

ŚWIATŁO I CIEŃ

José M. Parramón



Spis treści

Wstęp, 7

Światło i cień w historii
malarstwa, 9

Światło i cień w sztuce starożytnej
i średniowiecznej, 10

Światło i cień w malarstwie
flamandzkim, 11

Światło i cień w epoce renesansu, 12

Luminizm Caravaggia, 13

Manierizm i chiaroscuro, 14

Światło i cień w sztuce romantycznej, 15

Światło w malarstwie
impresjonistycznym, 16

Światło i cień w malarstwie
współczesnym, 17

Zasady ogólne, 19

Fizyczne i psychologiczne aspekty
światła, 20

Światło, cień i forma cienia
odbitego, 21

Psychologiczne aspekty
światła, 24

Kierunek i ilość światła, 26

Ćwiczenia w modelowaniu
i wartościowaniu, 31

Budowanie przejścia tonalnego, 34

Rozmazywanie palcami, 40

Jak jednolicie rozprowadzić tony, 42

Jak uzyskać głęboką czerń, 44

Rysowanie tkanin:
niezbędna technika, 46

Perspektywa cieni, 53

Podstawy perspektywy, 54

Perspektywa cieni w naturalnym
świecie, 56

Znikający punkt cieni (ZPC), 58

Znikający punkt światła (ZPS), 59

Perspektywa cieni w świetle
sztucznym, 60

Kolor cieni, 65

Kolor przedmiotów, 66

Kolory dopełniające, 67

Pierwszy kolor cienia: błękit, 68

Prawdziwy kolor na ukończonym
obrazku, 71

Stosowanie zasad ogólnych, 73

Temat a kierunek światła, 74

Oświetlenie frontalne kolorystów, 76

Oświetlenie frontarno-boczne, 77

Oświetlenie boczne walorystów, 78

Oświetlenie tylne i półtylne, 79

Oświetlenie górne i zenitalne, 80

Ilość i jakość światła, 82

Kontrast i atmosfera, 85

Kontrast, 86

Problem bieli, 88

Temat a tło, 90

Kontrasty prowokowane, 92

Atmosfera, 94

Światło i przestrzeń są wszędzie, 100

Światło i cień w praktyce, 103

José M. Parramón maluje martwą
naturę w stylu walorystów, 104

Malowanie portretu w stylu
kolorystów, 108

Podziękowania, 112

Wstęp

Ryc. 1. Zajęcia z martwej natury w szkole sztuk pięknych. Studenci bacznie obserwują grę światła i cienia, walor i kontrasty na gipsowych reprodukcjach klasycznych posągów.



Teraz mieści się tu magazyn odzieży skórzanej. A przecież w tym samym podwórzu, pod tym samym adresem, Calle Aribau, była słynna filia Barcelońskiej Szkoły Sztuk Pięknych. Każdego wieczora, od siódmej do dziewiątej, około sześćdziesięciu studentów, wśród nich także ja, siedziało przed długim rzędem sztalug i pulpitów rysując gipsowe rzeźby.

Białe, zimne, gipsowe rzeźby. Gipsowe dłonie, gipsowe stopy, gipsowe torsy, gipsowe posągi Wenus, wszystkie rysowane węglem, ołówkiem węglowym lub grafitowym. Wszystkie w czerni i bieli, wszystkie

martwe. Muszę jednak przyznać, że moi nauczyciele mieli sporo racji. Podobnie jak Leonardo da Vinci, gdy mówił, że najpierw jest forma, potem bryła i dopiero na końcu kolor. „Przede wszystkim” – mawiał Leonardo da Vinci – „rysuj powoli i przyglądaj się, jakie światło kształtuje największą jasną powierzchnię, jakie są najciemniejsze cienie, jak się mieszają, w jakich proporcjach.” Moi nauczyciele nie pozwalali nam malować, póki nie zdaliśmy na najwyższe oceny dwóch egzaminów, po dwóch latach rysowania gipsów.

Oczywiście poza szkołą nikt nie przejmował się tymi „głupimi” ograniczeniami. Wróciwszy do domu, wieczorami, a także w weekendy, malowaliśmy dłonie z krwi i kości, twarze z krwi i kości. Ale przyznaję, że pod kolorami ciała wciąż widzieliśmy nieskończoną gamę cieni, której uczyliśmy się codziennie w filii Szkoły Sztuk Pięknych.

Ta książka zawiera oba podejścia: z jednej strony, „głupią” dyscyplinę studiowania i ćwiczenia efektów światłocieniowych na gipsach, rysowania i porównywania wartości, rysowania szarości i gradacji, chwytnia efektów światła i cienia ołówkiem, rozmazywania grafitu palcami... „wszystko czarno-białe, martwe”.

Z drugiej zaś strony, zajmiemy się perspektywą cienia, studiowaniem kolorów przedmiotów i kolorów ich cieni, wpływem światła i efektów świetlnych na formę wrazu artystycznego, analizą malarstwa walorystów i kolorystów oraz studiowaniem technik kontrastu kolorystycznego i atmosfery chromatycznej. Na końcu namalujemy „cieliste dłonie i stopy” – dwa obrazki, krok po kroku, techniką walorystyczną i kolorystyczną. Mam nadzieję, że – podobnie jak studenci Szkoły Sztuk Pięknych – po przeczytaniu tej książki za kolorami ciała zobaczysz nieskończoną gamę tonów tworzonych przez światło i cień. Mam też nadzieję, że studium według tych dwóch kierunków pomoże Ci udoskonalić Twoje malarstwo.

José M. Parramón

Bywało, że sposób, w jaki artyści uzyskiwali efekty światłocieniowe, dokonywał przewrotu w stylu malarskim całego okresu. Luminizm Caravaggia – ostre kontrasty między oświetlonymi a zacienionymi partiami obrazu – wywarł wielki wpływ na artystów siedemnastowiecznych: Velázquez, Ribera, Zurbarána, Rubensa, Rembrandta itd. Sam Rembrandt był jednym z twórców innego stylu, opartego głównie na kontraście: chiaroscuro, sposobu postrzegania i malowania światła wśród cieni. (Efekt ten widać doskonale na ilustracji obok, tj. fragmencie obrazu Rembrandta *Jezus i jawnogrzeźnica*, wiszącego w National Gallery w Londynie). Z kolei impresjoniści zupełnie zmienili paletę kolorów, tworząc styl, w którym światło przenikało cały obraz. Potem pojawili się fowiści, malujący model i tło bez cieni, jasnymi, matowymi kolorami, trochę tak, jak prymitywni artyści egipscy dwa i pół tysiąca lat wcześniej, co zresztą znalazło odbicie również w stylu przyjętym przez malarzy średniowiecznych, gdy malowali swych Pantokratorów (portrety Chrystusa jako sędziego i prawodawcy). Na następnych stronach zobaczysz i przeczytasz krótką historię zmian stylu, formy i koloru w tworzeniu efektów światłocieniowych.



2

Światło i cień
w historii
malarstwa

Światło i cień w sztuce starożytnej i średniowiecznej

Formę i kolor zobaczyć i podziwiać możemy dzięki efektom światłocieniowym. Wydawałoby się zatem, że artyści od zawsze wiernie odtwarzali swą wizję rzeczywistości i zawsze starali się na swych obrazach pokazać grę światła i cienia. Jednak prawda jest taka, że w historii malarstwa były długie okresy, gdy ignorowano efekty światłocieniowe i przedstawiano postacie i przedmioty bez trzeciego wymiaru, pozbawione bryły – po prostu płaskie. Tak było w sztuce starożytnego Egiptu (około trzech tysięcy lat temu). Choć zwierzętom i roślinom próbowano nadać trzeci wymiar, to główne postacie były zawsze płaskie. W starożytnej Grecji i Rzymie (około dwóch tysięcy lat temu) postacie były naturalistyczne, zatem miały określony trzeci wymiar, ale już w wiekach średnich malarstwo znów stało się płaskie i polichromatyczne, bardzo ozdobne, ale pozbawione bryły.

3



4



5



Ryc. 2. (Poprzednia strona). Rembrandt van Rijn, *Jezus i jawnogrzesznica* (fragment). National Gallery, Londyn.

Ryc. 3. Portret Meryt-Amona. Z grobowca w Tebach, Egipt. Klasyczne egipskie portrety, w matowych barwach i zupełnie pozbawione modelunku, wyrażają siłę i ponadczasowość tematu.

Ryc. 4. *Venus i Dionizos*. Fresk w Muzeum Archeologicznym w Neapolu. Fresk ten pochodzi z Pompei, jest więc rzymski, ale wyraźnie inspirowany sztuką grecką lub hellenicką. Grecy przedstawiali światło i cień w bardzo naturalistyczny sposób, co później naśladowali artyści renesansu.

Ryc. 5. *Pantokrator* (fragment). Dwunastowieczny fresk z kościoła Świętego Klemensa, Tahull, Llérida, Hiszpania. Obecnie w Katalońskim Muzeum Sztuki w Barcelonie. Nienaturalność i brak światłocienia można wytłumaczyć tym, że dzieło przedstawia rzeczywistość niebiańską, transcendentną. Płaski rysunek i kolory to jedyne, co artyści średniowiecza wnieśli do sztuki.

Światło i cień w malarstwie

flamandzkim

Ryc. 6. Rogier van der Weyden, *Zdjęcie z krzyża*. Muzeum Prado, Madryt. Kompozycja w formie fryzu wyraźnie przypomina płaskorzeźbę, zwłaszcza w sposobie, w jaki artysta namalował szaty postaci. Posłużył się oświetleniem bocznym, by wydobyc faldy sukien, zachowując jednocześnie intensywne kolory, nie wprowadzając przesadnych efektów światłocieniowych.



Ryc. 7. Jan van Eyck, *Małżeństwo Arnolfini*, National Gallery, Londyn. Dzięki udoskonaleniu techniki olejnej, van Eyck mógł wiernie oddać atmosferę i światło, nie uciekając się do średnio-wiecznej intensywności kolorów.



W piętnastym stuleciu we Flandrii, jak zwano dzisiejszą Belgię, narodziła się znakomita sztuka malarska. Rozpoczął się okres wielkich innowacji, poprzedzających rozkwit włoskiego renesansu. Okres ten był tak wspaniały, że nazwano go renesansem północnym. Najważniejszym twórcą w sztuce flamandzkiej był bez wątpienia Jan van Eyck (1390-1441). Przypisuje mu się wynalezienie malarstwa olejnego. Niezależnie od tego, czy to prawda, subtelne efekty i szczegółowe oddanie tematu, jakie wniósł do nowo stworzonej techniki, były doprawdy niezwykle.

Malarstwo olejne pozwoliło artystom flamandzkim przedstawiać z nadzwyczajną precyzją najbardziej subtelne efekty światłocieniowe. Dzieła van Eycka, Rogiera van der Weydena, Huga van der Goesa czy Mistrza z Flémalle przedstawiają postaci w bogatych szatach i lamowanych płaszczach, skąpane w delikatnym świetle północy. Każdy najdrobniejszy szczegół, każda faldka, każda powierzchnia szkła, drewna czy wełny jest oddana z fantastyczną precyzją i doskonale określoną trójwymiarowością.

Światło i cień w epoce renesansu

O niezliczonych innowacjach w stylu, technikach i tematyce, jakie wprowadził włoski renesans, można by napisać setki książek, lecz jedną z najważniejszych byłaby książka o nowym podejściu do oświetlenia przedmiotów. Było ono podobne do tego, jakie mieli artyści antyczni; artyści renesansu, zafascynowani antykiem, starali się naśladować jego sztukę. Jednak bardziej rygorystycznie pojmowali naturalizm, przestrzeń organizowali według matematycznych praw perspektywy, w której postaci (wyidealizowane zgodnie z kanonami klasycznymi) mogły się poruszać, tak jak my poruszamy się w rzeczywistości. Ówczesni artyści musieli posługiwać się efektami świetlnymi, by oddać głębię. Leonardo da Vinci (1452-1519) znalazł własne rozwiązanie tego problemu: wtapiał kontury postaci w tło, by uchwycić efekty świetlne, dzięki czemu oświetlone partie obrazu są czyste i precyzyjne, podczas gdy zacięzione – rozmyte i niewyraźne, o nieprecyzyjnych kształtach. Takie traktowanie materii malarskiej nazwano *sfumato*, od włoskiego słowa oznaczającego zamglenie. Rezultat jest zarazem realistyczny i dekoracyjny, bardzo artystyczny.

Ryc. 8. Tycjan, *Portret Karola V na koniu* (fragment). Muzeum Prado, Madryt. Tycjan był największym malarzem włoskiego renesansu, geniuszem koloru. Nie stosował na modłę średnio-wieczną kolorów pokrytych werniksem, lecz świetlistą atmosferę otaczającą przedmioty. Na jego obrazach dzięki światłu powierzchnie są błyszczące, tkaniny bogale, a rysy twarzy postaci grają różnorodnymi tonami.

Ryc. 9. Leonardo da Vinci, *Święta Anna Samotrzecia*. Galeria Uffizi, Florencja. Leonardo wynalazł nową technikę, którą w późniejszych czasach często naśladowano: „sfumato”, polegającą na wtapianiu zacięzionych konturów w tło. Dzięki tej technice artysta może otoczyć postacie głęboką atmosferą, mrocznym światłem, w którym kontury całości znikają w cieniu, bez gwałtownych kontrastów.

8



10



9



Ryc. 10. Paolo Veronese, *San Menna*. Galeria Estense, Modena, Włochy. Artyści renesansu często malowali postacie stojące w niszach, tak jakby były rzeźbami. Ale w postaciach tworzonych przez Veronese nie ma nic kamiennego; są rzeczywiste, a gra światła ostró wydobyla ich kontury, tak że wylaniają się z niszy, jak choćby na ilustracji obok. Duch renesansu nakazywał artystom uważnie studiować grę światła na postaciach.

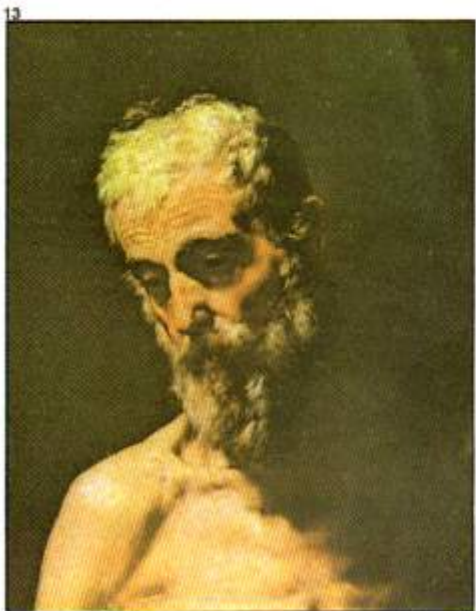
Luminizm Caravaggia

Renesansowa tendencja do „zanurzania” przedmiotów w świetle i przestrzeni, by otoczyć je naturalistycznym tłem, która narodziła się pod koniec szesnastego stulecia, w wieku siedemnastym doprowadziła do powstania barokowego ruchu zwanego luminizmem, czyli „sztuką światła w ciemności”. Wydaje się to dość niesamowite i rzeczywiście, dzieła w tym stylu często były fantastyczne. Kontrast między światłem

i cieniem jest gwałtowny, zupełnie jakby przedmioty albo osoby zamknięte w ciemnym pokoju nagle oświetlił z boku płomyk świecy. Efekt jest niezwykle dramatyczny, doskonały do przedstawiania tajemnic religijnych. Wynalzcą luminizmu był Caravaggio, którego później naśladowano tak, jak niegdyś Leonarda. Wśród najznamienszych luministów byli Hiszpanie Ribera i Zurbarán oraz Francuz De La Tour.

Ryc. 11. Michelangelo da Caravaggio, *Powołanie św. Mateusza*. Kościół San Luigi dei Francesi, Rzym. Rewolucyjna technika luminizmu, wynaleziona przez Caravaggia, nadawała kontrastom światła i cienia olbrzymią ekspresję.

Ryc. 12. Georges De La Tour, *Święty Józef jako cieśla*. Luwr, Paryż. Luminizm tego malarza jest niezwykle intymny.



Ryc. 13. José de Ribera, *Święty Andrzej apostoł* (fragment). Muzeum Prado, Madryt. W niektórych partiach tego obrazu luminizm Ribery jest dość surowy, złagodzony jed-

nakże na powierzchniach, włosach, zmarszczkach itd.

Ryc. 14. Francisco de Zurbarán, *Martwa natura*. Muzeum Prado, Madryt.

Zurbarán malował życie klasztorne, skromne przedmioty, które zyskiwały na dostojności i duchowości dzięki efektem światłocieniowemu.

Manieryzm i chiaroscuro

15



Ryc. 15. Diego de Velázquez, *Panny dworskie*. Muzeum Prado, Madryt. To jeden z najbardziej cenionych w historii sztuki obrazów, dzieło bardzo złożone, pełne mistrzowskich detali, w tym niezwykle naturalnych efektów świetlnych.

Ryc. 16. Peter Paul Rubens, *Tryptyk – Zdjęcie z krzyża*. Katedra Notre Dame, Amberes. Rubens to skończony mistrz w malowaniu bryły postaci, których mięśnie – dzięki chiaroscuro – pojawiają się i znikają w świetle. Jego prace to typowe przykłady barokowej energii. W jego dziełach światło i cień rozchodzą się na płótnie w bogatym, syropowym rytmie.

16



Ryc. 17. Rembrandt van Rijn, *Święta Rodzina*. Paryż. Luwr. Światło u Rembrandta odznacza

się bogactwem i – można by rzec – fakturą o kolorze złotej, dojrzalej pszenicy.

Styl, który pod koniec szesnastego stulecia wprowadził Caravaggio, objął swym zasięgiem całą Europę, przejęli go – w mniejszym lub większym stopniu – wszyscy barokowi artyści. Chodzi o chiaroscuro, sposób kompozycji obrazu za pomocą dużych obszarów światła i cienia. Na przykład wczesne obrazy Velázquez (1599-1660) są utrzymane w bardzo naturalistycznej konwencji luminizmu, w późniejszych zaś artysta zwrócił się ku lżejszej technice bliższej impresjonizmowi, choć wciąż trzymał się kanonów szkoły luministycznej. Rubens (1577-1640) posługiwał się techniką chiaroscuro, by wyrazić burzliwą zmysłowość przedstawianych scen. Jednak wśród barokowych artystów najbardziej oryginalny był Holender Rembrandt (1606-1669). W jego dziełach przejścia od światła do cienia są niezwykle delikatne; światło jest przejrzyste, złotawe i „cielesne”, tak że przedmioty są w nim zanurzone, a nie oświetlone.

Każdy z tych malarzy wykorzystywał technikę chiaroscuro zgodnie z własną wrażliwością, co dało wspaniałe efekty.

17



Światło i cień w sztuce romantycznej

W początkach dziewiętnastego wieku istniały obok siebie dwie przeciwstawne tendencje: ponury, uporządkowany neoklasycyzm i burzliwy, fantastyczny romantyzm. Neoklasycyzm, na czele z Davidem i jego uczniem Ingresem, hołdował stylowi czasów klasycznych, podczas gdy romantycy, spośród których wyróżniał się Goya, a głównym przedstawicielem był Delacroix, byli gwałtownymi i pełnymi wyobraźni zwolennikami sztuki nie akceptującej żadnych reguł. Przejrzyste, rozproszone światło przeciw rozkiełzanym technikom *chiaroscuro*.

Ryc. 18. Jacques Louis David, *Madame Récamier*. Luwr, Paryż. Neoklasycy, jak David, w swoich pracach bronili ideałów kultury klasycznej.

David nie tylko przyjął styl klasyczny, ale malował motywy, które sugerują, że artysta przedstawia życie w Cesarstwie Rzymskim.



Ryc. 19. Eugène Delacroix, *Wolność wiodąca lud na barykady*. Luwr, Paryż. Artysta frenetycznie potraktował Rewolucję Francuską.

Ryc. 20. Jean Auguste Dominique Ingres, *Portret panny Rivière* (fragment). Luwr, Paryż. Nie ma tu szorstkich cieni ani efektów *chiaroscuro*.

Ryc. 21. Francisco de Goya, *Czarne malowidła z Quinta del Sordo*. Muzeum Prado, Madryt.

Światło w malarstwie impresjonistycznym

Wraz z pojawieniem się impresjonizmu w malarstwie dokonana się rewolucja. Jak widzieliśmy, artyści renesansowi przyciemniali kolory cienia, by stworzyć większe złudzenie rzeczywistości. W dziewiętnastym wieku grupa młodych malarzy, którzy chcieli wyrazić prawdy natury bez uciekania się do dogmatów akademickich, uznała ten styl za zbyt konwencjonalny. Już wcześniej kilku twórców, jak Turner w Anglii, próbowało pójść tą drogą, ale dopiero w połowie stulecia tacy artyści, jak Monet, Pissarro, Renoir i Cézanne opuścili pracownie i zaczęli malować na dworze, twierdząc, że „en plein air” (w plenerze) cienie są świetliste i pełne barw i że na każdy przedmiot składa się mnóstwo tonów, tworzonych przez

22



24



odbicia innych przedmiotów. Krytycy nie rozumieli impresjonistów: jeden z nich powiedział o akcie autorstwa Renoira, że „piersi kobiety to przecież nie kupa mięsa... z zielono-fioletowymi plamami jak u trupa”. Na impresjonistów przypuszczano wiele tego rodzaju ataków, jednak w końcu zaakceptowano ich świeże, bogate spojrzenie na światło. Pod koniec dziewiętnastego wieku artyści tacy jak Gauguin, czerpiący inspirację z impresjonizmu, wrócili do przejrzystych, żywych kolorów, które tak długo były zapomniane.

Ryc. 22. J. M. W. Turner, *St. Giorgio Maggiore*, Muzeum Brytyjskie, Londyn. Turner był prekursorem impresjonizmu. Jego spojrzenie na pejzaż – pełne rozświetleń, refleksów i świetlistych efektów słońca – wybiegało co najmniej o dwadzieścia lat do przodu.

Ryc. 23. Pierre Auguste Renoir, *Naga dziewczyna w słońcu*, Luwr, Paryż. Ten wspaniały obraz ilustruje rewolucję, jakiej dokonali impresjoniści. Światło słoneczne jest uchwycone w całym swym bogactwie za pomocą delikatnych pociągnięć pędzla, tworząc niezwykle różnorodność

odcieni na ciele. Światło i cień to nie jasne i ciemne obszary, lecz kontrast żywych kolorów.

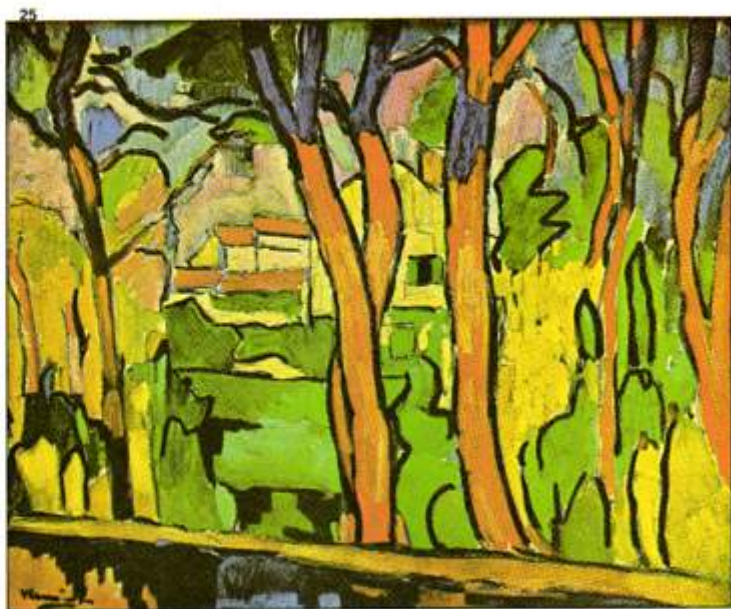
Ryc. 24. Paul Gauguin, *Arearea*, Musée Quai d'Orsay, Paryż. Gauguin w poszukiwaniu czystej, prymitywnej sztuki pojechał na Wyspy Polinezyjskie, lecz zanim zaczął posługiwać się czystym kolorem, przeszedł lekcję impresjonizmu. Nie chciał imitować efektów świetlnych, ale wydobywać je za pomocą ostrych kontrastów.

Światło i cień w malarstwie współczesnym

Dzięki osiągnięciom impresjonistów artyści na nowo odkryli wolność światła i koloru. Malarz postimpresjonistyczny, Maurice Denis, pod koniec dziewiętnastego wieku stwierdził, że „obraz, zamiast pejzażu czy sceny bitewnej, jest po prostu powierzchnią pokrytą kolorami ułożonymi w pewnym porządku”. Od tego momentu malarskie spojrzenie na świat polegało na „zupelnej swobodzie w przedstawianiu koloru i formy, światła i cienia”.

Na początku dwudziestego wieku fowista (*fauve* to po francusku „dzika bestia”) Vlaminck nakładał kolor bardzo gwałtownie, tworząc intensywne kontrasty, dzięki którym wydobywał surowe, oślepiające światło. Vlaminck był ekspresjonistą, miłośnikiem ostrych, prymitywnych doznań. W 1907 roku Pablo Picasso zapoczątkował kubizm. To co fowiści robili z kolorem, kubiści robili z formą. Przedmioty są podzielone na powierzchnie i rozciągnięte tak, by pokrywały całe płótno. Braque malował obrazy skomponowane z płaskich powierzchni przypominających łuski, ze światłem nie będącym już światłem naturalnym, lecz fantastycznym kalejdoskopem. To samo można powiedzieć o Duchampie, którego postacie wyglądają jak metalowe roboty wciągnięte w wir frenetycznych, brzęczących ruchów.

W naszym stuleciu malarstwo stało się twórczością niezależną od natury, rządzącą się swoimi prawami i poszukującą własnych światel i cieni.



Ryc. 25. Maurice de Vlaminck, *Pejzaż z czerwonymi drzewami*. Centrum Pompidou, Paryż. Vlaminck był fowistą, malował ekspresyjne, intensywne, ostre kolory. W tym stylu malarskim kolor jest niezależny od rzeczywistości, a światło powstaje z tych właśnie brutalnych kontrastów.

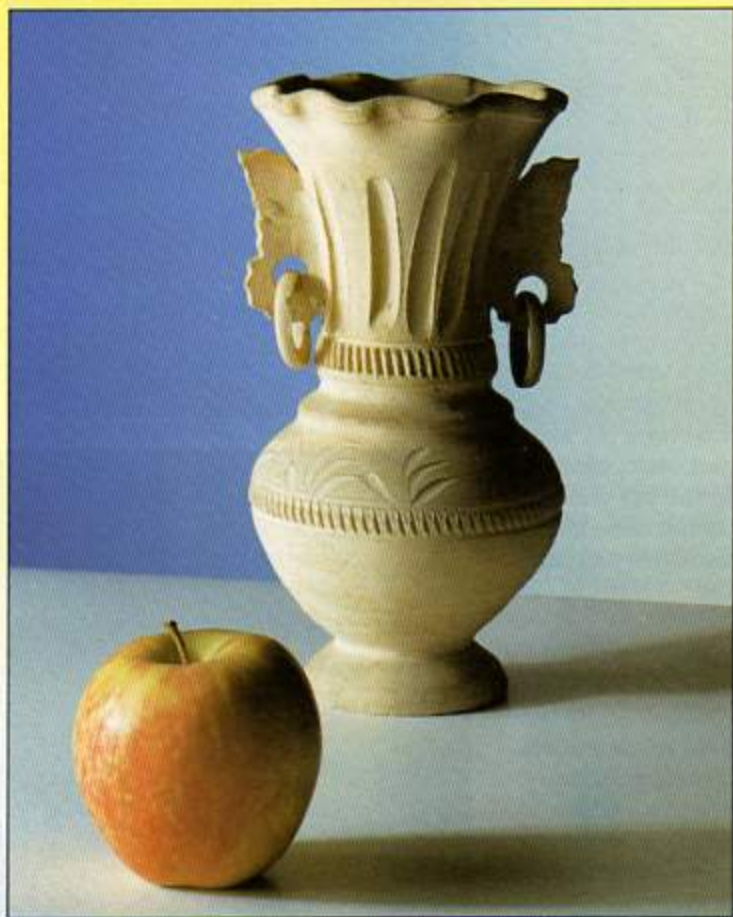


Ryc. 26. Marcel Duchamp, *Naga kobieta schodząca ze schodów*. Philadelphia Museum. Na tym obrazie bryła postaci jest zredukowana do kolorowych powierzchni, które zachodzą na siebie, sugerując ruch.

