat, které plochy jsou kolmé ke zdroji světla, které plochy jsou více či méně odkloněny atd. V souvislosti s touto analýzou je třeba dle výše uvedených pravidel upravovat spolu s tonalitou i chromatičnost. Dobrým způsobem, jak začít malovat, je stanovit nejprve lokální barvu a následně mícháním barvy upravovat její tonalitu a chroma. Jedině tímto způsobem dosáhnete realistického ztvárnění malovaného předmětu.

3.10 Problém bílých barev

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.

Bílé objekty, jako třeba sníh, mraky, ubrus nebo lednička, nelze v realistické malbě malovat čistou bílou barvou z tuby. Osvětlený bílý předmět má několik různých valérů dle toho, jak jsou jeho roviny nakloněny k světlu. Použití šedé barvy tento problém neřeší, neboť šedá bude stále vypadat jako šedá a ne bílá.

Klíčem k míchání „bílých“ barev je tedy zohlednění barvy a teploty světla. Na praktickém příkladu zasněženého stromu lze spatřit, že nejsvětlejší valér, tedy sníh na osvětlené části větve, má lehce nažloutlý teplý odstín. Je tedy potřeba namíchat bílou barvu s tímto teplým žlutooranžovým nádechem. Naopak tmavší valéry ve stínu a polostínu jsou více nakloněny k modré obloze. Barva proto není šedá, ale má chladný namodralý odstín. Díky barevnému, teplotnímu i tonálnímu kontrastu okolních barev se zdá bílá na světle skutečně bílá, i když ve skutečnosti má lokální barva určitý odstín a valér.



Bílé barvy

TIP

Oblast polostínu odráží obecně nejbližší okolí. Jednoduše řečeno, pokud např. malujete zátiží, které má pozadí se zeleným odstínem, měla by se tato barevná tendence projevit i v polostínech, tedy v přechodech.

3.11 Průsvitné předměty

Veškerá pravidla stínování uvedená v předchozích kapitolách se vztahovala především na neprůsvitná tělesa. U průsvitných těles se při jejich nasvícení objevuje efekt tzv. rozptýleného světla. Světlo vnikající do průsvitného objektu se uvnitř rozptyluje a ovlivňuje tak oblasti ve stínu. U neprůsvitných těles je světlo ve stínu blokováno vlastní hmotou a tvarem objektu, oblast ve stínu je tedy tmavá a barva má nízkou sytost. Naopak u průsvitných objektů je díky přítomnosti světla v oblastech stínu barva sytá a valér je světlejší.



Rozptýl světla



KROK ZA KROKEM

Žlutá růže

Malba květin patří mezi má oblíbená témata. Jejich zářivé barvy, tvarová a druhová rozmanitost vyzývá umělce již po mnohá staletí k jejich uměleckému ztvárnění. Obraz žluté růže vznikl přímou technikou bez přípravných podmaleb.

Malby květin mívají syté a zářivé barvy, proto se květiny hodí k procvičování míchání barev. Základní barva, kterou jsem pro malbu růže použil, bylo kadmium žluté střední. V místě polostínu jsem použil šedé odstíny přimíchané do žluti. Stíny jsou namalovány s přidáváním kadmia červeného a umbrý pálené.



◀ **1.** Kresbu jsem provedl tužkou přímo na plátno. Zafixoval jsem ji lihovým fixativem a poté jsem plátno zatónoval akrylovou barvou v odstínu přírodní umbrý. Kresba, která prosvítlá skrze první nános akrylové imprimitury, je mi neustále vodítkem při malbě květiny.

▼ **2.** Světlo dopadá na květ z pravého horního rohu, proto začínám lístkem, který je světelnému zdroji nejbližší. Tento okvětní lístek bude mít nejsytější lokální barvu. Jednoduše řečeno žlutá bude v místě dopadu

světla na květ nejsytější. Hned na začátku malby jsem tedy stanovil, jak hodně bude naše růže žlutá, a tuto barvu neustále v průběhu malby upravuji a měním její vlastnosti.



Jak malovat světelné odrazy

S namalováním světelných odrazů se doslova rodí druh textury a především druh materiálu, který je zobrazován. Odraz na lesklém předmětu nám poodhalí, co se nalézá v blízkosti našeho modelu. Bez světelných odrazů je na obraze obtížné určit, zda se jedná o lesklý nebo matný povrch. Malbu světelných odrazů si nechávám vždy na závěr. Stejně jako při vlastní modelaci objemu a lokální barvy je nejprve nutné vzít v úvahu, jaký druh světla dopadá na náš model. Další faktory, které ovlivňují vzhled odrazů, jsou vlastnosti zobrazovaného mate-

riálu. Například leštěné stříbro, které má vysoce reflexivní povrch a téměř zrcadlově odráží okolní prostředí, bude odrážet světelný zdroj téměř v jeho nezkreslené podobě. Lze říci, že to samé platí i pro vlhké povrchy. Naopak suché a matné materiály do určité míry tlumí intenzitu světelného odlesku. Vzhled, valér, barvu a teplotu odrazů ovlivňuje i vlastní lokální barva povrchu, který odlesk odráží. Obecně lze tedy rozdělit odrazy na odrazy světelného zdroje a odrazy okolního prostředí.

Odraz světla

Tak jako obvykle uvažujeme, že náš model je nasvícen přírodním světlem za jasného dne. Jak již víme, tento druh osvětlení se skládá z primárního slunečního svitu a modré oblohy. Slunce tedy poskytuje jasné světlo se žluto oranžovým nádechem, kdežto modrá obloha difúzní osvětlení s modravým nádechem, který do jisté míry ochlazuje primární světelný zdroj, tedy slunce. Uvedené skutečnosti se musí zákonitě projevit i ve světelných odrazech.

► Pro jednoduchost si vše vysvětlíme na praktickém příkladu stříbrné konvičky. Jelikož se jedná o vysoce lesklý předmět, světelný odraz je velice intenzivní. Barvu odrazu odpovídá v podstatě barvě a teplotě primárního světla. Barvu jsem namíchal z kadmia žlutého tmavého, bílé a malého množství červeného odstínu pro oteplení celé směsi. Všimněte si také, jak je tento odraz obklopen namodralým odstínem, který má nižší sytost, valér i teplotu a reprezentuje sekundární světlo, tedy modrou oblohu. Takovýto přístup je třeba zohlednit při malbě kteréhokoliv světelného odrazu.



TIP

Pro znázornění lesklého kovu rozostřete okraje hlavního odlesku tak, jak je to vidět na obrázcích. Vryp a škrábance, které na kovech zůstávají po častém leštění, umocňují vlastní texturu a vzhled kovu.

TIP

Důležitým prvkem je volba valéru světelného odrazu. Čím světlejší a jasnější světelný odraz, tím reflexivnější materiál.

◀ Pokud bude malovaný objekt osvětlen jiným druhem světelného zdroje, musí se tato skutečnost projevit i ve vzhledu světelných odrazů. Například na odlescích čajové konvice lze spatřit teplý světelný odlesk, který je obklopen načervenalým odstínem, který pravděpodobně reprezentuje zapadající slunce a červánky. Jak vidíte, barevný rozsah při ztvárnění světelných odlesků není v podstatě nijak omezený a každý umělec se může na základě vlastních preferencí plně vyjádřit a především tak určit, v jakém prostředí, respektive pod jakým světlem, se zobrazovaný model nalézá. Nezapomeňte však, že volba světla ovlivňuje nejen vzhled odlesků, ale celkovou barevnou tendenci na obraze.