Ryc. 27. Georges Braque, *Dziewczyna z gitarą*. Muzeum Sztuki Nowoczesnej, Paryż. Kubizm Braque'a wyraża się tu przez użycie papierów pomalowanych i przyklejonych do płótna, tak że tworzą tradycyjne, malownicze oświetlenie.



W tym rozdziale będzie mowa o ogólnych zasadach dotyczących światła i cienia: fizycznych i psychologicznych właściwościach światła; rodzajach światła; cieniach prawdziwych i odbitych; czynnikach wpływających na kształt cienia; świetle odbitym; a także o kierunku, ilości i jakości światła. Przykładowo, model lub przedmiot oświetlony z przodu wydaje się płaski, pozbawiony efektów światłocieniowych, gdyż światło frontalne praktycznie eliminuje trzeci wymiar. W takim przypadku kształt obiektów różnicuje się za pomocą koloru. Tę zasadę wykorzystywali postimpresjoniści, a jeszcze bardziej fowiści, malując bez efektów światła i cienia, kształtując formę przedmiotów płaskimi kolorami. Może już o tym wszystkim wiesz, ale warto poświęcić chwilkę, by to sobie przypomnieć, wraz z innymi właściwościami światła i cienia, co też uczynimy na kolejnych stronach.



28

Zasady
ogólne

Fizyczne i psychologiczne aspekty światła

Jeśli chodzi o spojrzenie na model i jego oświetlenie, to istnieją dwa podstawowe aspekty światła.

W aspekcie fizycznym, dzięki światłu postrzegamy formę i wielkość obiektów. W aspekcie psychologicznym, światło to cenny środek wyrazu.

Światło, jakim oblatany jest obiekt, ukazuje nam, czy składa się on z form płaskich, czy zakrzywionych, kulistych, wklęsłych itd. Światło – dzięki porównaniu modelu z innymi obiektami – wydobywa wszystkie jego cechy fizyczne, wymiary i proporcje. Co więcej, w zależności od tego, czy światło padające na model jest ostre, silne, jasne, delikatne, monotonne czy zimne – w połączeniu z innymi czynnikami – model może wyrażać szczęście, smutek, niepokój, wyciszenie i inne nastroje.

Fizyczne aspekty światła

Rodzaje światła

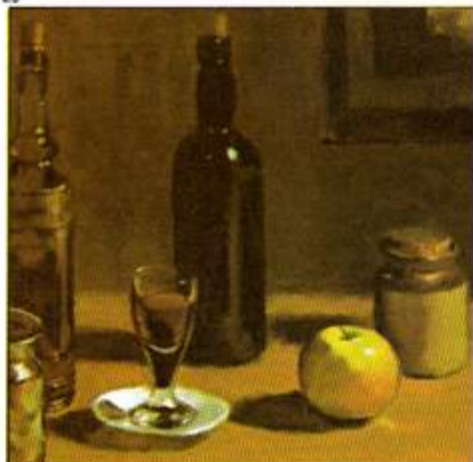
Istnieją dwa rodzaje czy też źródła światła, którymi możemy posłużyć się podczas rysowania lub malowania, a są to:

1. *Naturalne źródła światła:*
słońce, księżyc.

2. *Sztuczne źródła światła:*
oświetlenie elektryczne, gazowe, świece itd.

Źródła te można stosować osobno lub łączyć ze sobą. W tym ostatnim przypadku mówi się, że model jest oświetlony światłem podstawowym i uzupełniającym. Na przykład, ustawiamy model przy oknie, skąd pada nań światło słoneczne (oświetlenie podstawowe), a następnie łagodźmy cienie za pomocą odbijającego ekranu lub światła elektrycznego (źródło uzupełniające).

29



Ryc. 29. Dzięki światłu można podkreślić fizyczne właściwości przedmiotu.

Ryc. 30. Goya, *Egzekucja trzeciego maja*, Muzeum Prado, Madryt. Ten słynny obraz to przykład wykorzystania światła jako środka wyrazu.

Ryc. 31. Oświetlenie uzupełniające można w prosty sposób uzyskać dzięki odbijającemu ekranowi.

30



31



Światło, cień i forma cienia odbitego

Światło i cień

Gdy oświetlimy model, to wydaje się, że po stronie przeciwnej do źródła światła jest on ciemniejszy. Jednocześnie oświetlony przedmiot rzuca cień na powierzchnię, na której jest umieszczony. Kształt tego drugiego cienia można różnicować, zmieniając kontur powierzchni lub płaszczyzn przyległych (patrz ryc. 32).

Pierwszy z tych cieni to cień rzeczywisty.

Drugi z nich, rzucany na powierzchnię, zwany jest cieniem odbitym.

Cień odbity ma taki kształt, jak oświetlony przedmiot. Ogólnie rzecz biorąc, nie jest to dokładne odbicie sylwetki modelu, jest bowiem zniekształcone wzdłuż i wszerz, między innymi w zależności od położenia źródła światła w stosunku do oświetlanego przedmiotu.

Zatrzymajmy się na chwilę przy tym zjawisku. Ważne jest, byśmy je zrozumieli i pamiętali o nim zawsze podczas rysowania czy malowania na dworze, a jeszcze ważniejsze, przy rysowaniu z pamięci, gdy nie mamy modelu przed oczami. Cienie zależą od położenia Słońca, czyli od ruchu Ziemi wokół niego. Zatem możesz zacząć malować pejzaż w południe, ze Słońcem dokładnie nad głową, a skończyć go o piątej po południu, gdy Słońce stoi znacznie niżej. Chyba nie muszę mówić, że kształt cieni przez te pięć godzin zmieni się.

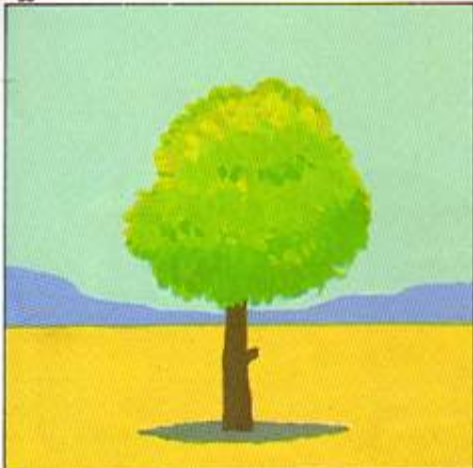


Gdy źródło światła jest dokładnie nad przedmiotem, odbity cień jest krótki i mały, natomiast jeśli światło pada z boku, cień jest o wiele dłuższy. Wyobraź sobie drzewo, na które promienie słońca padają w południe, i to samo drzewo o świcie i o zmierzchu, gdy słońce niemal znika już za horyzontem (ryc. 33 i 34).

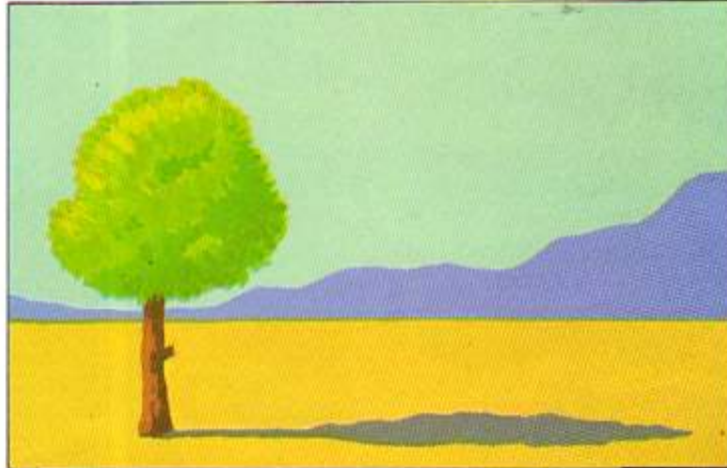
Ryc. 32. Widzimy tu cienie rzeczywiste na przedmiotach, oraz cienie odbite na powierzchni, na której stoją przedmioty, oraz na pionowej powierzchni za nimi.

Ryc. 33 i 34. Położenie źródła światła wpływa na kształt cienia, zwłaszcza odbitego. Słońce w południe tworzy cień pod drzewem, natomiast rano i o zmierzchu cień jest znacznie dłuższy.

33



34



Inne czynniki wpływające na kształt cienia odbitego

Rodzaj światła

Teoretycznie, światło słoneczne i elektryczne rozchodzi się w ten sam sposób: po liniach prostych, rozchodzących się od źródła. Ale światło naturalne dociera do nas z o wiele większej odległości, niż sztuczne. Słońce jest o tysiące kilometrów stąd, podczas gdy światło elektryczne może stać kilka metrów od modelu.

Biorąc to wszystko pod uwagę i patrząc na fakty z praktycznego punktu widzenia, możemy powiedzieć, że:

1. Światło naturalne rozchodzi się po liniach równoległych.

(ryc. 35)

2. Światło sztuczne rozchodzi się promieniście.

(ryc. 36)

Dlatego kształt odbitych cieni będzie inny w zależności od tego, czy powstają one dzięki światłu naturalnemu, czy sztucznemu.

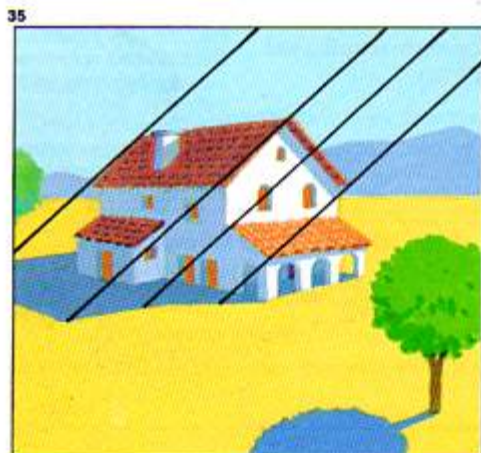
Punkt widzenia

Zależnie od tego, z jakiego punktu patrzymy na model, kształt cienia układa się w perspektywie, zwanej „perspektywą cieni”.

U dołu strony widzisz tę samą scenę narysowaną z różnych punktów widzenia. Na pierwszym rysunku, gdy patrzymy na model z góry, cienie są niemal płaskie i nie wynika to wcale ze skrócenia perspektywy (ryc. 37). Na drugim, gdy przybliżamy się do planu, na którym jest ustawiony model, cienie zmniejszają się, układając prawie w pojedynczą linię, dlatego, że skróciliśmy perspektywę (ryc. 38).

Ryc. 35 i 36. Kształt cienia zależy od rodzaju światła: naturalnego, rozchodzącego się po liniach prostych, lub sztucznego, rozchodzącego się promieniście.

Ryc. 37 i 38. Kolejnym czynnikiem kształtującym cień jest punkt widzenia. Na tych rycinach widzimy ten sam model, tak samo oświetlony, ale kształt cienia, jaki powstaje, gwałtownie, w zależności od naszej pozycji.



Światło odbite

Siedzisz w domu i zamierzasz namalować portret z natury. Modelką jest twoja koleżanka, która chciałaby ci pozować. Zdecydowałeś już, gdzie ma usiąść. „Idź tam, pod okno” – mówisz. Postanowiłeś już też, że chciałbyś mieć ciemne tło, bo wyobraziłeś sobie, że przy jej brązowych włosach i białej bluzce – oczywiście poprosiłeś ją, by włożyła białą – jej sylwetka będzie pięknie wyglądać właśnie na takim tle, a portret „wyjdzie świetnie”, jak jej powiedziałaś. Koleżanka jest zadowolona. I nagle spostrzegasz, że coś jest nie tak, bo w świetle frontalnym przesuniętym nieco na bok, prawa strona sylwetki (lewa postaci) jest zbyt ciemna i gubi się w tle. Po stronie cienia nie widać też dobrze konturu twarzy ani ramienia, włosy zaś z ledwością można dostrzec (ryc. 39).

Ale jesteś artystą pełnym inspiracji. Widziałeś, w jaki sposób fotograficy usuwają cienie za pomocą ekranów lub białych powierzchni, więc szybko znajdujesz w swojej pracowni płótno na ramie (tak naprawdę może to być jakakolwiek biała powierzchnia) i ustawiasz je po zaciętej stronie, obok modelki.

Dzięki temu tam, gdzie kończy się cień, pojawia się dodatkowe światło. *Światło*

odbite, które widzisz na ryc. 40. Cały szczęśliwy, zaczynasz malować.

Dzięki światłu odbitemu lepiej postrzegamy formę obiektów, wzmacniamy brylowatość obiektów. Istnieje ono w każdym cieniu, ale jest silniejsze tam, gdzie jest dużo światła – choćby na dworze – lub w dobrze oświetlonych miejscach.

W tej książce wrócimy jeszcze do malowania i rysowania z pomocą odbijającego ekranu, będziemy mówić o tym, jak ważne jest światło podstawowe jako główne źródło oświetlające model. Przy okazji trzeba powiedzieć, że nigdy nie powinno się przyćmiewać światła podstawowego światłem uzupełniającym.

Ryc. 39 i 40. Światło odbite jest światłem uzupełniającym, które oświetla modelkę tam, gdzie pada cień. Niewielkie ilości światła odbitego są właściwie wszędzie, ale artysta może też stworzyć je za pomocą odbijającego ekranu, takiego jak na ryc. 40. Zauważ, jak bardzo zmienił się wygląd twarzy modelki.

39



40



Psychologiczne aspekty światła

Jak pewnie pamiętasz, wspominaliśmy już wcześniej, że psychologiczne aspekty światła dają artyście niebawale możliwości wyrazu. Zajmijmy się teraz psychologicznymi właściwościami światła, mówiąc na początku o trzech czynnikach, dzięki którym możemy wyrażać swoje uczucia za pomocą światła:

- a) kierunkiem światła
- b) ilością światła
- c) jakością światła

Doświadczeni artyści dzięki tym czynnikom wydobywają formę przedmiotów, łączą je z przesłaniem dzieła, komponują obraz, tak układając obszary światła i cienia, by tworzyły harmonijną i estetyczną całość.

Aby zrozumieć i rozwinąć te możliwości,

zajmiemy się teraz nimi po kolei, a zaczniemy od:

Kierunku światła

Światło może padać na model z góry, z dołu, z boku, z przodu lub z tyłu. Każdy z tych kierunków padania ma swoją nazwę techniczną i każdy podkreśla bryłę w inny sposób.

Światło frontalne: Pada na model z przodu, tak że cienie praktycznie kryją się z nim. Bryła i wrażenie głębi są niewielkie. Przedmioty wyróżniają się przede wszystkim poprzez kolor (ryc. 41).

Światło frontально-boczne: Pada na model pod kątem ok. 45 stopni, tworząc wspaniałe złudzenie bryły i głębi. Stosuje się je najczęściej, by wydobyć formę modelu, jego wygląd i wyraz twarzy (ryc. 42).

Ryc. 41. Światło przednie: na modelu praktycznie nie ma cieni. Takie światło świetnie nadaje się do wydobywania koloru.

Ryc. 42. Światło frontально-boczne: klasyczny typ oświetlenia, podkreśla bryłę i czystość formy. To dokumentalny typ oświetlenia.



Światło boczne: Pada na model z jednej strony, pozostawiając drugą w cieniu. Bryła i głębia powstają dzięki cieniom odbitym. Musimy wiedzieć, że niezbyt często stosuje się takie oświetlenie (ryc. 43).

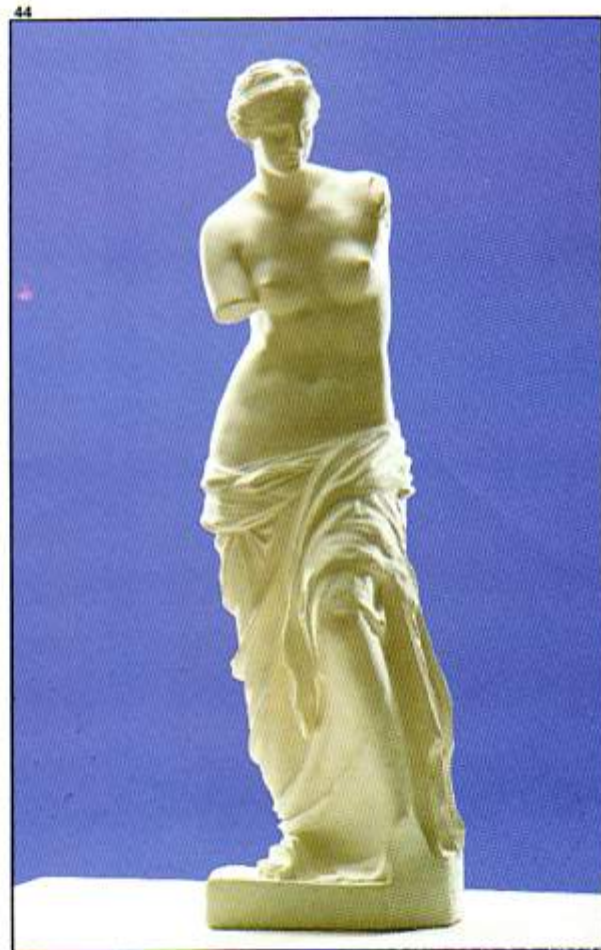
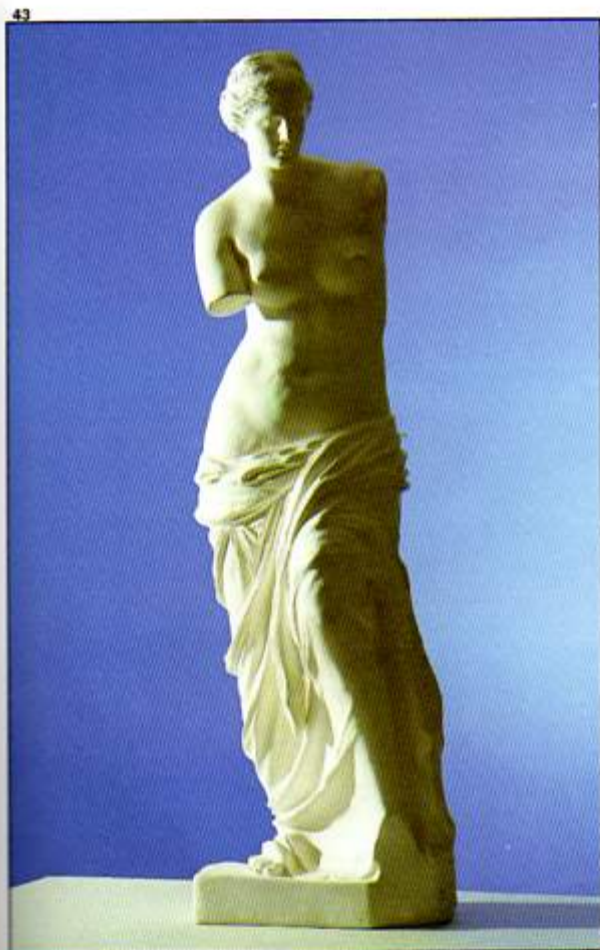
Światło półtylne i tylne: W obu przypadkach światło pada na model od tyłu, pozostawiając w cieniu partie widziane przez artystę. Kontury modelu są otoczone charakterystyczną aureolą świetlną. Przy świetle tylnym bryła wypłaszcza się, natomiast głębia jest podkreślona dzięki przenikliwej atmosferze, widocznej lepiej niż przy innych typach oświetlenia (ryc. 44).

Światło górne: Ten typ oświetlenia daje dłuższe cienie rzeczywiste, które wzmacniają bryłę, natomiast zaciemniają kontury. Nie stosuje się go zbyt często (ryc. 45 na następnej stronie).

Światło z dołu: Ono także daje dłuższe cienie, idące do góry, tworząc fantastyczną, nierzeczywistą bryłę. Takie oświetlenie stosuje się tylko wtedy, gdy chce się uzyskać efekty specjalne (ryc. 46, na następnej stronie).

Ryc. 43. Światło boczne: technika oświetlania modelu z boku wydobywa formę i podkreśla bryłę, dając dramatyczny efekt.

Ryc. 44. Światło półtylne i tylne: tworzy aureolę, która wydobywa profil modelu. Najczęściej światło tylne trzeba uzupełnić łagodniejszym przednim, by osłabić kontrasty.



Kierunek i ilość światła

Modelowanie polega na uzyskaniu złudzenia trójwymiarowości poprzez zastosowanie różnych źródeł światła, kontrastu, koloru i perspektywy.

O obrazach mówi się, że są dobrze wymodelowane, jeśli połączenie tych źródeł owocuje doskonałym zrozumieniem bryły, formy, odległości między obiektami itd.

Oczywiście, osiągnięcie takiego efektu zależy w dużym stopniu od kierunku światła. Artysta musi dobrać najbardziej odpowiedni kierunek oświetlenia, by uzyskać jak najlepsze wymodelowanie. Ale jest jeszcze jeden ważny czynnik, wpływający na przesłanie, które artysta pragnie zawrzeć w obrazie:

Ilość światła

Światło słabe, silne, średnie...

W każdym przypadku modelowanie przedmiotu ma inne cechy, każdy z nich

oferuje inne możliwości odbioru przesłania, które niesie dzieło.

Przykładowo, przy słabym oświetleniu nie ma światła odbitego, dużo jest ciemności i niemal nieprzebytych cieni. Z drugiej strony, zbyt wiele światła może spłaszczyć bryłę, deformując ją rozświetleniami i odbiciami niemal tak silnymi, jak samo światło.

W każdym przypadku ilość światła wpływa na *kontrast* w obrazie, jednocześnie zmieniając *chiaroscuro*.

Kontrast to wynik porównania dwóch różnych wartości. Różnice w kontrastach można osiągnąć dzięki różnorodnym połączeniom jasnych, średnich i ciemnych wartości oraz wielu subtelnych przejść tonalnych między nimi. Chiaroscuro to kombinacja światła i ciemności. To sztuka wywoływania wrażenia, że „światło leży” na ca-

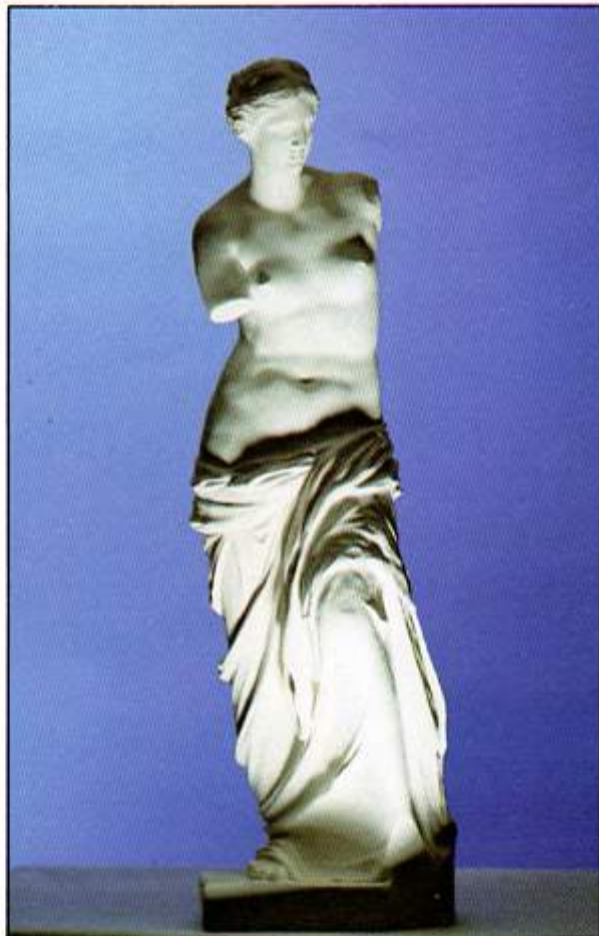
Ryc. 45. Światło górne: stosowane rzadko, bo wydłuża cienie. Mimo to, ustawienie źródła rozproszonego światła nad modelem pod kątem 45 stopni daje klasyczne oświetlenie zenitalne, stosowane przez artystów pracujących w studiu.

Ryc. 46. Światło z dołu: stosowane w wyjątkowych przypadkach, by wyrazić określone uczucia, najczęściej dramatyczne.

45



46



lym obrazie, nawet w jego najciemniejszych partiach, biorąc pod uwagę odległości między postaciami czy przedmiotami (ryc. 47). Technikę chiaroscuro można podsumować następującym zdaniem, wypowiedzianym przez włoskiego artystę J. Ronchettiego:

„Cienie nigdy nie są zupełnie pozbawione światła”.

Oba aspekty – kontrast i chiaroscuro – o których jeszcze będzie mowa w tej książce, ściśle wiążą się i w dużym stopniu zależą od trzeciego czynnika, który możemy wyrazić za pomocą światła: jakości światła.

Ryc. 47. Rembrandt, *Jeżus i jawnogrzesznica* (fragment). National Gallery, Londyn. To klasyczny przykład światła zawartego w cieniu, czyli efektu chiaroscuro, wymyślonego przez tego słynnego mistrza.

Ryc. 48. Rysując tę Wenus, zdecydowałem się na światło frontально-boczne, doskonale podkreślające kształt modelu.



Jakość światła

Jakość światła

Przez jakość światła rozumie się zmiany w kontraście, chiaroscuro, wartość itd., które widzimy na modelu, w zależności od tego, czy światło jest delikatne, czy ostre, słabe czy silne. By lepiej zrozumieć te zmiany, trzeba rozróżnić dwa typy oświetlenia: *oświetlenie bezpośrednie* i *oświetlenie rozproszone*.

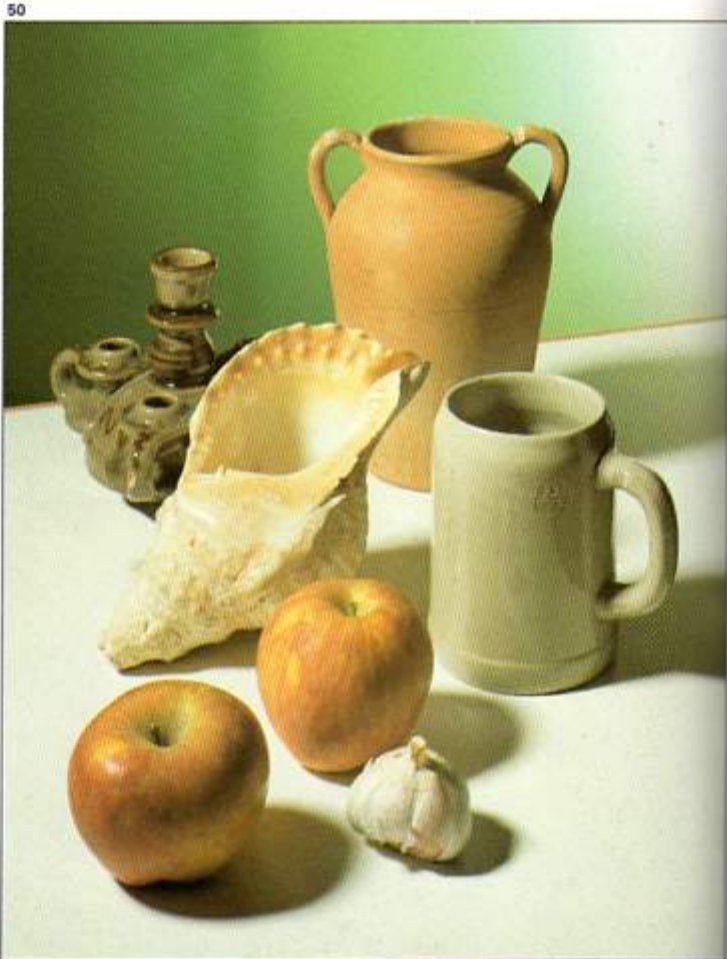
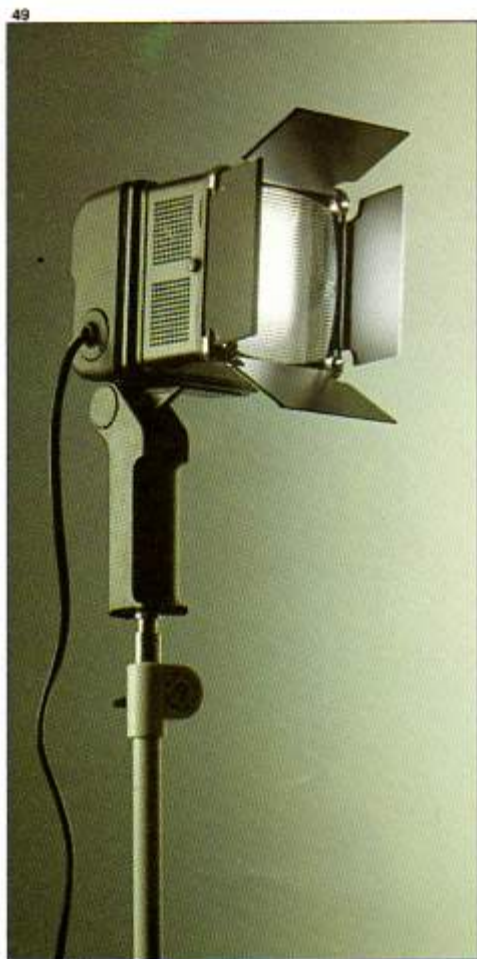
Oświetlenie bezpośrednie

Światło, które rzuca zwykła żarówka reflektora, lub światło na ekranie, o promieniach schodzących się na modelu, to typowy przykład oświetlenia bezpośredniego. Jego główną cechą jest tworzenie żywych kontrastów. Ten typ oświetlenia daje silne cienie i jasne rozświetlenia, które z dużą siłą odbijają padające światło. Zatem prze-

ślanie tak oświetlonej pracy jest dramatyczne, sugeruje głębokie namiętności lub tragiczne uczucia.

Do tego oświetlenia zalicza się wszystkie źródła sztuczne, z wyjątkiem oświetlenia fluorescencyjnego. Gdy światło naturalne pada na model przez małe okienko, także daje ono efekty oświetlenia bezpośredniego: silny kontrast i niemal zupełny brak chiaroscuro. Za przykład może posłużyć model, na który padają promienie słońca, docierające do dużego pokoju przez małe okno. Wtedy odbicia od ścian nie są na tyle silne, by złagodzić ostry kontrast między obszarami w cieniu a tymi w świetle.

Ryc. 49 i 50. Oświetlenie bezpośrednie, np. światło sztuczne lub słoneczne padające wprost na model, tworzy ostre cienie, kontrastujące ze światłem, co może dawać interesujące efekty na obrazach czy rysunkach o określonej tematyce.



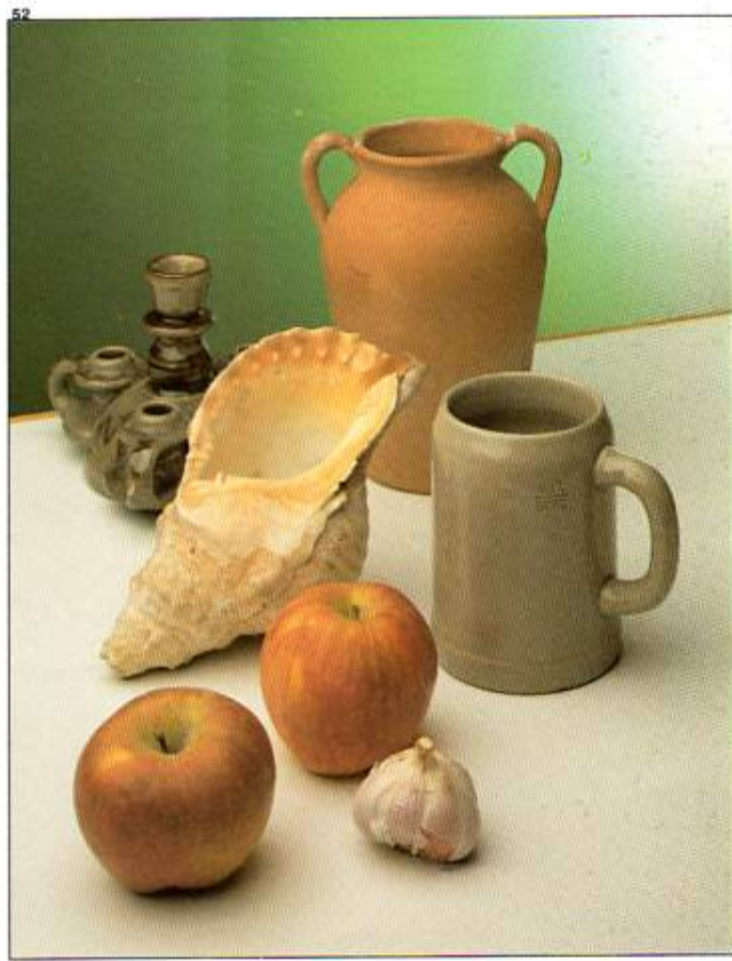
Światło rozproszone

Pomyśl, jak oświetlony jest pejzaż w pochmurny dzień. Światło docierające do obiektów jest łagodne, jednolite, nie ma żywych kontrastów. To właśnie jest *światło rozproszone*.

Najważniejsza cecha światła rozproszonego bierze się z delikatnych przejść między partiami w cieniu a tymi w świetle. W zależności od tego, ile jest światła, cienie na modelu mogą być intensywne lub słabe, ale zawsze ogólny efekt jest delikatny. Na oświetlonych partiach nie ma również żywości, jaką daje oświetlenie bezpośrednie, a efektem jest większa harmonia i bardziej normalne kontrasty.

Do tego rodzaju oświetlenia zaliczamy naturalne światło w pochmurny dzień lub gdy słońce w połowie skrywa się za chmurami, światło pogodnego dnia wpadające przez okno, na które słońce nie świeci bezpośrednio (moglibyśmy to nazwać światłem niebezpośrednim), niebezpośrednie światło sztuczne, oświetlenie fluorescencyjne czy jakiegokolwiek inne, które jest rozproszone w wyniku przyciemnienia.

Ryc. 51 i 52. Światło rozproszone, na przykład wpadające przez okno lub światło słoneczne w pochmurny dzień, daje tzw. oświetlenie zenitalne – łagodne, bez żadnych kontrastów. Nadaje się świetnie do malowania martwych natur lub modeli w studiu, oraz niektórych pejzaży (np. podczas deszczu).



Jako tytuł tego rozdziału mogłaby posłużyć znana zasada, o której swym uczniom mawiał Ingres: „*Maluje się tak, jakby się rysowało*”. Bowiem w tym rozdziale omówimy kilka zasad rysowania rozświetleń i cieni, modelowania, wartościowania i innych technik, które pomogą nam udoskonalić nasze malarstwo. Porozmawiamy o strukturze różnych podstawowych kształtów, zobaczymy, jak narysować suknię czy kawałek tkaniny, cały czas posługując się tylko ołówkiem. Nadamy tym przedmiotom formę i bryłę, przestudiujemy cienie i przejścia tonalne. Wreszcie, przyjrzymy się metodom i zasadom tworzenia gamy tonów takich, jak na naszym modelu, przećwiczmy rozmazywanie palcami i specjalnym rysikiem. Można by rzec, że wprowadzimy w czyn tę „głupią” zasadę, że zanim zacznie się malować, trzeba nauczyć się rysować.



53

Ćwiczenia w modelowaniu
i wartościowaniu

Wartości

Jeśli potrafisz dokładnie obliczyć i narysować proporcje i wymiary modelu, jednocześnie oddając precyzyjnie nieskończoną ilość tonów tworzących formę, to możesz powiedzieć, że naprawdę umiesz rysować. Powiedziałbym nie tyle, że to pierwsze jest łatwiejsze, ile że może przyczynić się do twojego sukcesu. Z drugiej zaś strony, trudniej jest samemu wychwycić błędy w przedstawieniu światła i cienia. Laik raczej nie odważyłby się wydać opinii o kontraście, chiaroscuro, cieniu, rozświetleniach i odbiciach na rysunku. Ale już ta sama osoba umiałaby docenić artystyczną wartość dzieła, w którym odpowiednio zastosowano te wszystkie czynniki. Ponieważ bryła, poczucie głębi, podobieństwo i w ogóle wszystko, co dotyczy sztuki, zależy od tego, jak potraktuje się światło i cień.

Zawodowy artysta wie, jak narysować każdy ton odpowiednio intensywnie, jak prawidłowo ustalić relacje między tonami i jak zwracać uwagę na ogólną harmonię tonalną. To wszystko w naszym zawodzie ma swoją nazwę:

Wartościowanie

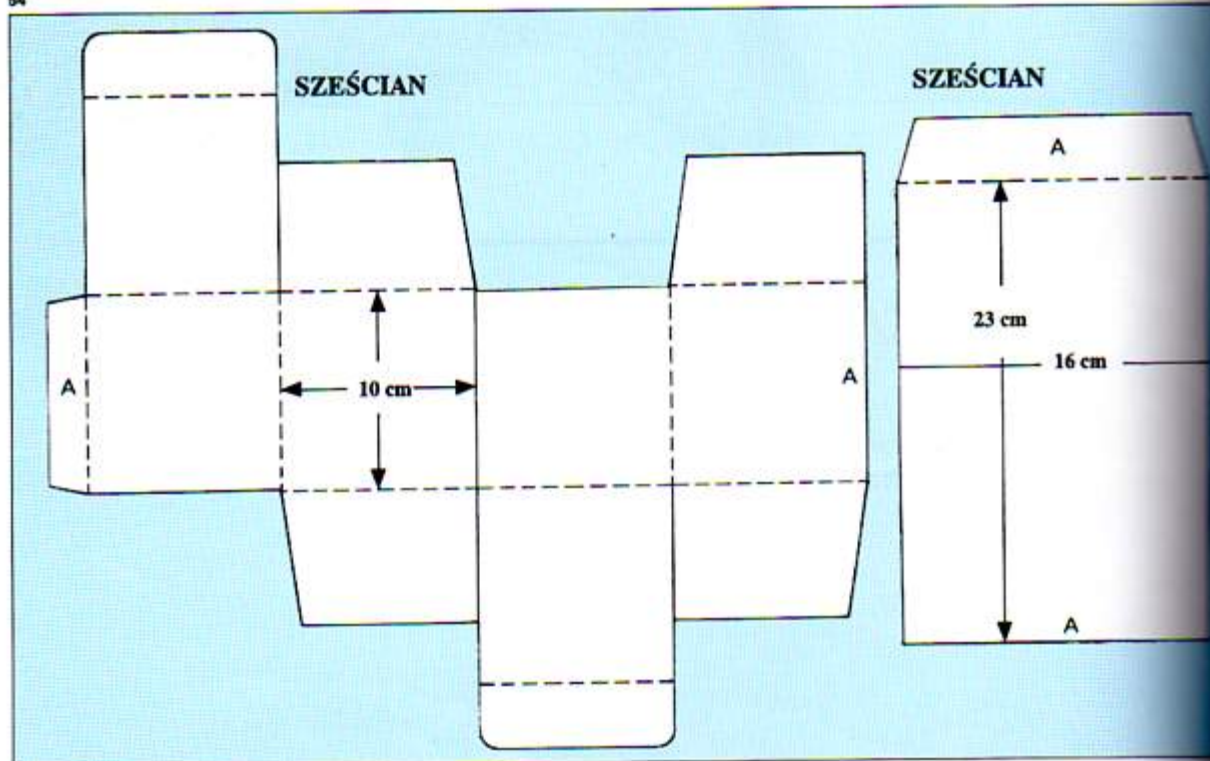
Wartości to tony, a tonacje różnią się intensywnością. Zapamiętaj tę definicję. Przeczytaj ją jeszcze raz, a będziemy mogli przejść od teorii do praktyki, posługując się sześcianem i kartonowym walcem, które sam możesz z łatwością zrobić.

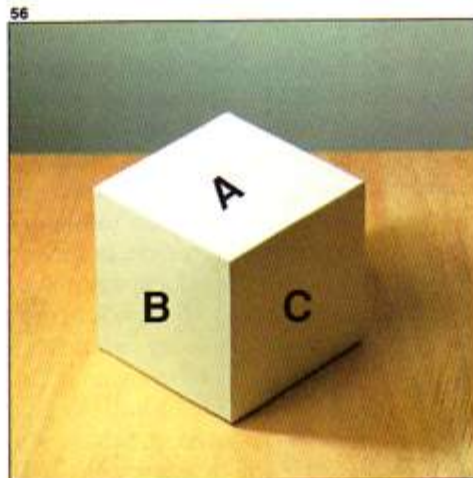
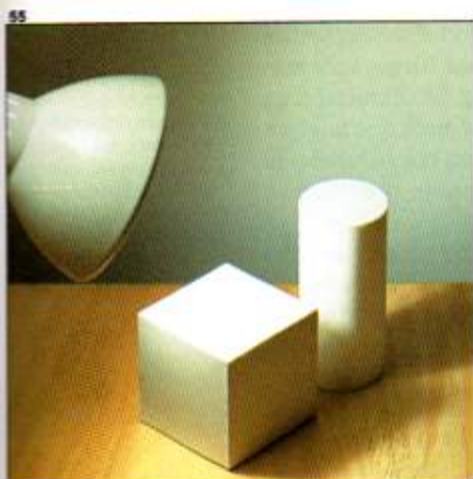
Na ryc. 54 na tej stronie widzisz schemat kształtów i wielkości, według którego trzeba zrobić sześcian i walec. Weź raczej cienki biały papier lub cienki bryistol, pamiętając o tym, że brak jednego denka walca. Możesz je wykonać wycinając z papieru koło.

Przypuśćmy, że już zrobiłeś swój sześcian i walec. Teraz ustaw je przed sobą, na swoim stole do pracy, oświetlając je lampą, jak na ryc. 55 na następnej stronie. Czy już? Teraz chwilowo zabierz walec, bo na razie

Ryc. 54. Schematy, według których zrobisz z białego kartonu sześcian i walec. Na schemacie widać wymiary. Trzeba tylko zgiąć figurę wzdłuż przerywanych linii i skleić brzegi oznaczone literą A.

54





Ryc. 55. Zwróć uwagę na położenie lampy oświetlającej te dwie podstawowe formy.

Ryc. 56. Oświetlony w ten sposób i ustawiony jak na rycinie, sześcian ma tylko kilka dobrze określonych walorów.

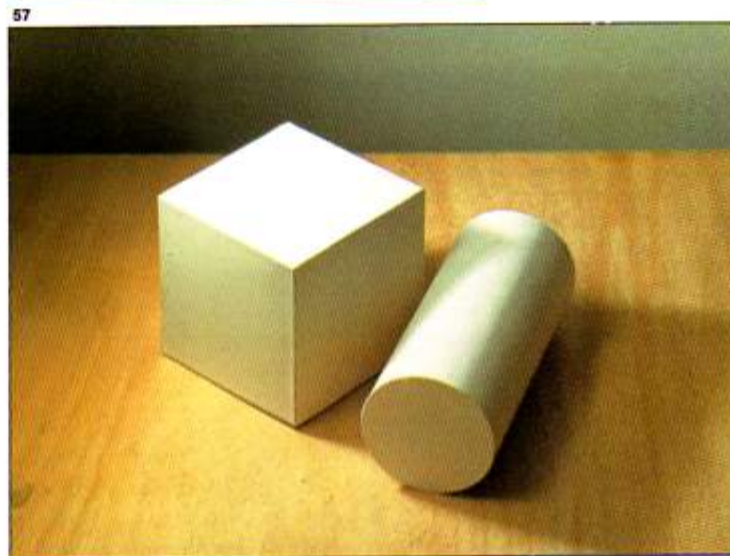
Ryc. 57. Gdy obok sześcianu położymy walec, cienie i wartości tonalne komplikują się i różnicują.

będziemy zajmować się tylko sześcianem. Teraz widzisz wszystko na ryc. 56: przy świetle niemal zupełnie górnym widzimy, że jedna ścianka jest jasno oświetlona (wartość A: biel), druga nieco słabiej (wartość B: jasna szarość), a trzecia w pełnym cieniu (wartość C: ciemna szarość). Trzy proste, konkretne wartości, które łatwo porównać.

Teraz obok sześcianu połącz walec, jak na ryc. 57. Przyjrzyj się powstałym efektom światła i cienia. (Zawodowy artysta też by się tu zatrzymał, aby przez chwilę poobserwować model, oceniając jego strukturę, wysokość, szerokość, wartości i kontrasty.) My skupmy się na skali wartości w naszej strukturze złożonej z sześcianu i walca.

To już trochę bardziej skomplikowane, prawda? Teraz nie da się już tak łatwo oddzielić i zaklasyfikować wartości na ściankach sześcianu. Widzimy teraz również przejścia tonalne, tworzone przez walec; odbicie na skraju cienia rzeczywistego, cień odbity rzucany przez sześcian na walec i... raz, dwa, trzy, cztery... mnóstwo różnych wartości, czasem do siebie podobnych, a czasami nie.

W jaki sposób doświadczonemu artyście udaje się nadać każdemu tonowi właściwą wartość, czerpiąc spośród tak szerokiej i skomplikowanej gamy?



Budowanie przejścia tonalnego

Poniższe zasady można zastosować, ogólnie rzecz biorąc, i w rysowaniu, i w malowaniu, bo – jak wiadomo – kula i walec to dwie podstawowe formy w nieskończonej liczbie obiektów. (Jednym z przykładów jest ludzkie ciało, z walcowatymi i kulistymi kształtami rąk, nóg, tułowia, głowy itd.) Pierwszym krokiem przy rysowaniu przejścia jest zaobserwowanie, gdzie cień zaczyna się, a gdzie kończy, jaką powierzchnię zajmują odbicia, które obszary są oświetlone i gdzie jest najsilniejsze rozświetlenie – jeśli oczywiście istnieje. Następnie podzielimy zakrzywione powierzchnie na kilka płaszczyzn, nadając każdej z nich wartość, jaką widzimy na modelu. Wymaga to zobaczenia, gdzie każdy cień się zaczyna, gdzie jest najsilniejszy itd. (ryc. 58).

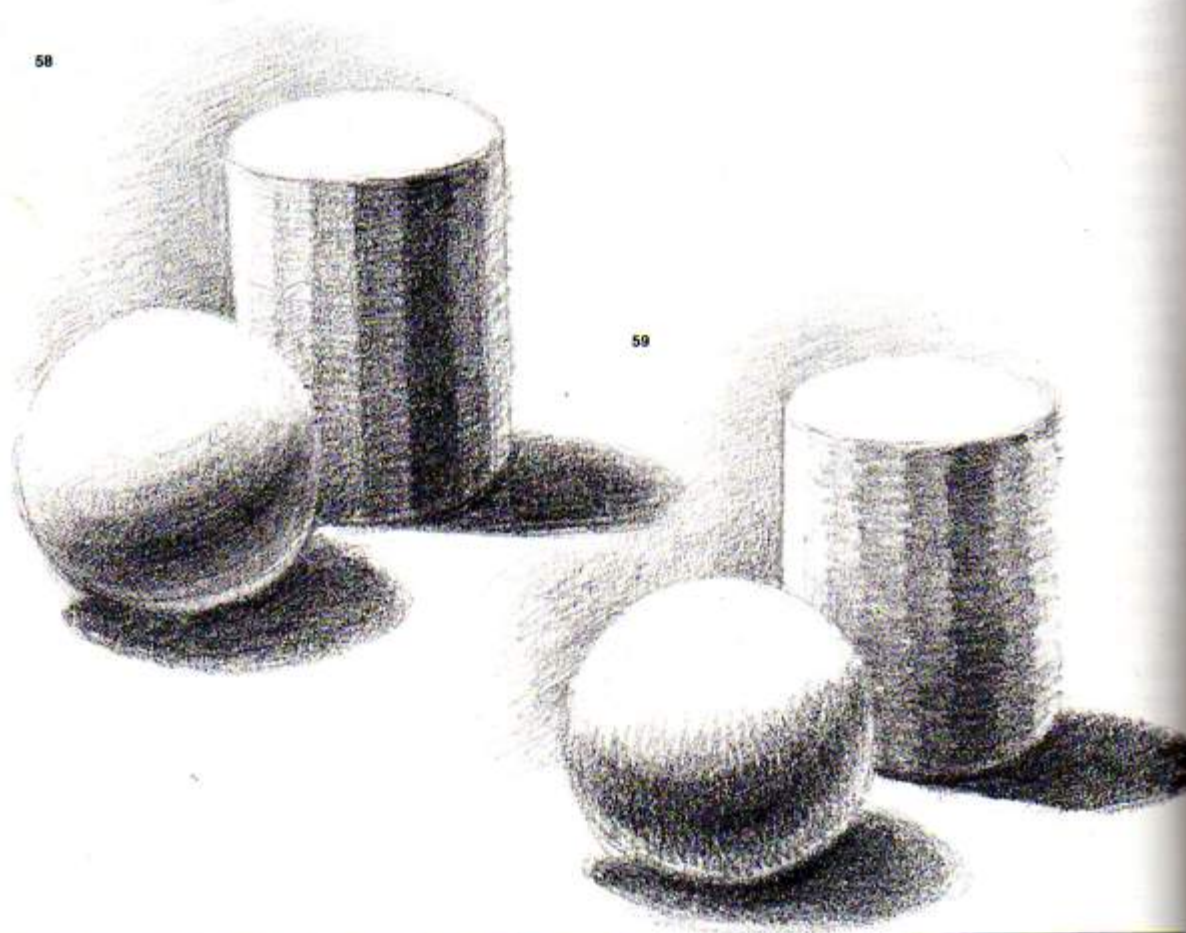
W tym miejscu trzeba dodać, że zazwyczaj nie dzieli się gradacji na formę schematyczną, jaką widać na ryc. 58. Zamiast tego delikatnie szkicuje się ją, unikając nagłych przejść pomiędzy tonami, tak że łatwiej te tony zmieszać, otrzymując prawidłowe przejścia tonów (ryc. 59).

Wreszcie zwróć uwagę na różnicę między gradacją wywołaną przez *oświetlenie bezpośrednie*, w której widać wyraźny kontrast między światłem i cieniem, spowodowany gwałtownymi przejściami jednego w drugi, a tą na kuli i walcu w *oświetleniu rozproszonym*, z delikatnymi przejściami między światłem a cieniem i zupełnie białym punktem, w którym światło jest najsilniejsze (ryc. 60 i 61).

Ryc. 58 i 59. Gradację buduje się z serii coraz ciemniejszych obszarów, pamiętając o efekcie światła odbitego (ryc. 58). Ale trzeba to wszystko rysować spontanicznie, bo mechaniczne cieniowanie wywołałoby efekt *pompier*, jak powiedzieliby Francuzi: przedobrzenia.

58

59

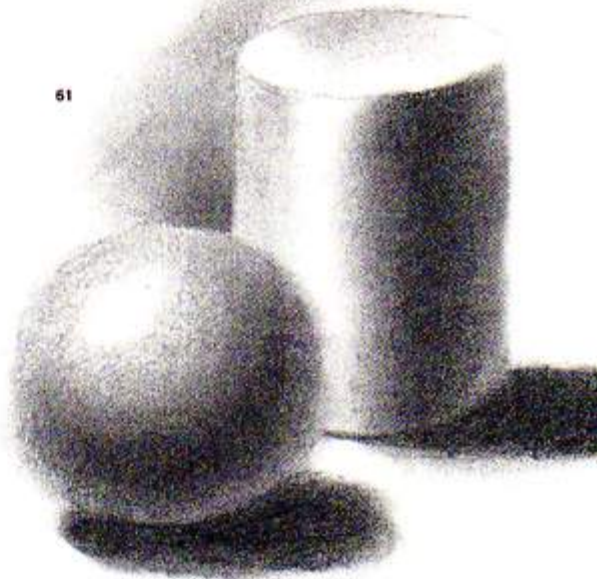


Kierunek rysowania

60



61



Ryc. 60 i 61. Widzimy tu dwie wersje ukończonego rysunku kuli i walca z ryc. 59. Na pierwszej (ryc. 60) widać kontrast tonalny wywołany oświetleniem bezpośrednim, podczas gdy drugi został

narysowany w świetle rozproszonym, z delikatnymi i stopniowymi efektami światła i cienia. Zwróć uwagę, że w obu przypadkach starałem się osiągnąć efekt artystycznej swobody.

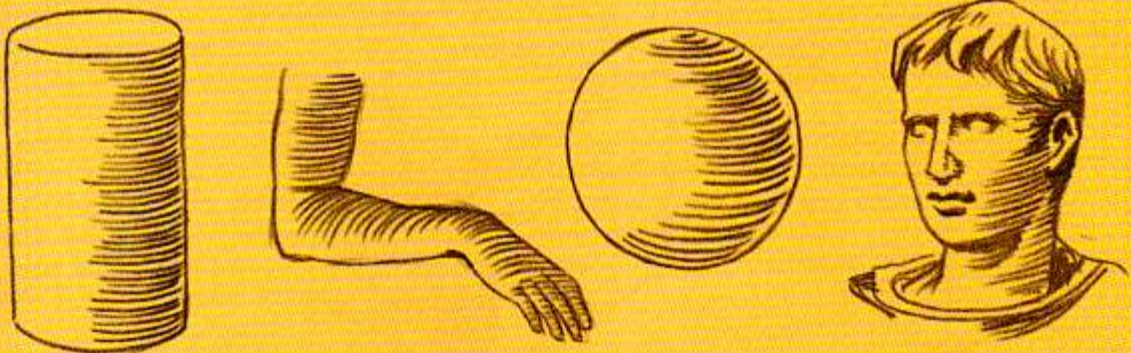
Musisz zamknąć linią kształt modelu

Nieważne, czy pracujesz ołówkiem, specjalnym rysikiem, palcami, czy też może pędzlem, zawsze musisz w swoim rysunku, rozmazanej płaszczyźnie czy obrazie *zamknąć formę*. Wyobraź sobie, że forma jest trójwymiarowa, a model ustawiony tak, by najlepiej uchwycić jego zarys. Nie

ma tu żadnej złotej reguły, ale ogólnie można powiedzieć, że powinno się rysować:

- a) *ruchami okrągłymi, jeśli rysuje się obiekty walcowate.*
- b) *kuliście, jeśli rysuje się kształty kuliste (ryc. 62).*

62



Sztuka wartościowania i modelowania

Pierwszą zasadą podczas poszukiwania wartości modelu jest *porównywanie*.

PORÓWNYWANIE

Tak, porównywanie. Będziemy to powtarzać *ad infinitum*, bo podczas rysowania dokonuje się porównań nieskończoną ilość razy. Porównanie pochodzi z *obserwacji*, podczas której koncentrujemy całą uwagę na konkretnej wartości, aż jej ton zapadnie nam w pamięć, tak że możemy porównać go z innymi.

Gdy przychodzi do rysowania światła, trzeba pamiętać o kilku zasadach, pomocnych w dokonywaniu tych porównań:

Zasada pierwsza: od samego początku obserwuj i rysuj światło.

(A gdy mówimy o świetle, to mamy też na myśli cień, bo to przecież nic innego, jak brak światła.)

Od tej chwili, gdy rysujesz, staraj się patrzeć na przedmioty wokół siebie tak, jakby składały się z niezliczonych powierzchni modelowanych przez światło. Nie patrz na nie jak do tej pory, linearnie, jakby składały się z linii. Bo przecież się nie składają.

Gdy rysujesz, cały czas pamiętaj, że kształt rzeczom nadają plamki, obszary cienia, które często nie mają wyraźnie określonych granic, tak jak na walcu czy kuli, którym się przyglądaliśmy.

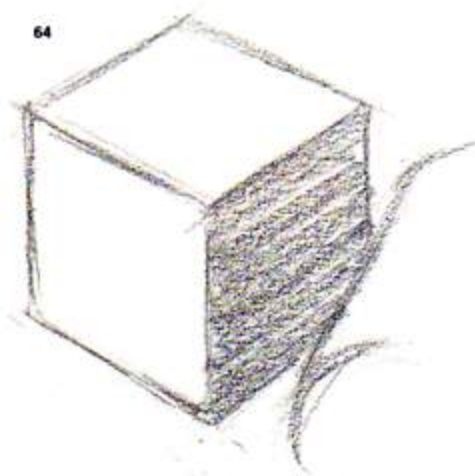
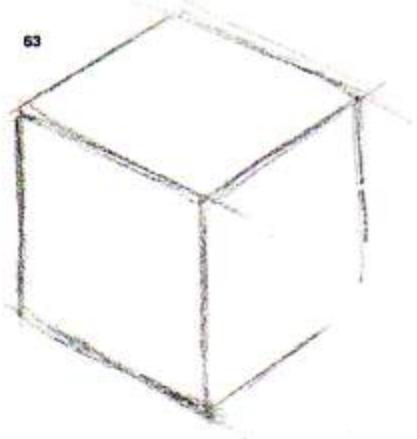
Najlepiej byłoby od razu rysować szarości i gradacje, bez pomocniczych linii. Wtedy naprawdę rysowalibyśmy to, co mamy przed oczami: *światło*.

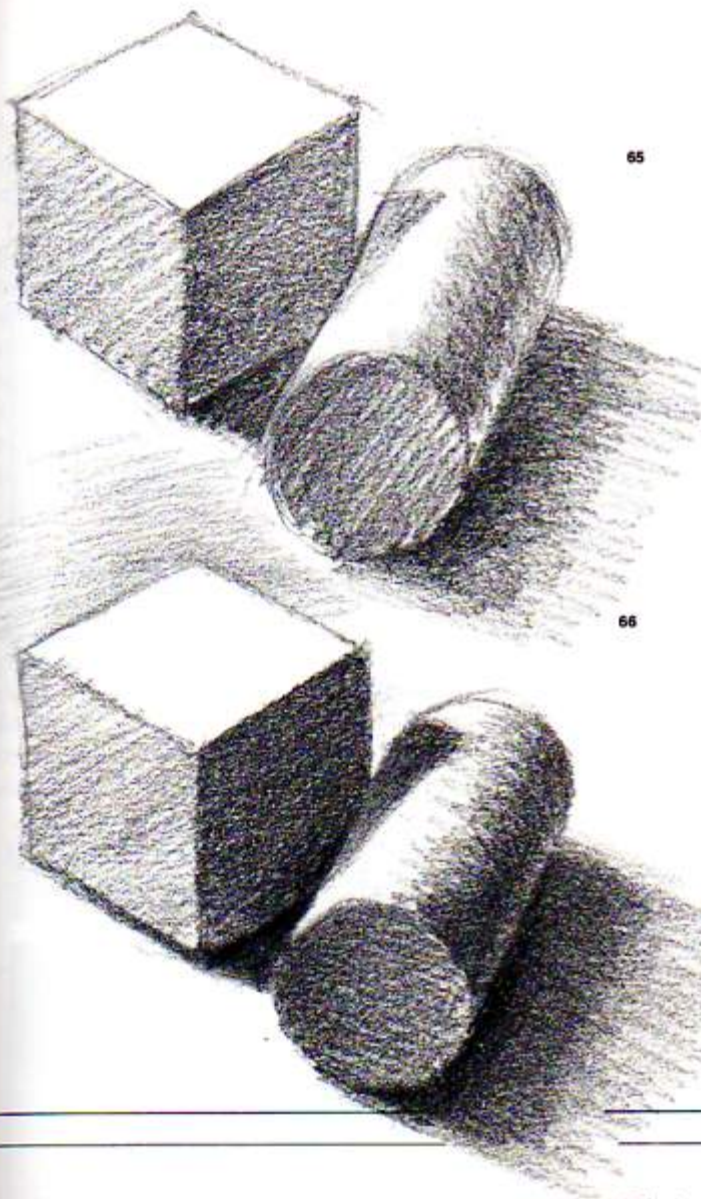
To nie jest niemożliwe. Sam to robiłem, rysując nagie modelki, by nauczyć się modelowania. Oczywiście, jest to trudne i na pewno nie oczekuję tego od ciebie już teraz. Ale możesz starać się zbliżyć do tego ideału, obserwując światło, rozumiejąc je, rysując mniej linii.

Przećwicz tę zasadę patrzenia i rysowania światła, jak tylko zaczniesz rysować. Pamiętaj o tym, narysujmy sześcian i walec, które mamy przed sobą. Staraj się dotrzymać mi kroku:

(Ryc. 63 i 64) Ołówek, papier... i zaczynam. Obserwuję i porównuję wymiary i proporcje. Popatrzmy: tak wysoki, tak szeroki... Rysuję kontury, poprawiam je, tę

linię, która za bardzo wychodzi, tamtą... no i już! Widzisz? Wciąż nie narysowałem walca, za to już cieniuję ciemniejszą ściankę sześcianu!





65

(Ryc. 65) Teraz walec: kółko z przodu, linie z boków, półkole na końcu, wreszcie cień z boku – cienie rzucane przez sześcian i przez sam walec.

66

(Ryc. 66) Wciąż pracuję nad konturami rysunku, starając się bardziej uchwycić modelowanie niż formę. Przyciemniam cienie odbite, dodaję szarość po lewej stronie, teraz pracuję trochę nad formą walca porównując, wciąż *porównując*, jedną wartość z innymi, tymi, które już narysowałem, i tymi, które teraz rysuję.

Cały czas patrzę, porównuję, rysuję... Patrzę, porównuję, rysuję... W pewnym momencie dochodzi się do tego, że skala wartości zapada w pamięć i można powiedzieć: „*Ten ton jest tylko troszkę ciemniejszy niż tamten*”.

No i rysujesz to. I tak jest dobrze.

Zasada druga: wartościuj stopniowo.

Teraz przechodzimy do drugiego etapu, gdy zaznaczyliśmy już konstrukcję modelu, cienie, a teraz musimy dopracować podobieństwo i wartości.

Podobieństwo, które związane jest z formą, i wartość, która wiąże się ze światłem, trzeba poprawiać stopniowo i jednocześnie. Nie można, na przykład, wykończyć całkowicie rysunku sześcianu i dopiero potem kończyć walec. W żaden sposób. To częsty błąd początkujących malarzy, którego za wszelką cenę powinniśmy się

wystrzegać. Nigdy nie spotkasz zawodowca, który kończyłby dzieło kawałek po kawałku, pracując w danej chwili nad jednym obszarem i nie zajmując się resztą. Doświadczony artysta konstruuje, wartościuje i kończy całą pracę jednocześnie.

Obraz powinien wylańc się stopniowo, trzeba po kolei rysować, formować i wydobywać szczegóły. Wtedy ma on wartość artystyczną.

Wiemy więc już, jak wartościować: stopniowo.

Sztuka wartościowania w praktyce

Gdy już lepiej pojąłeś reguły podane na poprzedniej stronie, odłóżmy nasz sześcian i walec i wyobraźmy sobie model abstrakcyjny – nie mający konkretnej formy figury, model, w którym jest tylko pięć tonów, czyli różnych wartości: biały, jasnoszary, średnioszary, ciemnoszary i czarny. Widzisz go na ryc. 67.

Na następnej ilustracji, ryc. 68, widzimy ten sam model po ukończeniu jego konstrukcji i struktury oraz cienia. Zauważ, że na tym etapie cień jest bardzo jasny, zaledwie naszkicowany.

Na tym etapie stopniowego wartościowania, zacząłem od narysowania czarnej partii modelu, koncentrując się na tym, by otrzymać głęboką czerń. Tu nie ma problemów z porównywaniem. Czerń? Po prostu przyciemniaj, aż wyjdzie ci to, co trzeba. Ta czerń i biel papieru jako takiego pomogą mi teraz wydobyć inne tony, zwłaszcza ciemnoszary u dołu obrazka, gdy stopniowo przyciemniam tony, aż uzyskam takie wartości, jakie widzę (ryc. 69).

W tym miejscu musimy tylko uważać, by nie pójść za daleko. Stopniowo podwyższamy wartości, przyciemniając szare partie po kolei, lecz ostrożnie, upewniając się, że nie rysujemy jakiegś wartości zbyt ciemnej, co spowodowałoby, że musielibyśmy przyciemnić pozostałe.

Powoli, stopniowo, porządkując i porównując, *zawsze porównując*, dlaczego nie mielibyśmy dokładnie oddać tonów modelu?

Zasada trzecia: wartościowanie zaczynaemy od ustalania wartości.

Zanim zaczniemy rysować linie, zanim narysujemy choćby najmniejszy cień, istnieje już na naszym papierze ustalona wartość, dokładny ton, już „wrysowany”:

Biel papieru

Ryc. 67-70. Widzisz tu przedstawiony krok po kroku proces wydobywania tonów na abstrakcyjnym obrazku. U góry – model; poniżej – sekwencja ilustrująca proces opisany w tekście na tej stronie.



Przymykając oczy

Tak samo trudno byłoby znaleźć model, który nie miałby choćby kawałeczka, nieważne jak małego, w pełni czarnego.

Absolutna czerń

Mając ustalone te dwie wartości, o których wiemy, że niepodobna się w nich pomylić, łatwiej jest dopasowywać i wydobywać wartości pośrednie.

Przedyskutujmy teraz jedną z technik najczęściej stosowanych przez artystów studiujących wartości i kontrasty.

Stara sztuczka z przymknięciem oczu

Przymknięcie oczu oznacza tu nie całkowite ich zamknięcie czy przymykanie takie jak wtedy, gdy jesteś zmęczony lub śpiący i powieki zaczynają ci opadać, lecz przymknięcie takie, by oczy i umysł nie spały. Musisz zmrużyć oczy nerwowo, nieco napinając małe mięśnie, poruszające skórę powiek i skórę pod oczami (ryc. 71).

Co się dzieje, gdy patrzymy na przedmioty mając zmrużone oczy? Dwie ważne rzeczy:

1. *Przestajemy dostrzegać drobne szczegóły.*
2. *O wiele lepiej widzimy kontrasty.*

Pierwszy punkt oznacza, że widzimy niemal wyłącznie tony i kolory. Gdy przymkniemy oczy, obraz, który widzimy, staje się nieostry, jakby zamazany. Detal, „mały rysunek”, umyka nam, na pierwszy plan wysuwają się tony i kolory (ryc. 72A i 72B). Obiekty tracą swą zwykłą przejrzystość, stając się ciemniejsze, o mocniejszym kontraście. Dzięki temu lepiej dostrzegasz kontrasty modelu i dokładniej porównujesz tony między sobą.

Ryc. 71, 72A i 72B. Jeśli spojrzysz na model spod przymkniętych powiek, zobaczysz go bez szczegółów i łatwiej ci będzie uchwycić ogólną formę i kontrasty tonalne.

71



72A



72B



Rozmazywanie palcami

Zalety i możliwości, jakie daje rozmazywanie palcami

Porównując tę technikę z lepiej znaną techniką zamazywania rysunku specjalnym rysikiem, by go stonować i zharmonizować, można zauważyć, że palce są swobodniejsze, mają różną wielkość, możemy je – w przeciwieństwie do rysika – umyć, i tak dalej. Ale nie są to przyczyny, które uzasadniałyby rozmazywanie rysunku palcami. Główną przyczyną jest to, że palce *różnią się* od papieru. Są *miękkie* i *wilgotne* i możemy nimi *pracować bezpośrednio*.

Kiedy rozmazujesz palcami, to rysujesz ty sam, nie ołówek czy rysik, lecz wrażliwa część twojego ciała, która działa bezpośrednio, lepiej rozumie twoją wolę, twoje pragnienie cieniowania, stonowania, przyciemniania itd. Dlatego cienie i formy rysowane palcami są cieplejsze i mają więcej życia niż rysowane specjalnym rysikiem, dlatego właśnie doświadczeni artyści często uciekają się do tej techniki.

Co więcej, nasze palce są *miękkie* tą specyficzną miękkością, która dostosowuje się do faktury papieru, dociera do najdrobniejszych, najtrudniej dostępnych jego otworków i wypełnia je grafitem ołówka. Rysik też jest miękki, ale takich możliwości nie ma.

Wreszcie, palce są *wilgotne*. By zrozumieć zalety tej cechy, wyobraź sobie, że zanu-

rasz palec w wodzie, potem pocierasz nim energicznie o papier, wcześniej zacieniony ołówkiem 2B. Jeśli tak zrobisz, zobaczysz, że woda rozmazuje grafit, tak jak pędzel zanurzony w akwareli. Rozmazywanie palcami daje w dużym stopniu taki sam efekt, ale w mniejszej skali, bo naturalna wilgotność palców w normalnych warunkach jest praktycznie niezauważalna. Oczywiście istnieje, delikatna, cały czas wydzielana, nieco lepka. Cóż więcej powinniśmy wiedzieć, by zrozumieć działanie palców na właściwości grafitu podczas tworzenia szarości, gradacji i czerni, niezależnie od tego, czy miękkich, silnych, czy delikatnych?

Czego używać?

Oczywiście palców, lecz przyjrzyj się ilustracjom towarzyszącym tekstowi na następnej stronie, by zobaczyć, której dokładnie ich części. Przypatrz się ułożeniu i ruchowi palców, przyjrzyj się, jak można nimi zamazywać różne obszary.

Ryc. 74. Pięć palców prawej ręki, niektóre bardziej niż inne, są tym, czym praworęczny artysta rozmazuje tony. Używamy różnych części, zaznaczonych na ilustracji, pamiętając, że:



A) W niektórych wyjątkowych wypadkach, by zharmonizować duże obszary, jak np. tło, używamy części dłoni oznaczonej literą A.

B) Partii oznaczonych literą B używamy najczęściej do obszarów regularnych, a nawet małych.

C) Partii oznaczonych literą C używamy do obszarów mniejszych, gorzej określonych, zacienionych.

Wartościując stopniowo, powinieneś jednocześnie rozmazywać palcami i rysować ołówkiem, ciężko pracując nad przyciemnianiem tak długo, aż uzyskasz ton, o który ci chodzi. Nie odkładasz ołówka, posługujesz się nim i palcami na przemian, instynktownymi, automatycznymi ruchami. Rozmazując małe obszary, używaj jednej strony palca, rysując częścią opuszki zbliżoną do paznokcia, gdyż uzyskasz wtedy większą precyzję. Najczęściej do małych obszarów wykorzystuje się palec serdeczny i mały, zaś do większych – środkowy (ryc. 75-80).



Ryc. 74. Ilustracja ukazująca części palców i dłoni najczęściej używane do rozmazywania linii narysowanych ołówkiem, węglem, kolorową kredą, pastelami itd.



Ryc. 75-80. Kilka przykładów rozmazywania palcami. Na trzech ilustracjach u góry, używanie opuszek, zaś na trzech dolnych – boki palców blisko paznokci.

Jak jednolicie rozprowadzać tony

Właściwie wszystko, co możesz zrobić specjalnym rysikiem, możesz też wykonać palcami, nawet rozmaszać tak mały obszar, jak powieki czy brwi na portrecie. W takim przypadku będziesz musiał posłużyć się także gumką, ale można to zrobić, i robi się.

Z drugiej strony, rysikiem nie można uzyskać pewnych efektów, które można osiągnąć dzięki palcom i ich wilgotności.

A teraz sam się o tym przekonasz. Weź miękki ołówek i przygotuj do rysowania jakikolwiek papier rysunkowy. Trzymaj obsadkę ołówka wewnątrz dłoni, w niemal wyprostowanej ręce, zaś pulpit rysunkowy ustaw prawie pionowo.

Teraz tym miękkiem ołówkiem, np. 2B, narysuj jednolitą szarą plamę. Ale wstrzymaj się chwilę. Na przykładzie szarych plam, które później będą rozmazywane, przedyskutujmy sprawę nie mniej ważną,

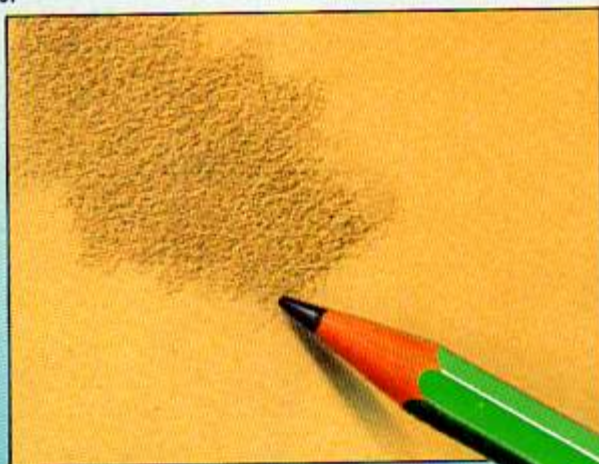
zarówno gdy używasz palców, jak i rysika. Przez jednolitą szarość rozumiemy szarą plamę o jednakowym tonie, w której żadna linia czy obszar nie różni się od innych, jak widać na ryc. 81.

Nigdy nie uda ci się rozmaszać zupełnie jednolitej, doskonale zharmonizowanej szarości, jeśli nie narysujesz najpierw ołówkiem zharmonizowanej plamy.

No dobrze, wróćmy do naszej jednolitej szarej plamy, o średnim tonie, dość mocnej. Teraz rozmaż górny i środkowy jej fragment specjalnym, czystym rysikiem (ryc. 85A). A teraz zrób to samo, tym razem na środkowo-dolnym fragmencie, ale palcem. Pocieraj czubkiem palca środkowego plamę, którą narysowałeś ołówkiem (ryc. 85B).

Ryc. 81-84. Jeśli narysujesz przejście tonalne (ołówkiem, węglem czy pastelami – to nieistotne) regularnie, absolutnie jednolitymi ruchami, jak na ryc. 81, to po rozmazaniu cień będzie doskonały, bez nieregularności (ryc. 83). Ale jeśli pierwotne kreski są poszarpane, niejednolite (ryc. 82), to późniejsza gradacja będzie brudna i niedoskonała, nawet po rozmazaniu (ryc. 84).

81



82



83



84



Czy już pocierasz?

Mocniej, mocniej. Pamiętaj, jak mocno przyciskałeś rozmazujący rysik.

Nie, nie, nie. Mocniej, JESZCZE MOCNIEJ! Nie bój się. Musisz pocierać palcem energicznie, przycisnąć i rozpląszczyć palec na papierze... aż skóra nagrzej się od tarcia.

„O rany, przecież...!”

No właśnie, *aż skóra się nagrzej.*

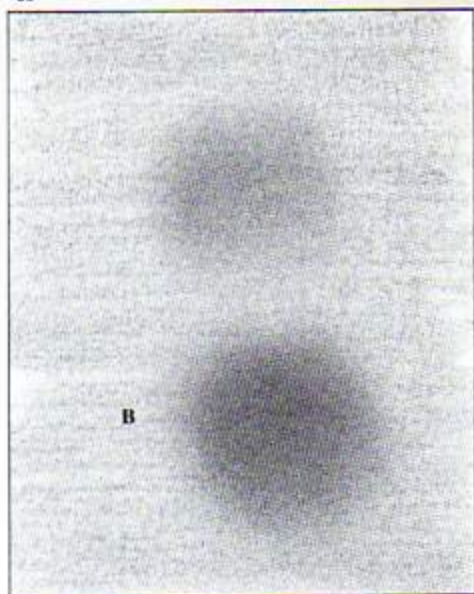
Czy mógłbyś, proszę, zrobić to jeszcze raz? Patrz, patrz, jak szary ton nabiera mocy! Czy widzisz, jak dzięki rozmazywaniu raz jednym palcem, raz innym, mocno, bez przerw, obszar staje się coraz ciemniejszy? (Ryc. 85B).

Rzeczywiście, jeśli robi się to prawidłowo, to można rozmazując przyciemnić szarą plamę narysowaną ołówkiem, tak że stanie się zupełnie czarna. Przyczyna tego wyda ci się całkiem logiczna, jeśli przypomnisz sobie właściwość palców: *ich wilgotność.*

Wilgotne plamki

To prawda, że plamki potu z dłoni czy palców, które mogą nie być widoczne na białym papierze, pojawiają się później, *gdy zaczniesz po nich rysować* – rozmazując na przykład jednolitą szarość. Pamiętaj też, że

85



gdy rozmazujesz palcami, twój pot łączy się z grafitem, który przylepia się do czubków palców, dzięki czemu może powstać farba, a dzieje się tak na palcu, którego *nie używasz*, rozmazując innym palcem! Więc uważaj latem na zmianę palców!

P: Jak czyścić rysik?

O: Pocierając nim mocno o dość szorstki papier, a potem czyszcząc zwykłą szmatką.

P: Co mam zrobić, gdy rysik się stępi?

O: Naostrz go za pomocą drobnoziarnistego papieru ściernego, dzięki czemu rysik będzie też czysty.

86



Jak uzyskać głęboką czerń

Mówiłem już o czarnych tonach i o różnych intensywnościach czerni, jakie można otrzymać, teraz zaś zajmę się przez chwilę podstawowym problemem, który dręczy niektórych malarzy-amatorów: całkowitym brakiem cieniowania na ich rysunkach.

(Jeśli już umiesz uzyskać całkowitą czerń, możesz ominąć poniższe rozważania; nie przydadzą ci się na nic. Postępuj tak jak zwykle, rysując czerń, gdy widzisz czerń i uzyskując z niej wszystkie tony potrzebne, by narysować światło.)

Mówię o rysunkach, na których nie ma doskonale czarnych tonów, rysunkach, o których miałem czasami okazję porozmawiać z samymi artystami. Wielu ama-

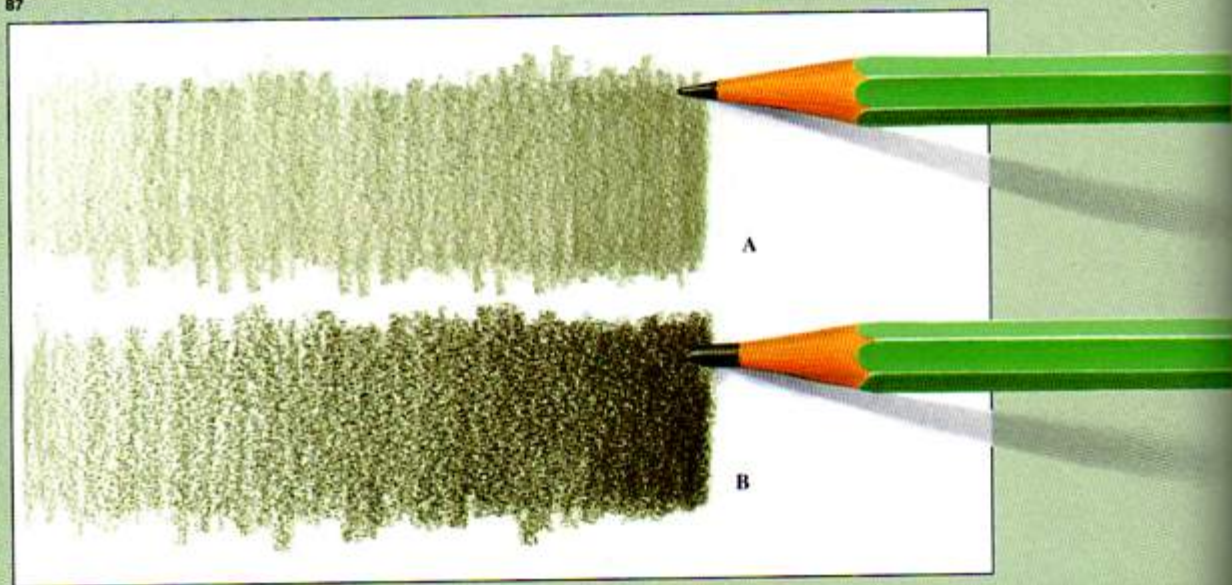
torów powinno popracować nad uzyskiwaniem głębszych cieni, by dodać rysunkowi kontrastu, bogactwa tonów i wierniej odzwiercać gamę odcieni modelu.

Zacznijmy od stwierdzenia, że ołówkiem 2B lub 4B można uzyskać (i rzeczywiście uzyskuje się) czernie tak intensywne, jak na ilustracji z następnej strony. Natomiast różna może być jakość tych czerni – mogą być matowe, a nie błyszczące, zaś czasami mieć sinawy poblask. Dzieje się tak dlatego, że nigdy nie uda się w druku oddać jakości oryginału. Jednak intensywność, głębia i natężenie czerni w relacji ze światłem i ciemnymi szarościami nie zmienia się, czerń jest taka sama, jak na oryginalnie.

Nawet złam go. Złam go jeszcze raz i jeszcze, ale rysuj mocno, *przyciskając go do papieru, rozplaszczając nierówności powierzchni.*

W ten sposób na pewno uzyskasz ciemną czerń!

Ryc. 87. Jeśli rysujesz ołówkiem półtwardym – HB lub B – nigdy nie uzyskasz absolutnej czerni. Taki ołówek nadaje się do szkiców, do rysowania struktury i zarysu modelu, a także jaśniejszych cieni podczas wstępnego wprowadzania waloru (ryc. 87A). By uzyskać intensywne, absolutnie czarne tony, musisz posłużyć się miękkim ołówkiem 2B lub 4B, a nawet 9B (ryc. 87B).



Ryc. 88. (Następna strona). Oto wykonany ołówkiem rysunek gipsowej kopii Niewolnika Michała Anioła. Rysowałem tę wspaniałą głowę, cały czas pamiętając, by rozwiązać wszystkie problemy światła i cienia, jakie mogą się pojawić. Musiałem wziąć pod uwagę oświetlone partie i formuły rzucające cienie – oko, nos, usta, brodę itd. Musiałem też uważnie przestudiować fragmenty w cieniu – ucho, szczękę i szyję – gdzie potrzebny był efekt *chiaroscuro*.



Rysowanie tkanin: niezbędna technika

Leonardo da Vinci, Albrecht Dürer, Eugène Delacroix, Edgar Degas – wszyscy wielcy mistrzowie rysowali i malowali ubrania, suknie, kawałki tkanin narzuconych na postać, na poręcz krzesła, na podłogę itd. To ćwiczenie ma dwa cele. Po pierwsze, studiując układ fałd na tkaninie artysta uczy się wydobywać je i ich fakturę, tak że patrząc na obraz wiemy, czy jest na nim bawełna, welenka, gładki jedwab, czy coś innego. Przyda się to nam, gdy dojdziemy do rysowania ubranej postaci lub załamań na obrusie w martwej naturze. Fałdy tkaniny idealnie nadają się też do ćwiczeń w wartościowaniu, efektach światłocieniowych, do ćwiczenia tonów, odcieni i odbić. Radziłbym ci przeprowadzić takie ćwiczenie. W sztukach pięknych jest ono znane jako studium tkaniny i często jest przedmiotem obowiązkowym. Do tego ćwiczenia będziesz potrzebował: białego bawełnianego obrusa, o wymiarach ok. 40 x 60 cm, na tyle sztywnego, by się nie pogiął i by można było na nim uformować takie fałdy, jak widzisz na ryc. 96; kilka pinezek; ścianę lub dużą tablicę, na



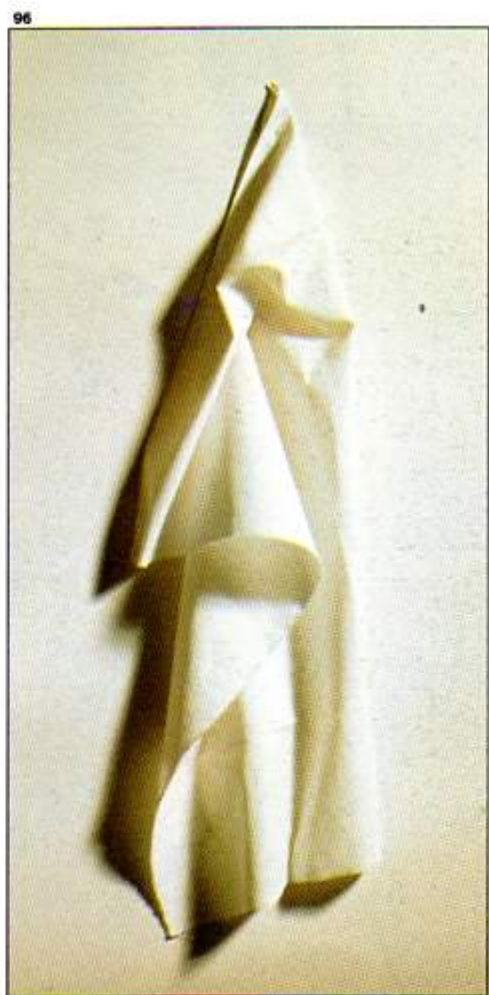
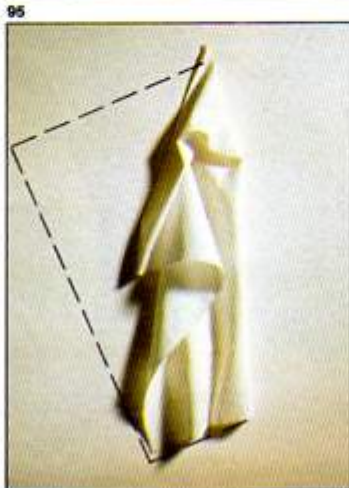
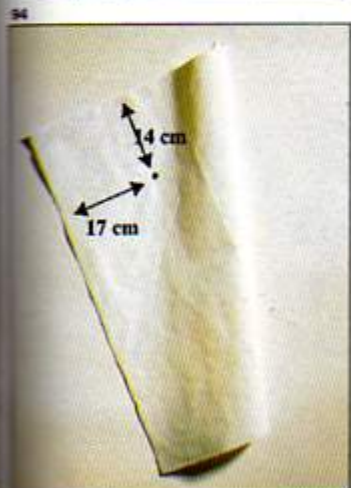
której możesz przybić obrus; oraz ruchomą lampę do oświetlenia obrusa. Oczywiście, potrzebujesz też kawałka dobrej jakości papieru rysunkowego (gładkiego lub drobnoziarnistego), gumki do wycierania ołówka oraz dwóch ołówków: HB do konturów i wstępnego szkicu, oraz miękkiego 4B lub 6B do rysowania efektów światła i cienia. Ja pracowałem ołówkiem HB i automatycznym z wkładem 6B.

Teraz, zgodnie z przykładem na ilustracjach z tej strony, ułóż obrus pod niewielkim kątem, przypinając go do ściany, jak na ryc. 93. Następnie zagnij go w lewo, zakrywając pinezki trzymające go na ścianie, i wepnij trzecią pinezkę, przebijając materiał, ale *nie wbijając jej w ścianę*, ok. 14 cm od górnej krawędzi i 17 cm od lewej (ryc. 94). Wreszcie, wbij tę trzecią pinez-

kę w ścianę, przesuując ją jakieś 8 cm w prawo, poniżej pierwszej, którą teraz zakrywa zgięty obrus (ryc. 95). Gdy będziesz przesuwał i ustawiał tę trzecią pinezkę, na obrusie pojawią się fałdy i zagięcia, które możesz ułożyć podobnie jak na ryc. 96.

Ryc. 89-91. (Poprzednia strona). Żaden kurs malarski nie obejdzie się bez studium tkaniny. Powyżej: studium koca, które narysowałem specjalnie do tej książki. Poniżej – dwa studia tkaniny, autorstwa Albrechta Dürera i Leonarda da Vinci.

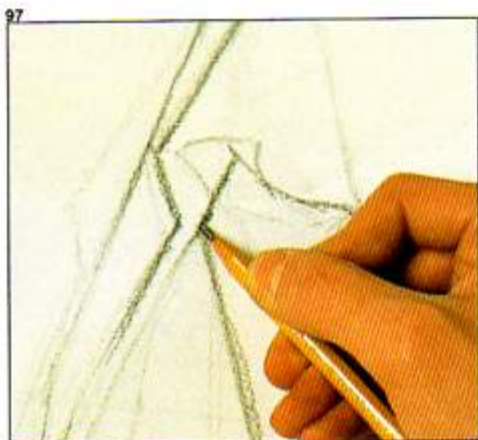
Ryc. 92-96. Chciałbym, abyś narysował biały obrus o wymiarach 40 x 60 cm, przypięty do ściany i oświetlony ruchomą lampą. Przypnij go dwiema pinezkami pod pewnym kątem (ryc. 93); zagnij w lewo (ryc. 94); i upnij zagięcie trzecią pinezką (ryc. 95), tworząc połudowaną formę, którą widzisz na ryc. 96.



Etap pierwszy

Zacznij od konturów, podstawy kształtu. Rysuj delikatnie, porównuj proporcje i wymiary. Pamiętaj, by pracować nad całością, stopniowo zwiększając podobieństwo do modelu. Teraz zacznij ogólnie wprowadzać walor, swobodnymi ruchami ołówka, przymykając oczy, by porównać wartości. Na ilustracjach z tej strony widzisz, że linie ołówka idą w różnych kierunkach. Najczęściej są ukośne i zawsze starają się zamknąć formę. Przyjrzyj się, jak linia zamyka formę na ryc. 98. Zwróć uwagę, że walcowatą fałdę po lewej i cień rzucony na ścianę narysowałem krzyżującymi się liniami.

Ryc. 97-99. Te trzy ilustracje przedstawiają początek szkicowania obrusa. Zauważ, że jednocześnie rysuję podstawowe linie i cieniuję. Ryc. 99 przedstawia rysunek po pierwszym etapie.



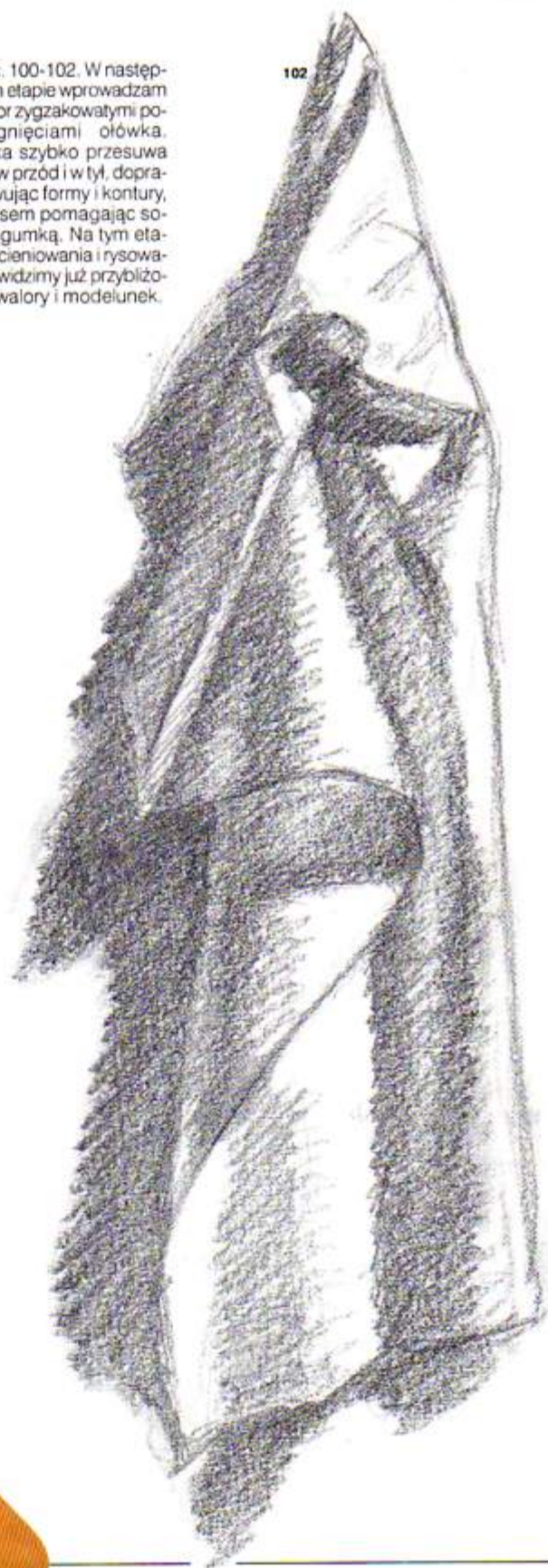
Etap drugi

Wreszcie zauważ, w jaki sposób – licznymi zygzakowatymi liniami, mocno przyciskając ołówek w jedną stronę, zaś prawie nie dotykając papieru w drugą – zaznaczyłem układ przejść tonalnych, z których składa się walcowaty kształt pofałdowań. Zyg-zak, zyg-zak, zyg-zak, bardzo szybko. Rysując tę ilustrację, czasami ignorowałem, tam gdzie to było potrzebne, zasadę, że linia musi zamykać formę, i rysowałem pionowe, ukośne lub zakrzywione linie, dopasowane do konturów niektórych form i cieni.

No a co z gumką? Czy na tym etapie się nią posłużyłem? No cóż, tak, używałem jej od czasu do czasu, nie aby „rysować”, lecz by poprawiać niewielkie niedoskonałości w mojej kompozycji – w obrysie form, cieni itd.

Ryc. 100-102. W następnym etapie wprowadzam walor zygzakowatymi pociągnięciami ołówka. Ręka szybko przesuwa się w przód i w tył, dopracowując formy i kontury, czasem pomagając sobie gumką. Na tym etapie cieniowania i rysowania widzimy już przybliżone walory i modelunek.

102



Etap trzeci

Rozmaż cały rysunek palcami, nawet lekko przyszarzając biele. Podkreśl ciemne obszary ołówkiem nr 2, nie ustając w dążeniu do uzyskania podobieństwa, oraz popraw gumką błędy.

Jeśli porównasz ukończony rysunek z ryc. 104 z rysunkiem na ryc. 103, zobaczysz coś bardzo istotnego. Mianowicie to, że na tym drugim *jest tylko jedna biel*, właściwie brudna, biel, rozmazana palcami. Na ryc. 104 *są dwie biele*, ta sama brudna z wcześniejszej wersji oraz jasna, absolutna biel, którą wykonałem gumką, „rysując” nią na niektórych obszarach, by podkreślić czysto walcowate formy modelu.

Dobrze rozważ tę różnicę, która może pomóc ci zrozumieć, dlaczego na drugim etapie – wstępnego rozmazywania tylko palcami – masz „brudne” biele. Ta technika w pełni nadaje się do rysunku o tak wielu zakrzywionych formach, który najlepiej modelować za pomocą bezpośredniego, łagodnego, wilgotnego środka. Właśnie dlatego do takiego rozmazywania najbardziej nadają się palce. Pracując w ten sposób, zawsze pamiętaj, że:

Rozmazuj palcami kuliście, zamykając i modelując formę.

Na tym etapie będziesz musiał też często używać gumki, by wzmocnić obrysy, z którymi nie poradzą sobie palce, by udoskonalić konstrukcję modelu itd.

Resztę można podsumować kilkoma zaledwie słowami: *wprowadzaj walor porównujący, wzmacniając, harmonizując. Pracuj nad całością jednocześnie.*

103

Ryc. 103. Jeśli chodzi o strukturę i modelunek, to rysunek obrusa jest praktycznie skończony. Kuliście rozmazywanie palcami pokryło najjaśniejsze partie modelu jasnoszarym tonem, który wyczyścił na ostatnim etapie.



Skończony rysunek

104

Bądź szalenie ostrożny, porównując walory! Przymknij oczy, obserwuj, porządkuj, porównuj.

Studiuj i porządkuj tony, obserwuj delikatne różnice: światła w cieniu, chiaroscuro, które w tym modelu jest dość skomplikowane. Uważaj, żeby nie „przedobrzyć” tonów!

Wzmocnij ciemniejsze obszary ołówkiem nr 1. Pod koniec narysuj jasną szarość tła.

Mogłem zrobić to wcześniej, ale zostawiłem na koniec, bo jest stosunkowo najmniej ważne. Natomiast liczy się to, że z lewej strony tło jest nieco ciemniejsze niż z prawej. To dobry pomysł, by umieścić tu prowokowany kontrast, by po tej stronie brzeg obrusa nieco bardziej wystawał. Widzisz ten kontrast, wywołany niewielką aureolką świetlną, na ilustracji z tej strony. Innym bardzo ważnym zadaniem jest doskonale zharmonizowanie tła.

Przypatrz się odbiciom. Pamiętaj, że cień jest „garbaty”.

Andrew Loomis, znany artysta amerykański, autor kilku książek o sztuce ilustracji, nazywa część cienia między odbiciem a obszarem oświetlonym – część, gdzie ciemność jest najsilniejsza – „garbem cienia”. Ta definicja jest według mnie tak obrazowa, że nie waham się jej tu przytoczyć. Gdziekolwiek jest odbicie, jest i „garb”. Zauważ to na tym rysunku i zapamiętaj. Przyjrzyj się ułożeniu tej partii cienia i nie bój się jej przyciemnić. Gdy idziesz do tego obszaru, rozprawdzaj podczas modelowania grafit palcami. Weź pod uwagę, że każda wartość odbicia, każdy „garb”, każde światło i każdy cień ma swój własny specyficzny ton.

Ryc. 104 Na czwartym, ostatnim etapie zauważamy działanie gumki, którą podkreśliłem biele, wzmocnienie zaciemnianych „garbów” oraz kontrastów, co wzmacnia walor całości.



M. PARRAMSI

Nieważne, jaki jest temat – pejzaż, pejzaż morski, postać czy martwa natura, perspektywa zawsze ma w tym swój udział. A w naszym przypadku, w książce o świetle i cieniu, przegląd perspektyw cieni jest wręcz obowiązkowy. Niewielu artystów zgłębiło ten problem naprawdę dobrze, częściowo dlatego że – jak już wspominałem – nie jesteśmy architektami; rysujemy i malujemy to, co widzimy kopiując model. Z drugiej zaś strony, sądzę, że przyjrzenie się perspektywie to dobry pomysł, bo, przykładowo, gdy rysujemy lub malujemy w plenerze, po dwóch – trzech godzinach słońce zmienia położenie i już cienie są inne. Lub gdy malujemy bądź rysujemy w pracowni z pamięci – komponując temat, tworząc – musimy wiedzieć, jakie *byłyby* cienie. W każdym przypadku nie chodzi przecież o wzięcie linijki i węgielnicy, lecz o to, by wiedzieć, czym jest perspektywa, jak się ją uzyskuje i jak ją rysować. Ta wiedza pozwoli nam artystycznie oddać cienie w perspektywie.



105

Perspektywa cieni

Podstawy perspektywy

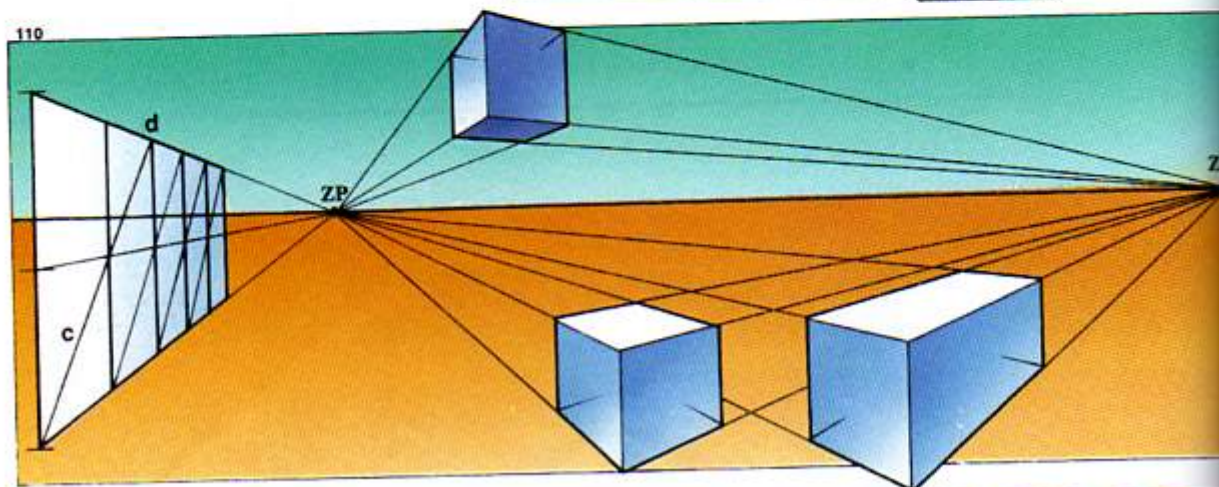
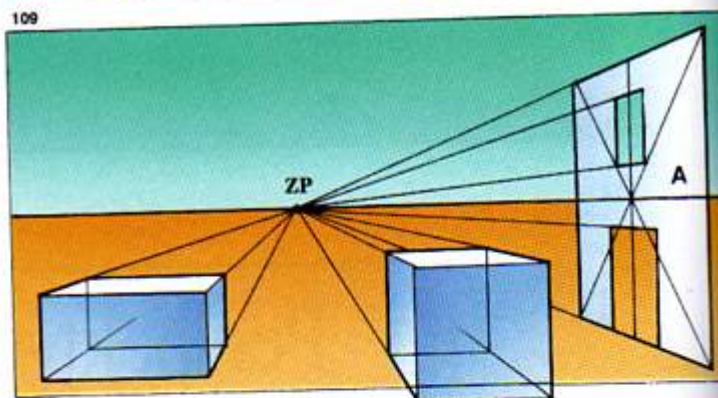
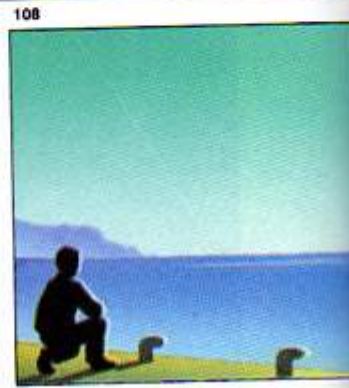
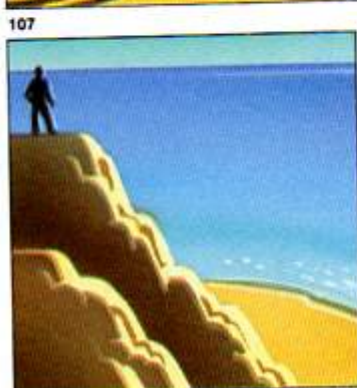
Podczas gdy rzeźbiarz pracuje w trzech wymiarach (wysokość, szerokość i głębokość), my, malarze, pracujemy tylko w dwóch: w wysokości i szerokości. Trzeci wymiar, głębokość, musimy symulować, oddać go za pomocą dwóch czynników:

Przestrzeni i Perspektywy

Przestrzeń otrzymujemy dzięki efektom światłocieniowym, podczas gdy perspektywę dzięki układowi linii czy form, które zbiegają się w kierunku jednego lub kilku ustalonych punktów. Teraz przyjrzymy się perspektywie w kontekście efektów światłocieniowych, czyli *perspektywie cieni*. Po pierwsze, musimy zapamiętać dwa podstawowe elementy perspektywy jako takiej:

Linie horyzontu (LH) Znikające punkty (ZP)

Zauważ, że na ilustracjach z tej strony (ryc. 106-108) linia horyzontu pokrywa się z punktem, w którym spotykają się morze i niebo, oraz że ta linia pojawia się na wysokości oczu obserwatora, zniżając się wraz z nim, gdy przykuca, a podnosząc się, gdy przechodzi na wyższy punkt obserwacyjny. Na ryc. 109 i 110 widzimy, jak linie zbiegają się w różnych *znikających punktach* i że te dwie ilustracje odpowiadają dwóm rodzajom perspektywy:



1. Perspektywie równoległej, z jednym znikającym punktem (ryc. 109).
2. Perspektywie ukośnej, z dwoma znikającymi punktami (ryc. 110).

Pojedynczy znikający punkt perspektywy równoległej leży w miejscu, w którym równoległe linie, prostopadłe do obiektów, dotykają horyzontu (ryc. 109). Natomiast dwa znikające punkty perspektywy ukośnej leżą w miejscu, w którym na horyzoncie spotykają się linie ukształtowane przez różne strony sześcianu (ryc. 110). Zauważ, że z perspektywą równoległą mamy do czynienia, gdy jedna strona sześcianu jest zwrócona wprost ku nam; zaś z perspektywą ukośną, gdy ścianka sześcianu jest do nas bokiem, tak że widzimy jednocześnie dwie ścianki prostopadłe do siebie. Na tych ilustracjach możesz także zobaczyć dwie proste reguły znajdowania środka perspektywy w przestrzeni (punkt A na ryc. 109) i dzielenia obszaru na równe części, by obliczyć perspektywę (punkt B na ryc. 110). Na tym drugim przykładzie widać, że najpierw rysuje się linię dzielącą przestrzeń pionowo, później mniej więcej oblicza się głębokość *b* i rysuje przekątną *c*, by znaleźć punkt *d*, z którego można wyprowadzić ukośne i pionowe linie, tworzące podziały głębi i perspektywy.

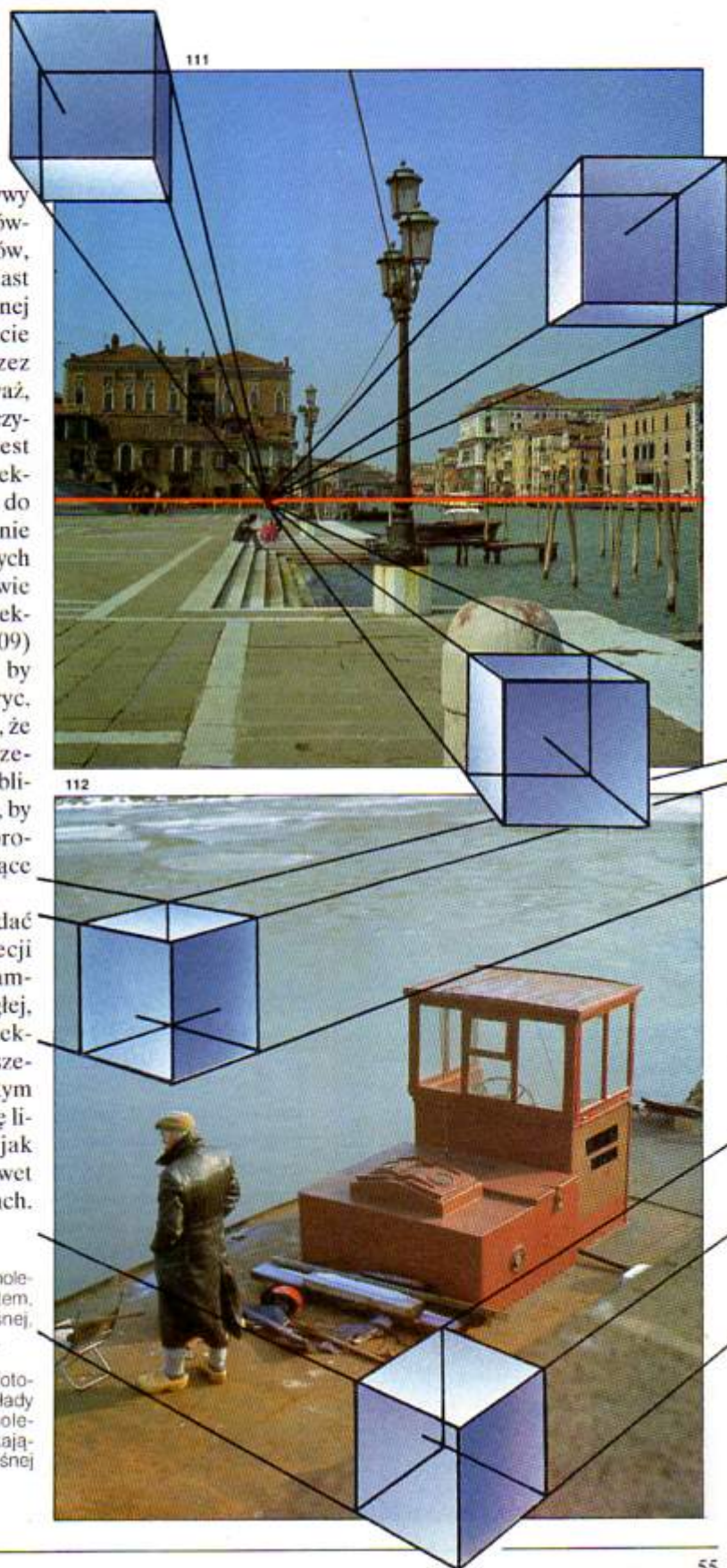
Na ryc. 111 i 112 na stronie obok widać zdjęcie Piazza Santa Maria w Wenecji i zdjęcie zrobione w porcie amsterdamskim – przykłady perspektywy równoległej, z jednym znikającym punktem, i perspektywy ukośnej, z dwoma. Przyjrzyj się sześcianom, które dodano do zdjęć, prostymi liniami od ich krawędzi, idącym w stronę linii horyzontu, dzięki którym widać, jak można oddać głębię (trzeci wymiar), nawet jeśli pracuje się tylko w dwóch wymiarach.

Ryc. 105 (Poprzednia strona): José M. Parralón. *Dzielnica nadmorska*. Kolekcja prywatna.

Ryc. 106-110. Linia horyzontu jest zawsze na poziomie oczu i wznosi się lub opada, gdy podnosimy się bądź przykucamy. Dwa schematy widoku strony to przykła-

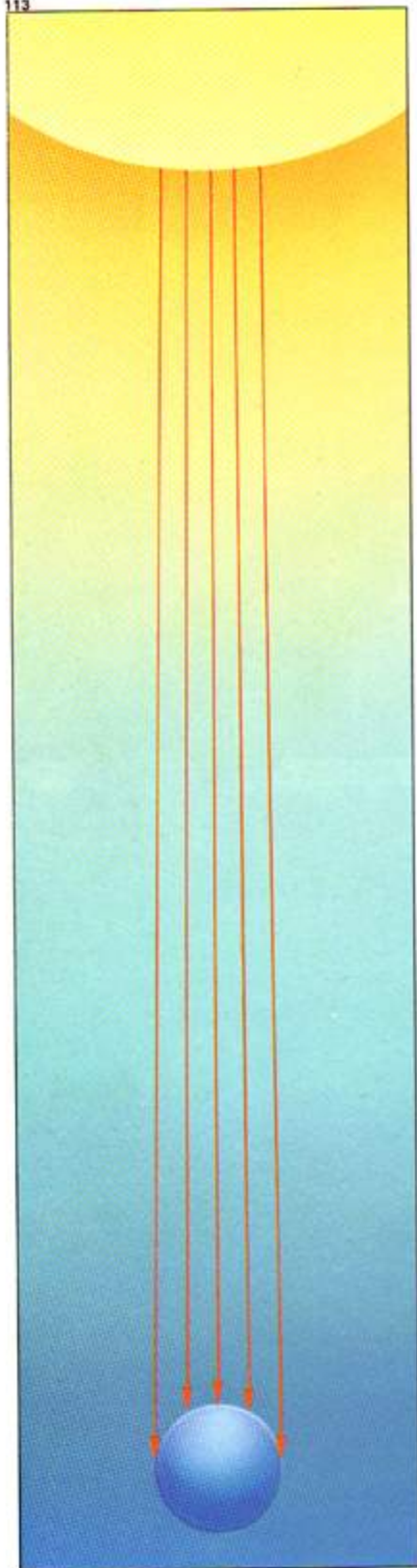
dy perspektywy równoległej, z jednym punktem, i perspektywy ukośnej, z dwoma punktami.

Ryc. 111 i 112. Te fotografie to także przykłady perspektywy równoległej, z jednym znikającym punktem, i ukośnej – z dwoma.

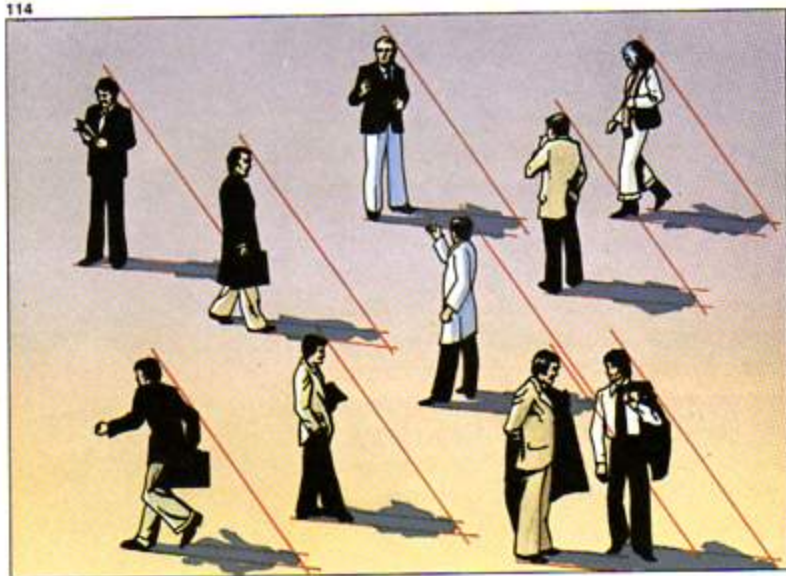


Perspektywa cieni w naturalnym świetle

113



114



Jak wiesz, światło rozchodzi się po liniach prostych, promieniście. Ale Słońce jest nieskończenie większe od Ziemi i leży miliony kilometrów od niej. Z praktycznego punktu widzenia, tak wielka odległość powoduje, że światło dochodzące od Słońca nie rozchodzi się już promieniście, tak więc możemy powiedzieć, że:

Światło naturalne rozchodzi się po liniach równoległych (patrz ryc. 113).

Ta właściwość światła naturalnego ma dodatkową konsekwencję:

Cienie rzucane dzięki światłu naturalnemu praktycznie nie mają perspektywy (patrz ryc. 114).

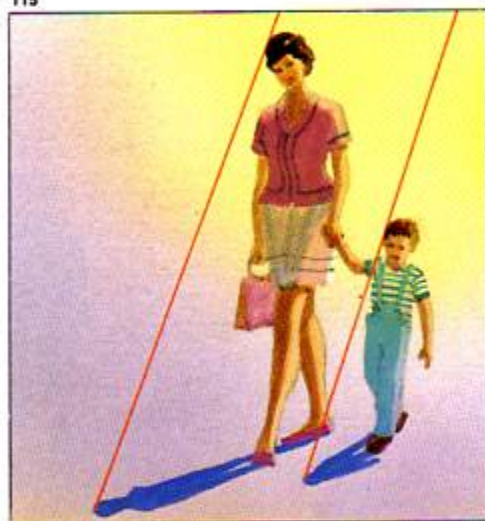
Jest to zupełnie logiczne, jeśli pamiętamy, że cień to nic innego, jak plama padająca na płaszczyznę, więc nie mająca własnej formy. Z drugiej strony, cień powstający dzięki słońcu może padać z boku, z przodu lub z tyłu obiektu. Może być krótki lub długi, a nawet zupełnie zniknąć, w zależności od położenia słońca i pory dnia. Na ilustracjach z następnej strony widzisz różne kierunki i wymiary, jakie może mieć cień rzucany przez słońce.

Ryc. 113 i 114. Z powodu wielkiej odległości dzielącej Słońce od Ziemi, jego promienie rozchodzą się po liniach równoległych. Dlatego, gdy patrzymy na obiekty nieco z góry, ich cienie są równoległe do siebie.

Światło naturalne: rzut równoległy

Ryc. 115-120. Światło naturalne świeci wzdłuż linii równoległych. W zależności od położenia słońca na niebie, rzucane cienie są krótsze lub dłuższe.

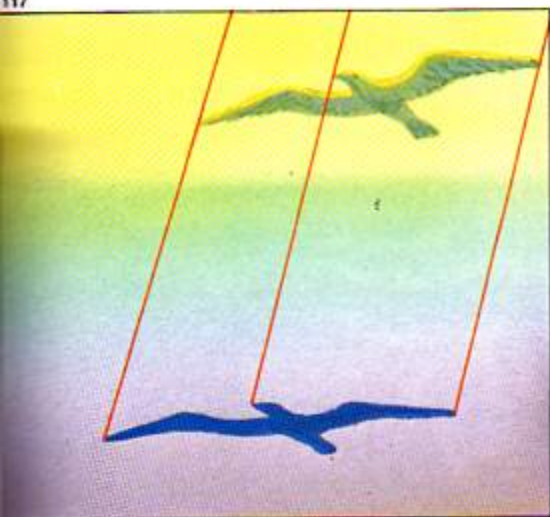
115



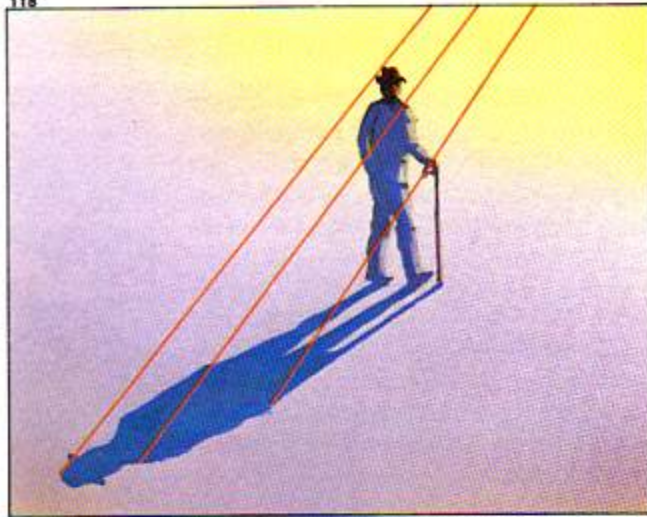
116



117



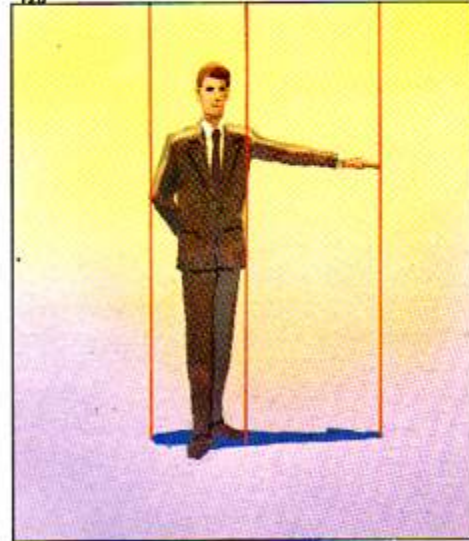
118



119

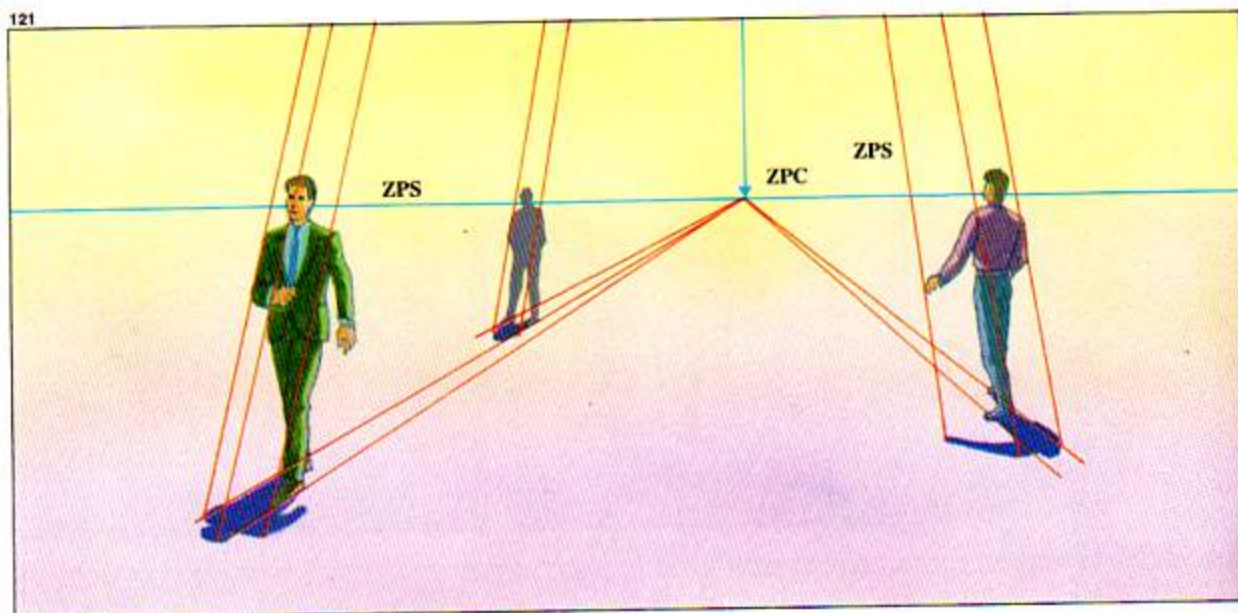


120



Znikający punkt cieni (ZPC)

121



Cienie rzucane przez światło naturalne praktycznie nie mają więc perspektywy. Jednak wszystkie obiekty i ich cienie, gdy dotykają podłoża, ustawiają się w odniesieniu do linii horyzontu i poddają się efektom perspektywy, w tym przypadku *perspektywy równoległej z jednym znikającym punktem*. Dzieje się tak, ponieważ promienie Słońca idą po liniach równoległych, co wynika z tego, że Słońce oświetla połowę Ziemi (patrz ryc. 113), czyli wielki obszar, którego środek perspektywy musi znaleźć się na horyzoncie. W związku z tym, tak naprawdę mamy znikające punkty:

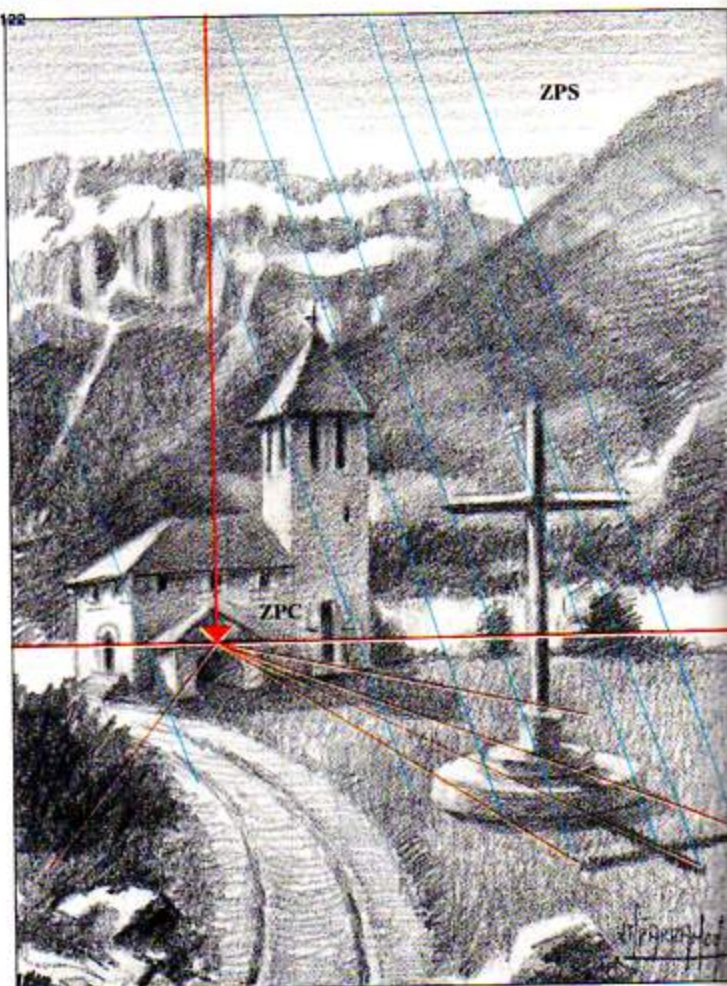
znikający punkt cieni (ZPC)

i znikający punkt kąta światła (ZPS).

Znikający punkt kąta światła nazywamy ZPS (znikającym punktem światła) ze względu na jego bezpośrednie powiązanie z promieniami słonecznymi i dlatego że – jak zobaczymy, gdy zajmiemy się światłem sztucznym – *punktem świetlnym*, którym w przypadku światła sztucznego jest żarówka, tu jest słońce.

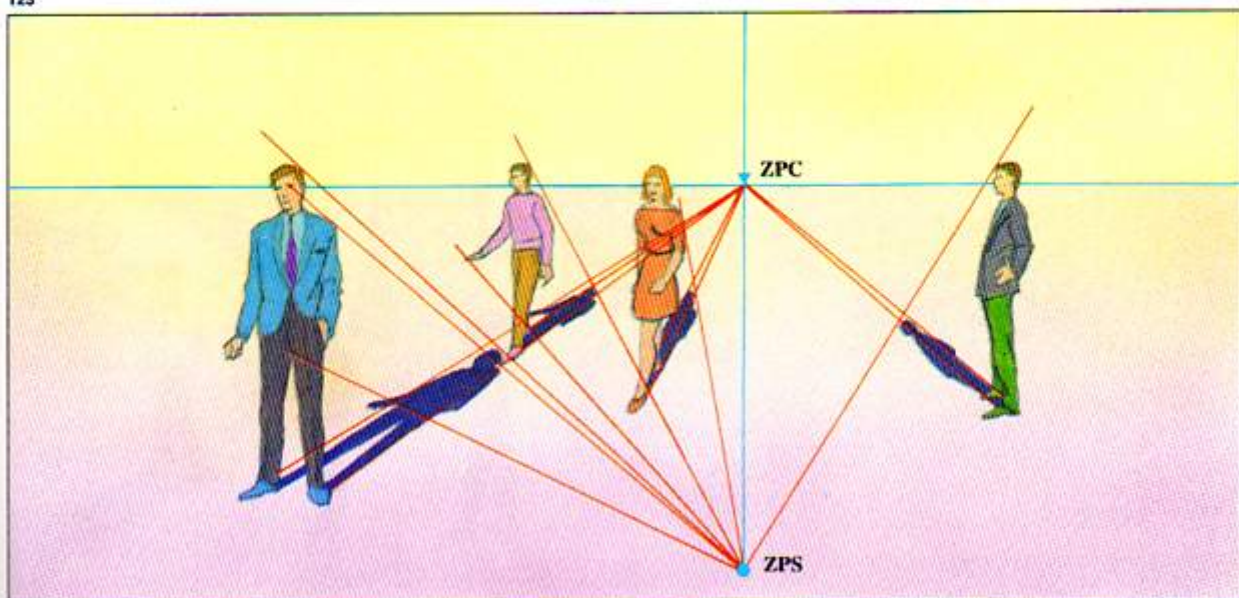
Mamy więc dwie zasady czy metody:

122



Znikający punkt światła (ZPS)

123



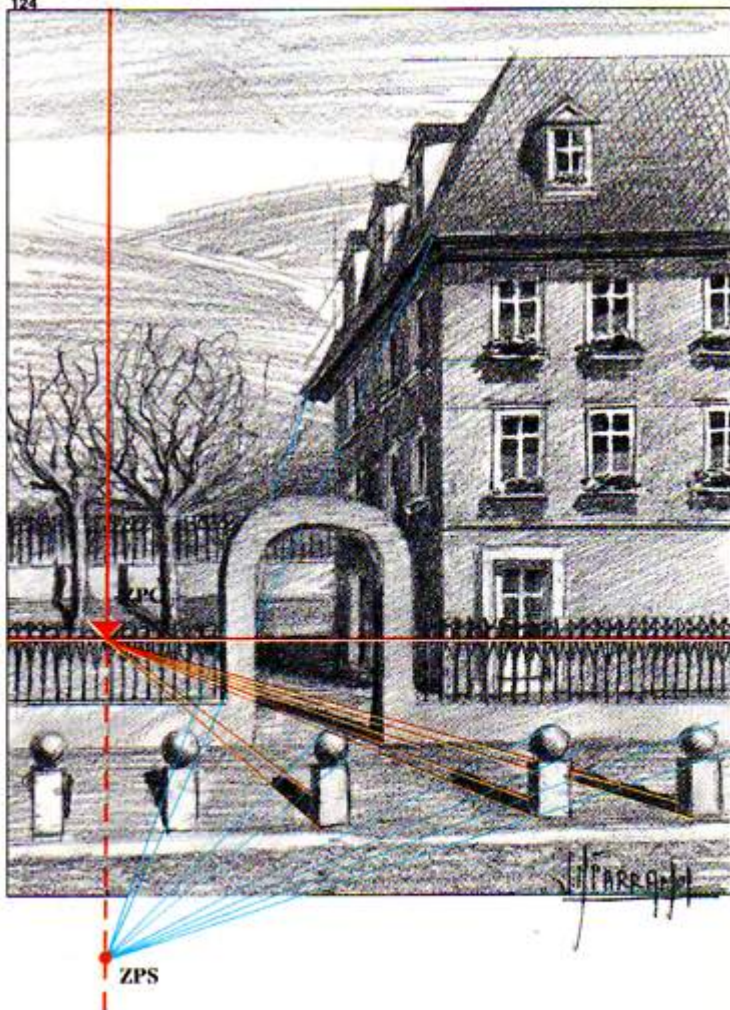
1. Oświetlenie tylne, gdy słońce jest za modelem (ryc. 121 i 122).

2. Oświetlenie frontalne, gdy słońce jest z przodu modelu (ryc. 123 i 124).

Zauważ i porównaj różnice. W przypadku oświetlenia tylnego, promienie słoneczne dochodzące do modelu są praktycznie równoległe, a ZPC (znikający punkt cieni) wpływa na długość i kształt cieni (ryc. 121 i 122).

W przypadku oświetlenia frontального, ZPC jest znów na linii horyzontu, wprost przed nami, na linii naszego wzroku, podczas gdy ZPS leży na poziomie podłoża, tuż pod ZPC, również wpływając na długość i kształt cieni (ryc. 123 i 124).

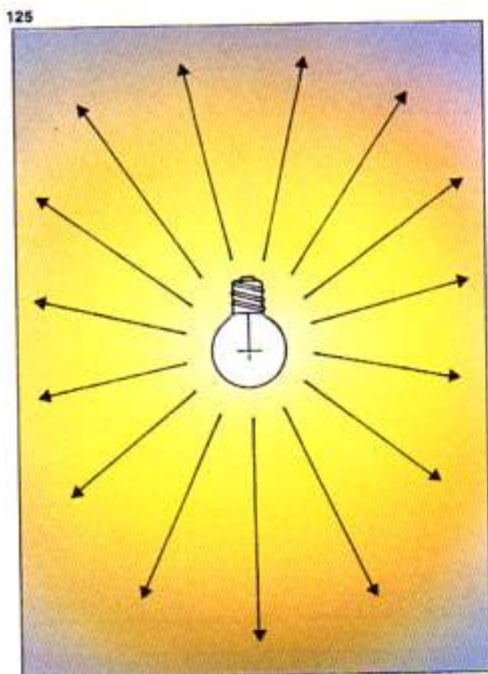
124



Ryc. 123 i 124. Przy oświetleniu frontальnym lub frontarno-bocznym, gdy słońce jest za nami, znikający punkt cieni (ZPC) wciąż jest na linii horyzontu, natomiast znikający punkt światła (ZPS) jest poniżej linii horyzontu, jak widzimy na tych ilustracjach.

Ryc. 121 i 122. Gdy słońce jest wprost przed nami, a ciała, które widzimy są oświetlone od tyłu, znikający punkt cieni (ZPC) to samo słońce, przed nami na linii horyzontu.

Perspektywa cieni w świetle sztucznym

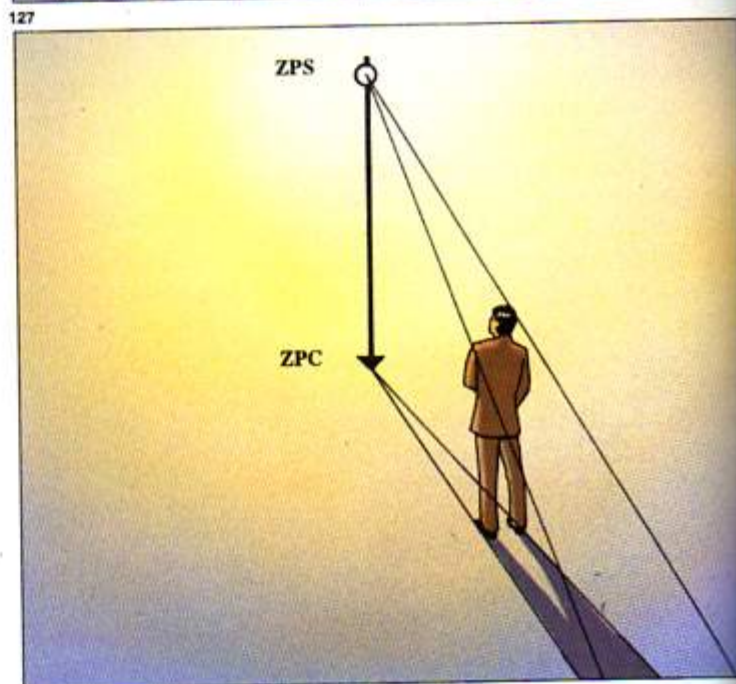
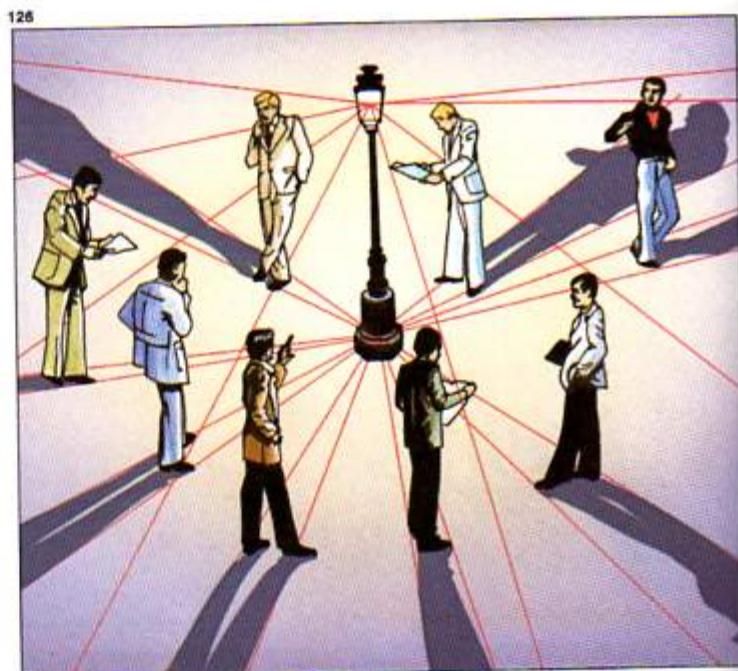


Jej składniki są takie same – ZPS i ZPC, czyli znikający punkt światła i znikający punkt cieni, i tak samo działają, z jedną różnicą:

Światło sztuczne rozchodzi się po liniach prostych, promieniście.

Istnieją także różnice w położeniu ZPS i ZPC, jak widzisz na ilustracjach z tej strony. Ryc. 125 ilustruje promieniste właściwości światła sztucznego, a następną pokazuje, w jaki sposób cienie w takim świetle również przyjmują formę promienistą. Wreszcie, ryc. 127 pokazuje, że ZPS (znikający punkt światła) jest w samym źródle światła i że ZPC (znikający punkt cieni) nie leży już na linii horyzontu, jak przy świetle naturalnym, ale na poziomie podłoża, dokładnie pod źródłem światła. Teraz przejdźmy od teorii do praktyki. Narysujemy sześciąt i jego cień, gdy znajduje się on w pokoju ze światłem sztucznym. Ale będziemy rysować ten sześciąt po kawałku, zaczynając od ścianki tylnej i jej cienia, potem ścianki lewej, również z rzucanymi przez nią cieniami, i wreszcie kończąc cały sześciąt.

Zaczynamy.



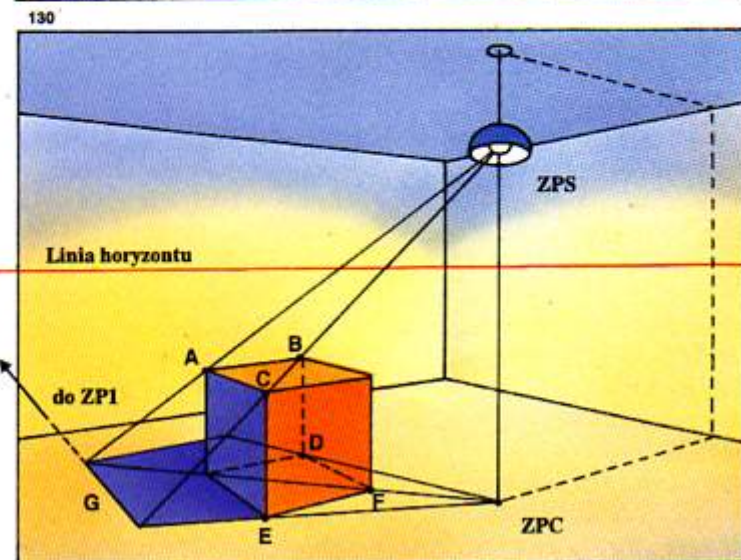
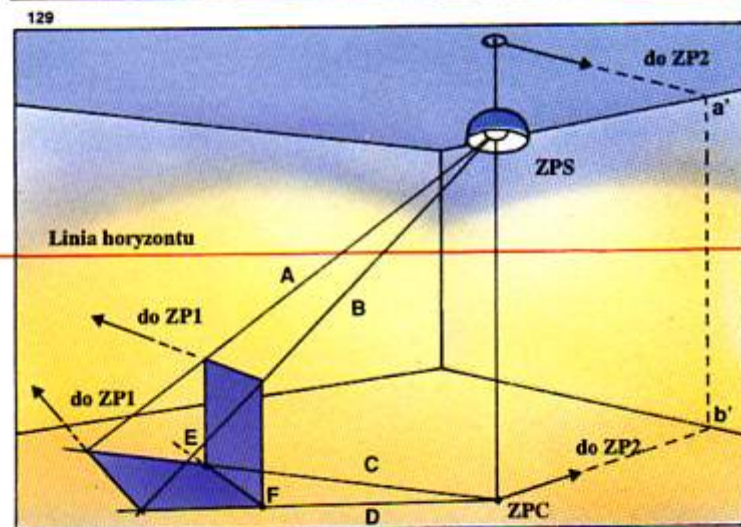
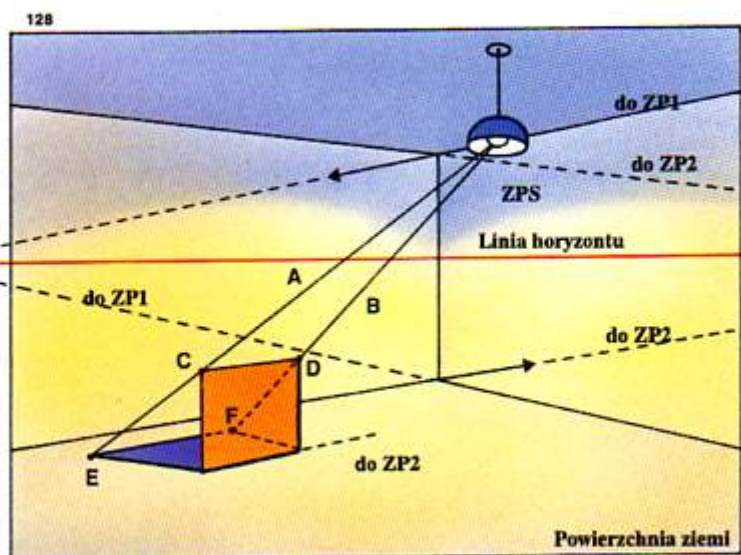
Ryc. 125-127. Światło sztuczne rozchodzi się promieniście; znikający punkt światła (ZPS) to samo źródło światła, zaś znikający punkt cieni (ZPC) leży poniżej ZPS.

Rysowanie cienia sześciangu w perspektywie ukośnej

Ryc. 128: Jak widzisz, od miejsc oznaczonych „do ZP1” i „do ZP2” (znikające punkty 1 i 2) narysowałem pokój w perspektywie ukośnej z dwoma znikającymi punktami i ustaliłem ZPS (znikający punkt światła) w żarówce. Potem narysowałem czworobok odpowiadający tylnej ścianie sześciangu i dwie linie od żarówki, czyli ZPS: „promienie światła” A i B. Przechodząc przez rogi C i D tego czworoboku, linie A i B tworzą *przybliżony* kształt cienia rzucanego przez tylną ściankę sześciangu. Napisałem *przybliżony*, gdyż aby określić dokładny kształt, musimy ustalić ZPC, czyli znikający punkt cienia.

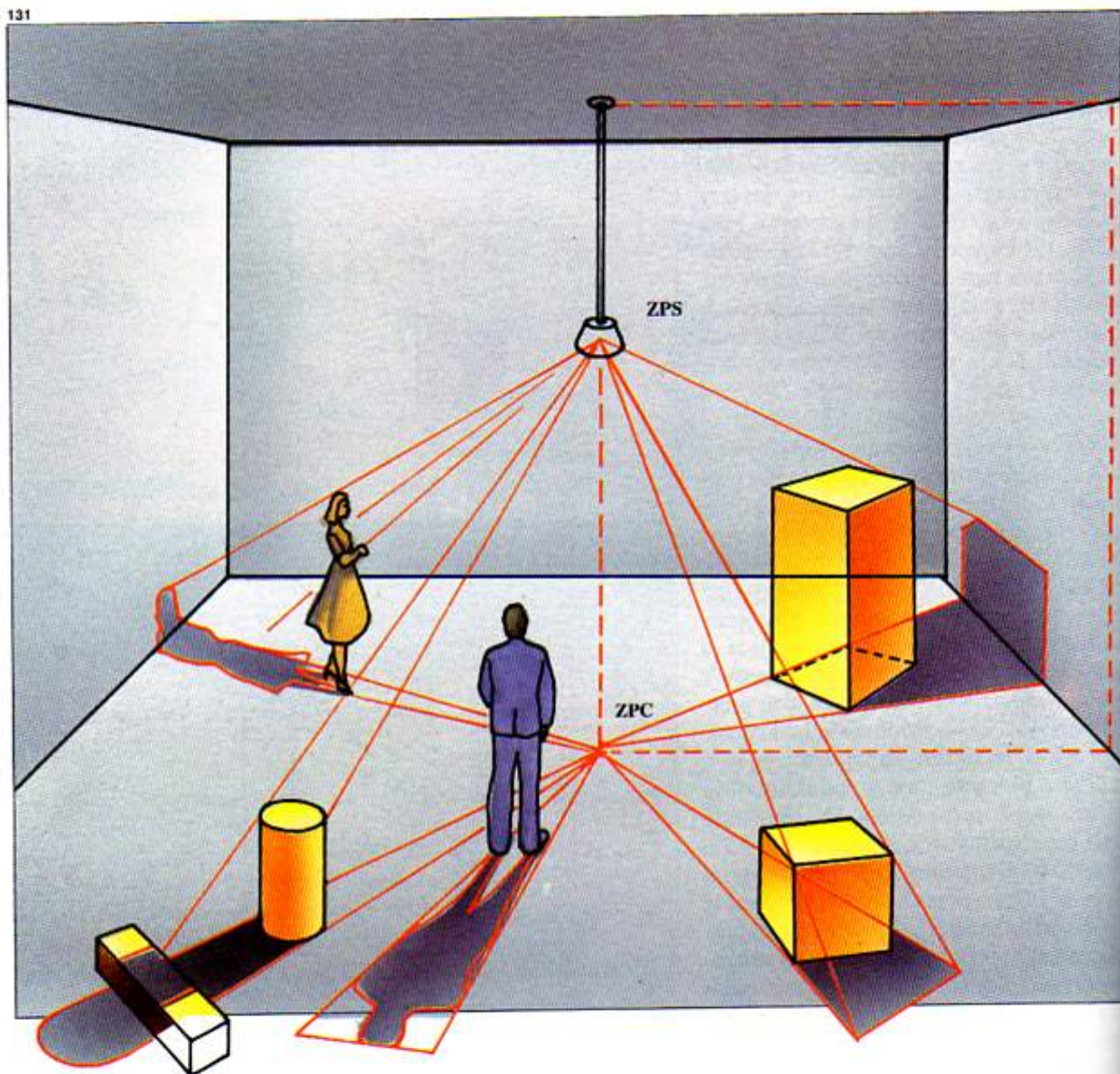
Ryc. 129: Oto i on, po prawej stronie bocznej ścianki sześciangu, *na powierzchni podłoża*, dokładnie pod znikającym punktem światła (ZPS). By odnaleźć dokładne położenie tego punktu na podłożu, musisz zrobić co następuje: najpierw narysuj pionową linię od ZPS do podłoża. Następnie wykonaj *rzut perspektywiczny* znikającego punktu światła, czyli ZPS. Łatwo to zrobić, rysując w perspektywie linię (w tym przypadku do ZP2) od źródła światła do miejsca, w którym sufit styka się ze ścianą (a'), a potem pionową linię do punktu, gdzie ściana styka się z podłogą (b'), wreszcie linię w perspektywie od punktu b' do ZP2, dzięki której ustalimy ZPC. Teraz narysuj linie C i D do rogów kwadratu (punkty E i F) i przedłużaj je, aż zbiegną się z „promieniami” A i B. To wszystko. Teraz znamy długość i dokładny kształt cienia odbitego.

Ryc. 130: Teraz skończyłem rysunek sześciangu i cienia przezeń rzucanego. Muszę jeszcze tylko podkreślić, że rysowałem ten sześciang, jakby był przezroczysty, by móc ustalić punkt C, który był mi potrzebny, razem z punktem B, do określenia kształtu cienia za sześciangiem. Oczywiście, sześciang jest w perspektywie, a jego krawędzie „idą” w stronę ZP1 i ZP2, podobnie jak krawędź cienia (G).



Przykłady perspektywy cieni w świetle sztucznym

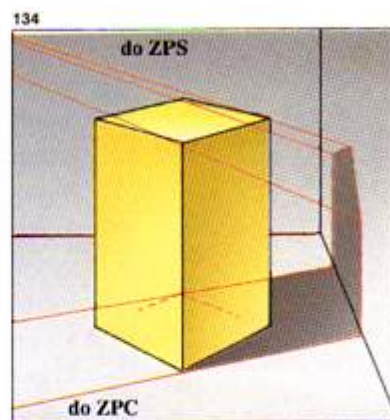
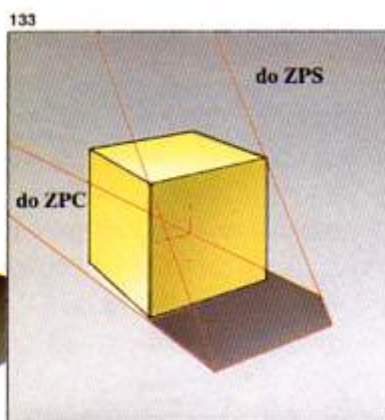
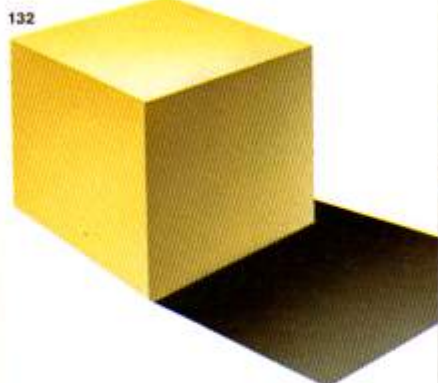
131



Aby pogłębić to, o czym mówiliśmy w odniesieniu do perspektywy cieni w świetle sztucznym, na tej i następnej stronie przedstawiamy różne przykłady z sylwetkami i kształtami podstawowymi. Na tej stronie, na ryc. 131, znajduje się ogólne podsumowanie cieni w świetle sztucznym, w którym cienie kobiety i podłużnego pudełka padają na podłogę, biegnąc dalej po ścianie, stwarzając typowy problem rzutu na dwa płany. Z drugiej strony, cień walca jest złamany przez wydłużone pudełko ułożone do niego pod kątem. Na ilustracjach z sąsiedniej strony, perspektywny rzut

obiektów zależy od kombinacji znikających punktów (ZPS i ZPC). Zauważ, na przykład, specyficzny kształt cienia sześcianu na ryc. 132. Byłoby bardzo trudno oddać go bez pomocy znikających punktów i zasad, które tłumaczyłem na tych stronach. Kolejną ciekawostką jest cień podłużnego pudełka z ryc. 134, częściowo padający na ścianę; bez pomocy linii ze znikającego punktu światła (ZPS) narysowanie go byłoby niemal niemożliwe. Przystuduj też podstawową zasadę rysowania cienia kuli lub walca (ryc. 135 i 136). Ten problem można rozwiązać, wpisując koło w kwa-

Ryc. 131 Ta ilustracja podsumowuje perspektywę cieni w świetle sztucznym.



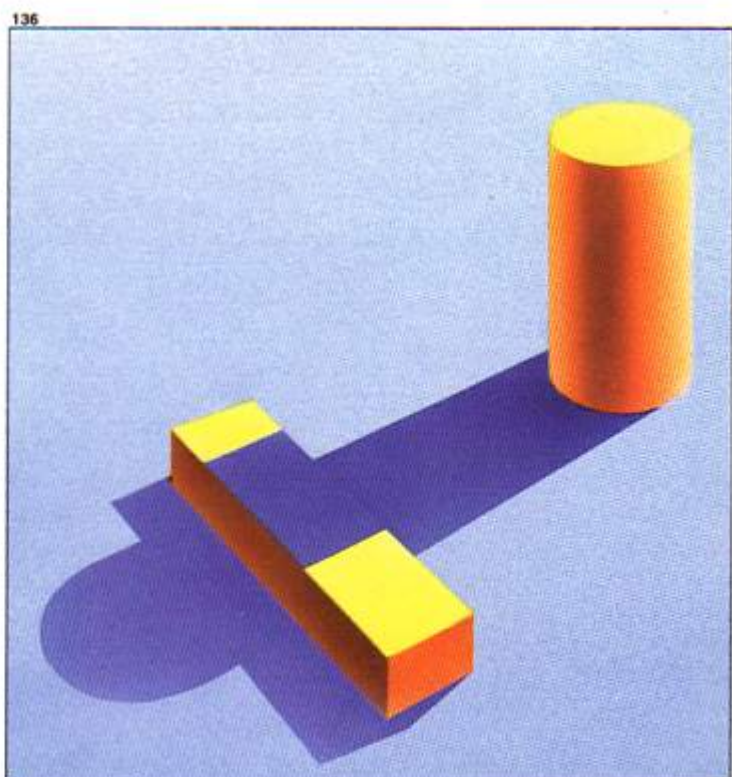
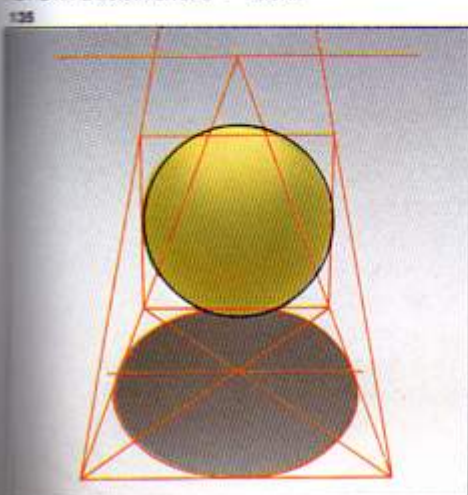
drat, rzucając je na podłoże i rysując cień rzucany przez okrąg wewnątrz tego rzutowanego kształtu i odpowiadającej mu perspektywy. Pamiętaj, że tę zasadę można stosować, rysując w perspektywie cienie głów, a także nieregularnych lub zakrzywionych kształtów.

Czemu nie miałbyś teraz narysować sześciangu, prostopadłościanu i walca oraz ich cieni, w ustawieniu innym niż na ilustra-

cjach z tej strony? Byłoby to doskonale ćwiczenie podsumowujące, dzięki któremu zapamiętasz wszystko, czego do tej pory nauczyłeś się o perspektywie w ogóle, a szczególnie o perspektywie cieni.

Ryc. 132-136. Podczas rysowania na żywo cienia rzucanego w świetle sztucznym, należy uważnie patrzeć na model. Rysując to samo lub coś podobnego z pamięci, musimy przypomnieć sobie zasady wyjaśnione na kilku ostatnich stro-

nach. A nic tak nie wspomaga pamięci, jak przećwiczenie rysowania tych podstawowych kształtów w różnych położeniach, gdy wyobrazimy sobie umiejscowienie źródła światła i dopracujemy perspektywę rzucanych cieni.



Laik mógłby sądzić, że skoro cień jest ciemny, to jego kolor składa się z dowolnej barwy zmieszanej z czernią. „Cień czerwonej książki” – pomyślałby – „jest ciemnobrązowy albo czerwony zmieszany z czarnym; zaś cień obrusa jest szary, czyli biały złączony z czarnym”. No cóż, myśląc tak, myliliby się. Uważano tak jeszcze jakieś sto pięćdziesiąt lat temu, gdy artyści lat czterdziestych XIX w. malowali cienie *asfaltem*, ciemnym brązem, który nakładali na wszystkie zacieniowane obszary obrazu. Ale mniej więcej w tym samym czasie francuski chemik Eugéne Chevreul ogłosił teorię koloru, która bardzo szybko wzbudziła entuzjazm ówczesnych młodych artystów. Byli to impresjoniści, którzy od tego momentu zaczęli malować jasnymi barwami. Odkryli, że także w cieniach jest światło i nie tylko ciemnobrązowy *asfalt*, ale i inne kolory. To właśnie o tych innych kolorach będziemy teraz mówić.



137

Kolor
cieni

Kolor przedmiotów

Kolor przedmiotów zależy od:

**koloru lokalnego,
koloru tonalnego,
koloru atmosferycznego.**

Z kolei te czynniki zmieniają się w zależności od:

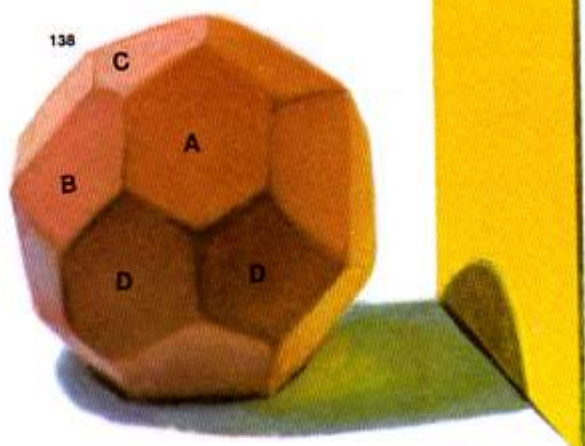
**koloru samego światła,
natężenia światła,
atmosfery lokalnej.**

Kolor lokalny to kolor przedmiotów samych w sobie w tych partiach, które nie podlegają efektom światła, cienia czy kolorów odbitych. Na ryc. 138 z tej strony widzimy czerwony wielościan, na którym są różne tony. Ścianka oznaczona literą A odpowiada kolorowi lokalnemu, którego nie zmienia ani na który nie wpływa natężenie światła czy odbicie od żółtego ekranu.

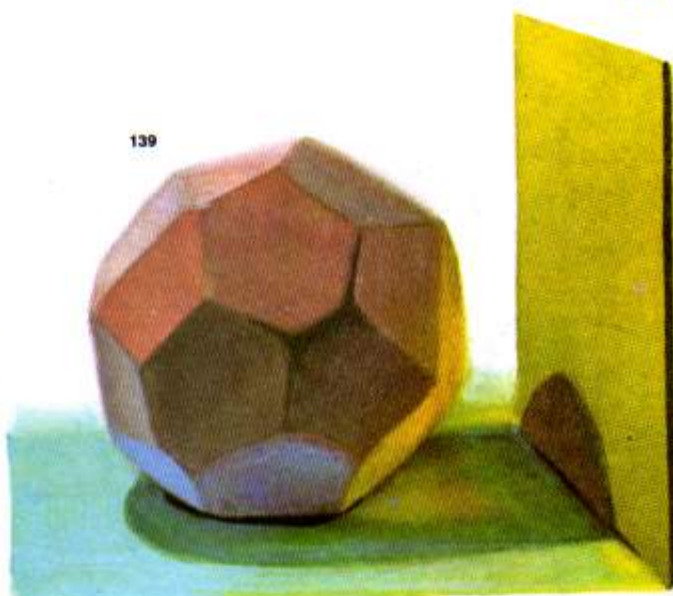
Kolor tonalny to kolor zmieniony przez efekty światła i cienia, jak widzimy na tej samej ilustracji. Na ścianki oznaczone literami B i C pada więcej światła, niż na A, więc ich czerwień jest jaśniejsza, podczas gdy ścianka D, leżąca w cieniu, ma kolor ciemniejszy. Teraz spójrz na ryc. 139, gdzie na wielościan i ekran pada słabsze światło: czerwień i żółć mają sinawy odcień.

Kolor atmosferyczny tworzą kolory odbijane przez inne obiekty i kolor światła, bardziej lub mniej pomarańczowy, albo bardziej lub mniej błękitny. Atmosfera lokalna również wpływa na kolor atmosferyczny, osłabiając tony i przyszarzając obiekty leżące najdalej od widza, jak widać na ryc. 140.

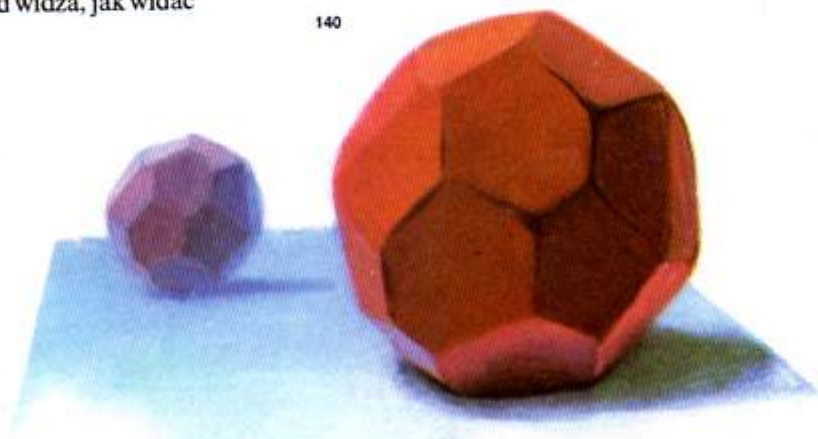
138



139



140

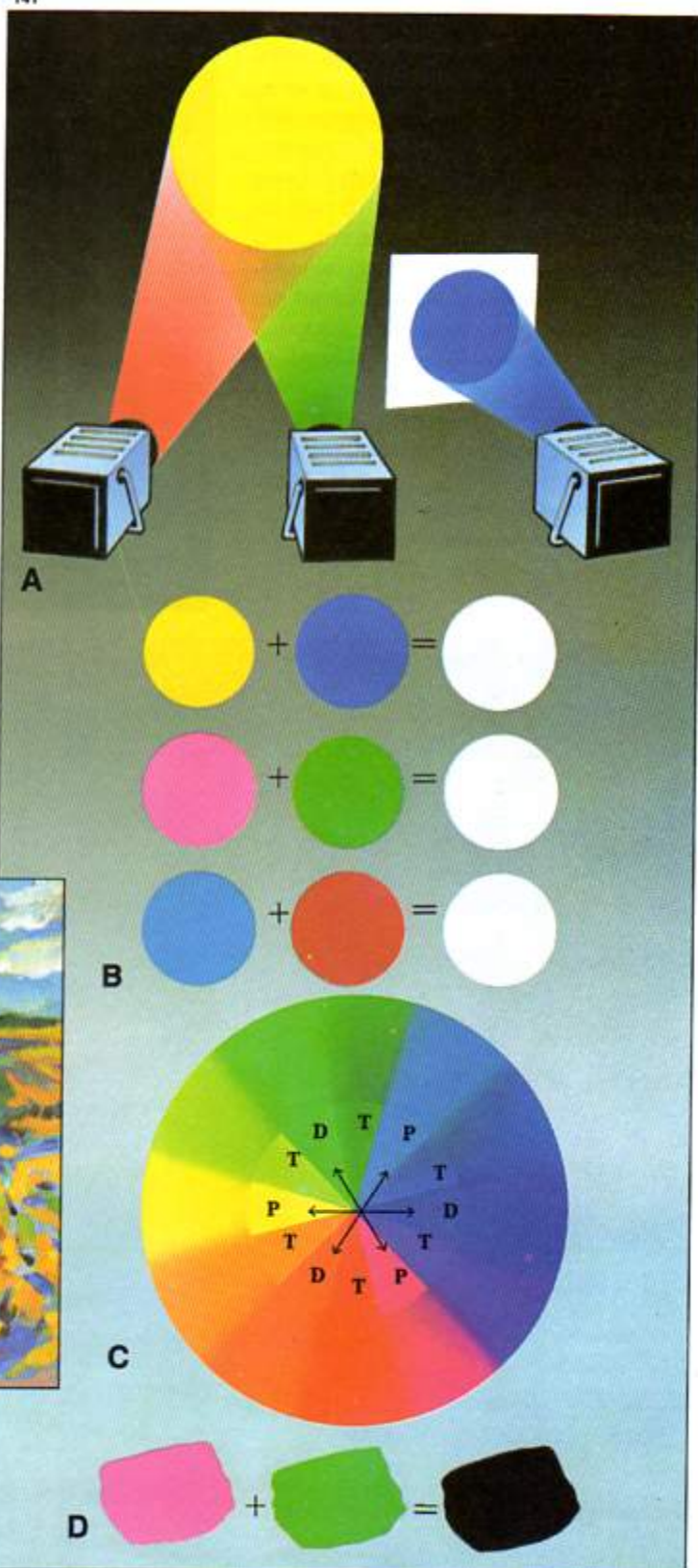


Ryc. 138-140. Podstawowym kolorem tego wieloboku jest czerwień. Ale to tylko jego kolor lokalny, prawdziwy (ryc. 138). Jest na nim też kolor odbity i kolor otoczenia, zależny od odległości i atmosfery.

Kolory dopełniające

Jeśli nałożysz na siebie trzy promienie światła: czerwony, zielony i niebieski, to otrzymasz światło białe. Jeśli odłączysz promień niebieski, pozostałe dadzą ci żółć. Zatem niebieski to kolor dopełniający żółtego i vice versa (ryc. 141A). Podobnie, purpura to kolor dopełniający zieleni, tak jak cyjan niebieski – czerwieni i vice versa (ryc. 141B). Na kolejnej ilustracji, 141C, widzisz koło kolorystyczne, z kolorami podstawowymi (P), drugorzędnymi (D) i trzeciorzędnymi (T). Dopełniające kolory pierwszo- i drugorzędne oznaczono strzałkami: Największy kontrast kolorystyczny uzyskuje się, nakładając na siebie kolory dopełniające (ryc. 142). W początkach naszego stulecia artyści zaczęli malować w stylu zwanym fowistycznym („bestie”), ze względu na jaskrawe kolory ich dzieł i nakładanie kolorów dopełniających, owocujące ostrymi zestawieniami kolorystycznymi. Zmieszanie dwóch kolorów dopełniających (purpury i zieleni) daje czerń (ryc. 141D), ale jeśli zmieszamy je w nierównych proporcjach, dodając biel, otrzymamy gamę kolorów złamanych.

141



142



Ryc. 141. By mówić o kolorach cieni, trzeba znać teorię koloru, a zwłaszcza kolorów dopełniających, podsumowaną na tej ilustracji.

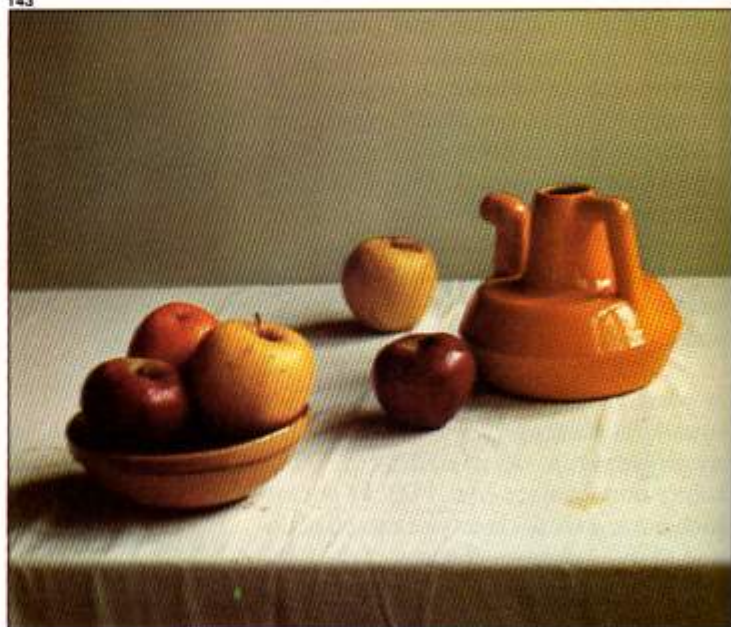
Ryc. 142. Teresa Liacer, *Pejzaż*. Kolekcja prywatna. Liacer uwielbia nakładać na siebie kolory dopełniające.

Pierwszy kolor cieni: błękit

Rembrandt, „mistrz chiaroscuro”, powiedział całkiem słusznie, że *nie ma znaczenia, jakiego koloru jest światło, dopóki cienie są namalowane kolorami współgrającymi z każdym światłem*. No cóż, jak mówi Rembrandt, możesz namalować kolory lokalne (czyli prawdziwe kolory obiektu) tych jabłek i pomarańczowych kamionek (ryc. 143) jaśniejszymi lub ciemniejszymi tonami czerwieni i oranżu. Ale to, czego nie wolno ci zmienić i co musi być w *doskonałej relacji kolorystycznej z obiektami*, to kolor cieni. Od tej chwili będziesz malował, tak trudne do uchwycenia, kolory cieni, a nie tylko przyciemniał je. Pamiętaj, że:

We wszystkich cieniach jest wiele kolorów.

143



144



Kolor prawdziwy, czyli lokalny, w ciemniejszym odcieniu

We wszystkich cieniach znajdują się: błękit, który pojawia się w każdym obszarze ciemności; kolor lokalny, ale o ciemniejszym tonie; oraz kolor dopełniający lokalny. Narysowałem model z ryc. 143 *tylko błękitem* (ryc. 144). Później użyłem koloru lokalnego do partii w świetle, natomiast cienie namalowałem *ciemniejszym odcieniem koloru lokalnego* (ryc. 145). Na następnej stronie namalowałem cienie, posługując się *kolorami dopełniającymi koloru lokalne* (ryc. 146). Popatrz na ukończony obrazek, na ryc. 147 ze strony 71, na którym wymieszałem trzy wyżej wspomniane barwy, by namalować cienie.

Pierwszy kolor cieni: błękit

Gdy światło słabnie, maleje również intensywność koloru, ale słabe światło, o niewielkim natężeniu, tworzy też światło błę-

kitnawe, nadając błękitny odcień wszystkim kolorom. Pomyśl o kolorach pejzażu o zmierzchu; wydaje się, że wszystkie zawierają pewną ilość błękitu. A czymże jest cień, jeśli nie obszarem o zmniejszonym natężeniu światła? Na ryc. 144 zauważ ilość błękitu tworzącego cień.

Kolor dodatkowy: ciemniejszy odcień koloru prawdziwego

Prawdziwym czy lokalnym nazywamy oryginalny kolor, żółć i czerwień tych jabłek, ciemną żółć salaterek. Tym *ciemniejszym* kolorem jest karmin na kamionkach i czerwonych jabłkach, czerwień na żółtych jabłkach i sjena na pomarańczy. Przyjrzyj się, jak tę zasadę zastosowałem na ryc. 145.

Ryc. 143 i 144 (Poprzednia strona). Powyżej – model, który posłużył mi do eksperymentu. Poniżej – obrazek namalowany błękitem, pierwszym kolorem mieszaniny, za pomocą której tworzyłem kolory cieni.

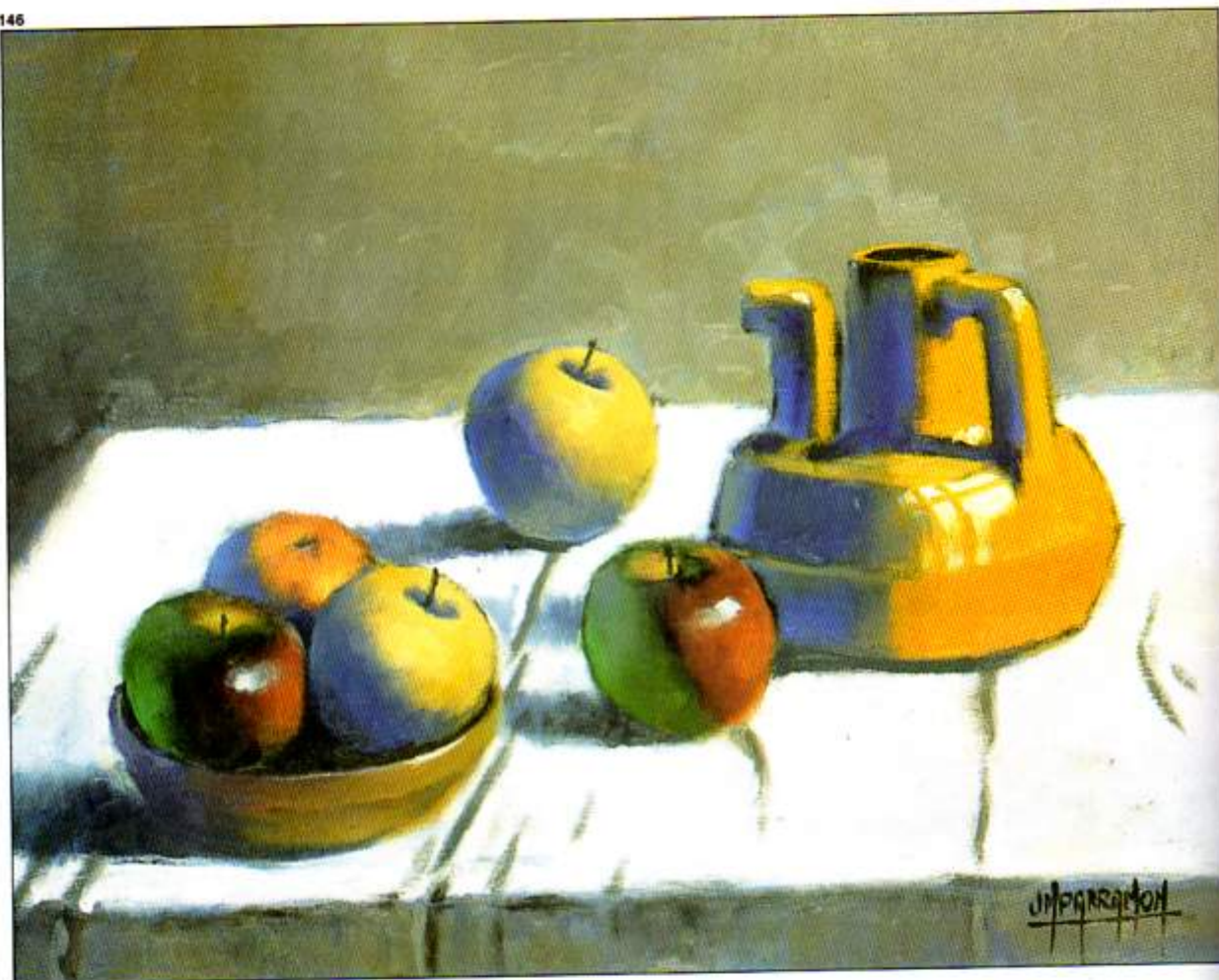
Ryc. 145. Ten sam model namalowany normalnie, prawdziwymi kolorami w obszarach oświetlonych i tymi samymi kolorami o ciemniejszym odcieniu w obszarach zacienionych.

145



Dopełnienie koloru lokalnego

146



Kolor impresjonistów: dopełnienie koloru lokalnego

Kolorem dopełniającym żółcieni jest ciemny błękit, karminu – zieleń, oranżu – błękit i tak dalej, złożone z odpowiednimi kolorami lokalnymi. Gdy malujesz prawdziwy cień w koronie drzewa, mieszasz karmin z zielenią i dostrzegasz doskonałą relację kolorystyczną między partiami w świetle i w cieniu. Na tym samym pejzażu, ziemisty kolor rozświetlonej słońcem ścieżki namalujesz bielą, ochrą i karminem, uzyskując jasny kolor ochrowo-karminowy. Cienie rzucane przez drzewa zaznaczysz ciemniejszą mieszaniną ochry i karminu, z mniejszą ilością bieli, dodasz też błękit o średnim odcieniu (błękit zmieszany z bielą), dopełniający dla ochrowo-karminowego. Uzyskasz doskonały ton cieni, a przynajmniej prawie doskonały.

Teraz musisz tylko porównać ten odcień z kolorem modelu, poprawić go niewielką ilością karminu lub ochry, albo bieli. Oczywiście, zasada, którą ci podaję, nie jest doskonała pod względem matematycznym, ponieważ błękit i ciemniejszy odcień koloru lokalnego oraz jego kolor dopełniający mogą się zmieniać w jedną bądź drugą stronę. Mimo to, zasada ta jest słuszna, jeśli ją przeciwicysz, wypróbujesz i bez zastrzeżeń przyjmiesz, że we wszystkich cieniach jest nieco błękitu. Jak powiedział Vincent van Gogh: „Widzę błękit we wszystkich cieniach”.

Ryc. 146. Kolor dopełniający kolor podstawowy składa się również częściowo na cień. Tutaj ciemny błękit, dopełniający dla żółcieni, widzimy w cieniach kamionek, zaś zieleń, dopełniająca dla czerwieni, na jabłkach.

Prawdziwy kolor ukończonego obrazka

147

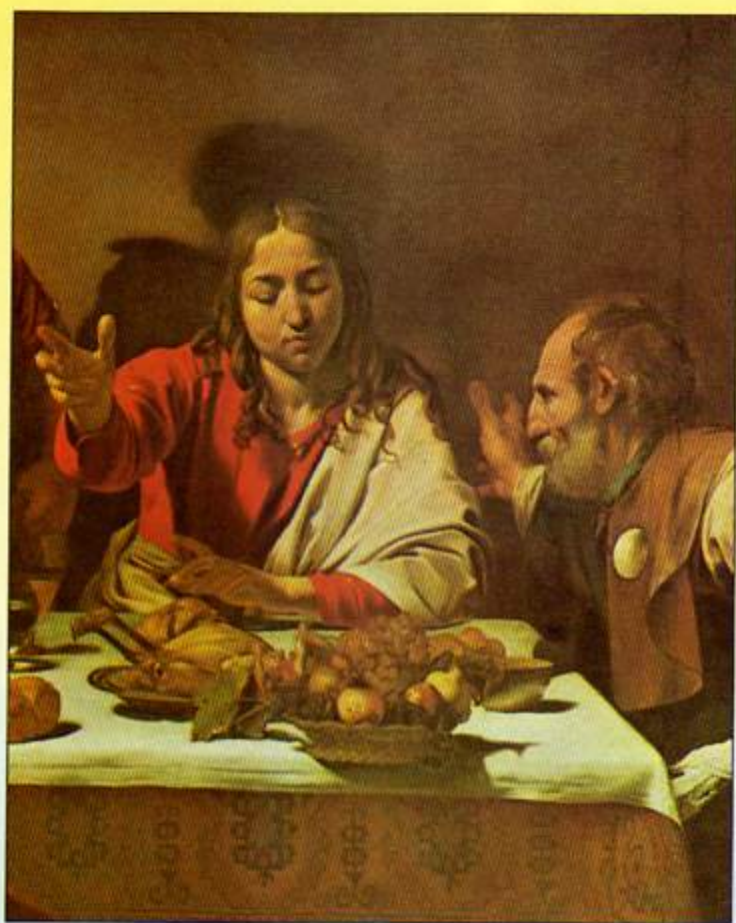
**Skończony obrazek**

Mimo że reprodukcja obrazu niemal nigdy nie jest doskonała, na tym przykładzie możesz podziwiać kolory czy tendencje, o których mówiliśmy wcześniej. Przypatrz się, na przykład, czerwonemu jabłku obok żółtego czajniczka; zmieszawszy ten karminowawy odcień czerwieni z błękitem i zielenią, *ale nie z czernią*, uzyskałem intensywny ton, który harmonizuje z kolorami światła i cienia i jest z nimi

w doskonałej relacji. Jeśli dodamy delikatne, ale widoczne muśnięcie zieleni, cień stanie się jeszcze bardziej „prawdziwy”. Ten sam efekt widać na żółtych jabłkach, podkreślonych fioletowo-niebieskim tonem światła odbijanego przez obrus i czerwień jabłek. Malując kolor cieni, te muśnięcia kolorystyczne możesz stworzyć zgodnie z zasadą – błękit, ciemniejszy odcień koloru lokalnego plus kolor dopełniający.

Ryc. 147. Tworzymy kolor cieni, mieszając następujące barwy: błękit, obecny we wszystkich cieniach; ciemniejszy odcień koloru prawdziwego; oraz kolor dopełniający dla niego.

Dochodzimy teraz do zastosowań praktycznych. Światłem można odsłaniać i podkreślać. Oświetlenie frontально-boczne lepiej niż tylne wydobywa formę modelu; do portretu kobiety lub dziecka lepiej nadaje się światło rozproszone górne niż bezpośrednie. To ostatnie natomiast może przydać się do autoportretu. Światło z dołu jest często odpowiednie, jak stwierdzili Edgar Degas i Henri de Toulouse-Lautrec, w obrazach tancerek, śpiewaczek czy aktorek na scenie, a także, by podkreślić efekt dramatyczny, jak uczynił to Goya na obrazie *Egzekucja trzeciego maja*. Źle zbudowane kontrasty mogą zniszczyć obraz czy rysunek, a przedstawienie atmosfery lub przestrzeni między pierwszym planem a tłem może dodać mu prawdziwego artyzmu. Wszystko to omówimy w tym rozdziale, którego tematem jest praktyczne stosowanie efektów światła i cienia.



148

Stosowanie zasad ogólnych

Temat a kierunek światła

Światło frontalne czy rozproszone?

Zarówno w sztuce klasycznej, jak współczesnej, można znaleźć wiele przykładów oświetlenia delikatnego, bez żywych kontrastów, pojawiających się przy oświetleniu frontalnym. Niemal wszystkie Madonny malowane przez artystów renesansu są oświetlone właśnie w ten sposób. W czasach późniejszych takimi delikatnymi, często niedostrzegalnymi cieniami otaczały postacie na swych portretach choćby Renoir, co dodawało kolorom blasku.

Nie jest to dokładnie światło frontalne, lecz rozproszone. Przykładem światła wpadające do pracowni przez duże okno lub światło słoneczne przystonięte chmurami. Oświetlenie rozproszone oblewa cały model, wydobywając bryłę, ale łagodząc kontrasty, przejścia od światła do cienia. Wszyscy wielcy portreciści w historii malarstwa

posługiwali się takim oświetleniem; zobaczysz je na Madonnach Rafaela, aktach i portretach kobiecych Ingesa, portretach księżniczek i królowych Velázquez i Goi, obrazach przedstawiających dzieci i młodzieńców Renoira. Zauważyłeś to? Madonny, kobiety, dzieci, młodzież... Czystość, duchowość, delikatność, łagodność, spokój – oto cechy wyrażane przez oświetlenie rozproszone.

Światło rozproszone może też wyrażać smutek, opuszczenie, melancholię, wszystkie nastroje spokojnego dramatyizmu, pełne duchowości i dostojeństwa. To światło opuszczonego pejzażu, w którym brak i cieni i słońca; światło pochmurnego nieba nad wsią czy miastem. Oświetlenie rozproszone występuje na wielu obrazach zaułków i przedmieść, portów, ujść rzecznych i stacji kolejowych, na których dźwigi

Ryc. 148 (Poprzednia strona) Caravaggio, *Wnętrze stacji Saint-Lazare w Paryżu* (detal). National Gallery, Londyn. Ten obraz to czysty przykład zastosowania światła i cienia jako środków wyrazu.

Ryc. 149. Claude Monet, *Wnętrze stacji Saint-Lazare w Paryżu*. Musée Quai d'Orsay, Paryż. Widać tu oświetlenie rozproszone frontalne, brak dokładnego określenia rozświetleń czy cieni.

149



150



152



151



i maszyny są szare. W tych przypadkach artysta posługuje się atmosferą; by wyrazić głębię, maluje tło szarością, dodając między nim a pierwszym planem nieco szarawej i błękitnawej przestrzeni.

Ryc. 150-152. Velázquez, *Infantka Margareta Teresa* w wieku czterech lat (detal) (ryc. 150); David, *Madame de Seriziat* (ryc. 151); oba w Luwrze w Paryżu; (ryc. 152) Berthe Morisot, *Kołyska*, Musée Quai d'Orsay, Paryż. Velázquez malował w wieku siedemnastym, David w osiemnastym, a Morisot w dziewiętna-

stym. Wszyscy tworzyli postacie we własnym stylu, ale w oświetleniu frontalnym lub rozproszonym, które delikatnie, niemal słodko oblewa cały model. Wybór takiego światła harmonizuje z tematami: małej księżniczki, eleganckiej damy i matki.

Oświetlenie frontalne kolorystów

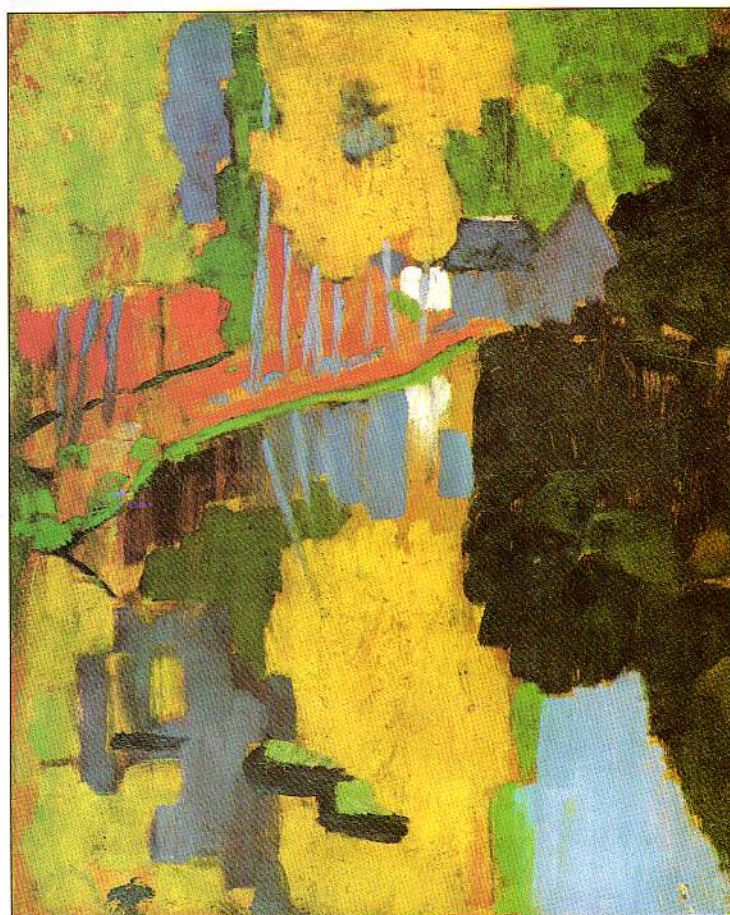
Postimpresjoniści i fowiści stworzyli technikę kolorystyczną, styl malarski, w którym praktycznie brak przestrzeni określonej przez cień. Przykładem tego stylu jest reprodukowany tutaj obraz Serusiera.

Wielu współczesnych artystów, pragnących malować „tylko światło”, rysowało i malowało wiele prac, wykorzystując oświetlenie frontalne. Claude Monet, Vincent van Gogh, Henri Matisse, Amadeo Modigliani i Maurice Utrillo, by wymienić tylko niektóre z największych nazwisk związanych z tym stylem, malowali prawdziwie płaskimi kolorami. Do świata sztuki wprowadził tę tendencję Manet, swoim słynnym obrazem *Grający na flecie*. Jest to portret, w którym

153



155



154



dominuje kolor, a prawie nie ma cieni. Można by zatem rzec, że światło bezpośrednio frontalne, bez cieni, związane jest z ideami współczesnej sztuki dekoracyjnej.

Ryc. 153. Nuno Gonçalves, *Portugalska rodzina królewska oddająca część św. Wincentemu* (detal). Narodowe Muzeum Sztuki, Lizbona. Portugalski artysta Gonçalves namalował to wspaniałe piętnastowieczne dzieło, jakby był współczesnym postimpresjonistą.

Ryc. 154. Edouard Manet, *Grający na flecie*. Musée Quai d'Orsay, Paryż. Tym obrazem Manet wprowadził ideę użycia płaskich kolorów, bez cieni.

Ryc. 155. Paul Serusier, *Pejzaż. Las miłości*. Musée Quai d'Orsay, Paryż. Przykład obrazu namalowanego zgodnie ze współczesną wizją kolorystyczną.

Światło frontalno-boczne

Najczęściej stosowany typ oświetlenia

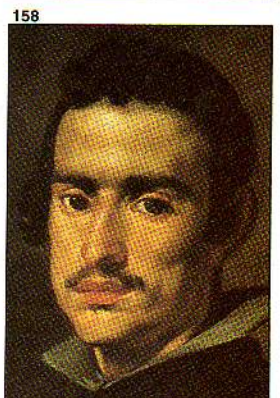
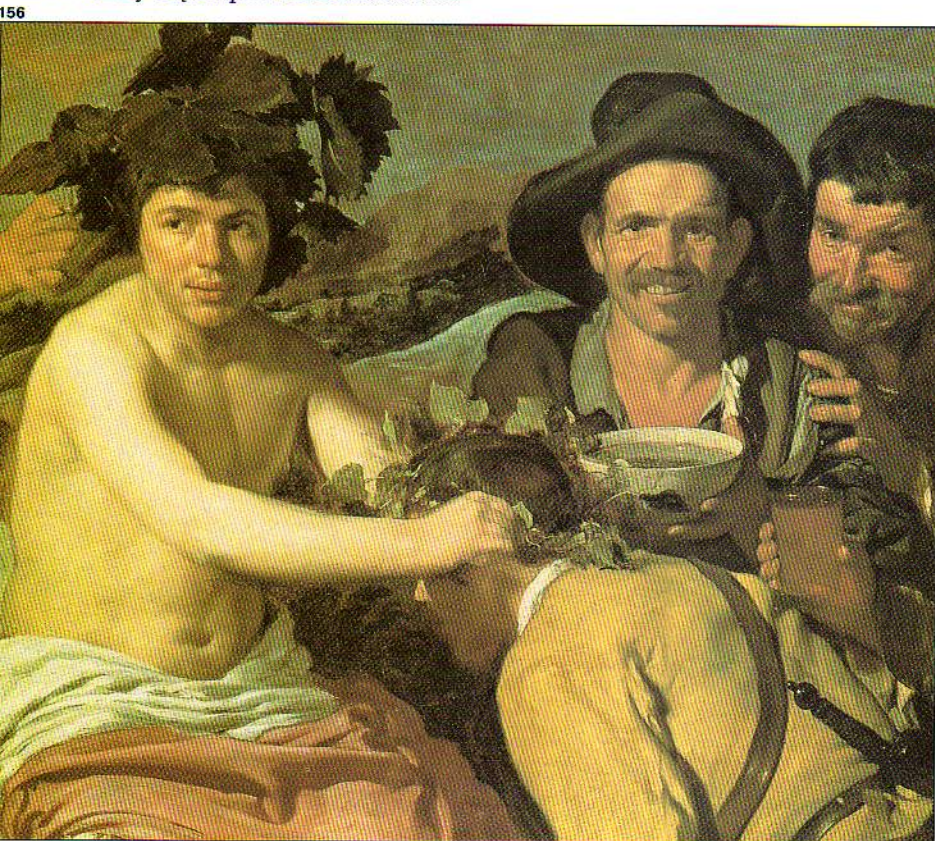
Ten rodzaj oświetlenia najlepiej nadaje się do *odslaniania* kształtów, dając doskonałe złudzenie bryły i głębi, o czym była już mowa w poprzednim rozdziale. Światło frontalno-boczne lepiej niż jakiegokolwiek inne odslania cechy fizyczne: kształt nosa – czy jest on krótki, czy długi, zadarty czy pociągły, głębokość zmarszczek na twarzy, ułożenie kości policzkowych. Światło frontalno-boczne wydobywa bryłę jabłka, postaci czy domu.

Ten typ oświetlenia spotykamy w większości arcydzieł przedstawiających postacie – na przykład w pracach Rubensa, prawdopodobnie największego mistrza trzeciego wymiaru. Spotkasz je także w niezliczonych martwych naturach, bo niemal zawsze są to przykłady przedstawiania trzech wymiarów za pomocą tylko dwóch. Światło frontalno-boczne znajdziesz także w pejzażach, rysunkach przedstawiających zwierzęta i kwiaty i we wszystkich innych rodzajach malarstwa. Światło frontalno-boczne służy często podkreśleniu charak-

teru i męskości twarzy, co zobaczysz na postaciach i portretach pędzla malarzy klasycznych. Jak mówiłem wcześniej, w swoich rysunkach i obrazach kobiecych Ingres zazwyczaj oświetlał twarz rozproszonym światłem frontalnym, w ten sposób malując ją delikatniejszą i bardziej kobiecą. Tak samo postępował malując lub rysując portret kogoś młodego, choć stosował wtedy oświetlenie nieco bardziej bezpośrednio, surowe. Jednak gdy przychodziło do modelowania twarzy dorosłego mężczyzny, wolał światło frontalno-boczne, wzmacniające cienie, wydobywające zmarszczki, kształt nosa i szczęki, co dodawało portretowi życia i męskości. To ogólnie przyjęta zasada w portretowym malarstwie klasycznym i współczesnym.

Jednak, poza wszystkim, oświetlenie frontalno-boczne *to środek służący do wyrażania tematu*. Jest ono typowo dokumentalne, ukazuje obiekty możliwie najpełniej.

Ryc. 156-158. Velázquez, *Triumf Bachusa* (detal), Baltasar Carlos w stroju myśliwskim i *Portret młodego mężczyzny* (uważany za autoportret). Wszystkie dzieła w Muzeum Prado w Madrycie. Pierwszy obraz to klasyczny przykład oświetlenia frontalno-bocznego, wydobywającego formę i podkreślającego bryłę. Dwa portrety to głowa dziecka z oświetleniem frontalnym i autoportret, ze światłem padającym z boku, wystraszającym modelowanie i rysy twarzy.



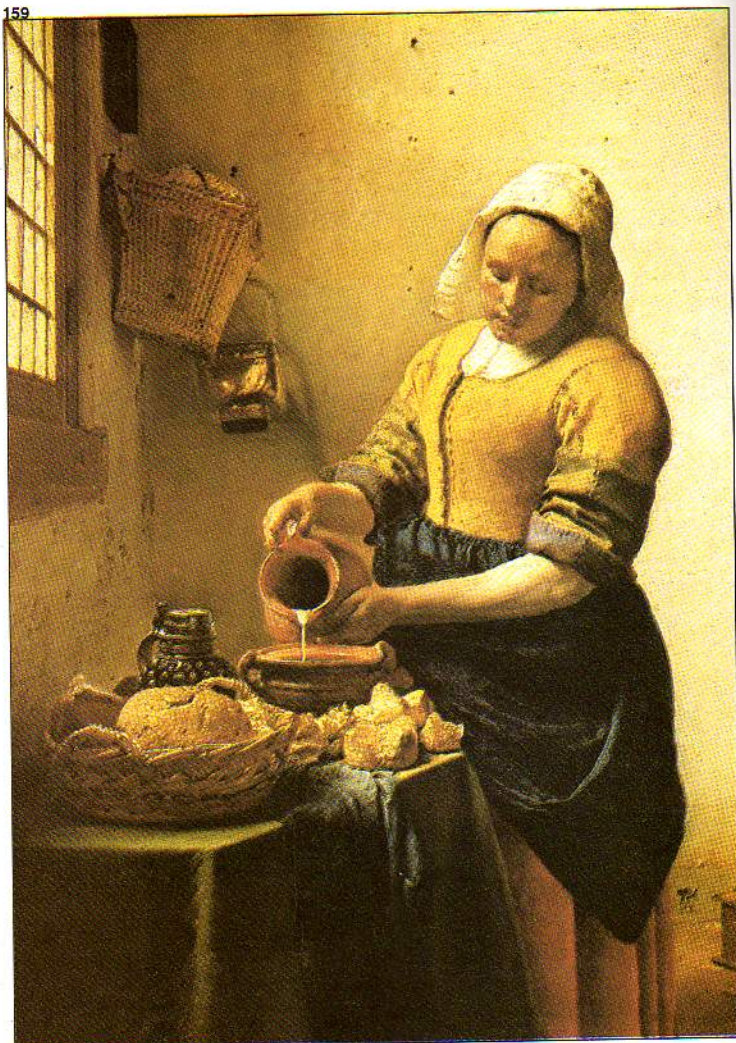
Oświetlenie boczne walorystów

Im więcej na modelu cieni, tym efekt bardziej dramatyczny. Dzieje się tak w przypadku oświetlenia bocznego, gdy światło pada na model z jednej strony, tak że jedna połowa modelu jest w świetle, a druga w cieniu.

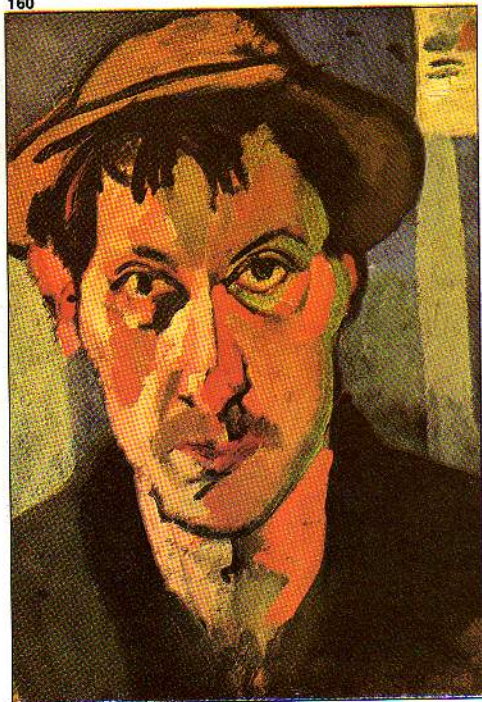
Być może dlatego, że połowa jest oświetlona, zaś połowa zaciemniona, oświetlenia *zupełnie* bocznego nie stosuje się w rysunku i malarstwie zbyt często. Można jednak zobaczyć je na niektórych portretach męskich, na martwych naturach o ciemnych tonach i na obrazach czy rysunkach przedstawiających wnętrza.

Natomiast częściej stosuje się oświetlenie połowicznie boczne. Wydobywa ono plastyczność oświetlonej połowy i efekt dramatyczny ciemnej, o dużych zaciemnionych obszarach – to doskonałe połączenie podkreślające bryłę i jednocześnie wyrażające uczucia, nastroje, a nawet namiętności.

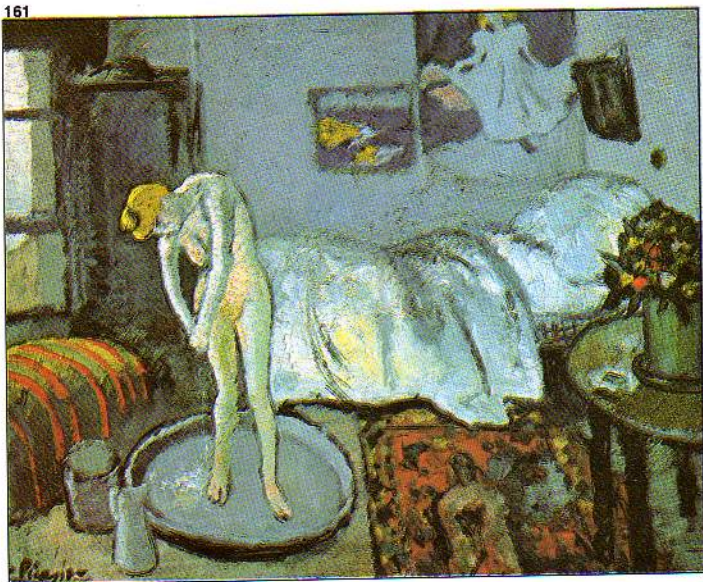
159



160



161



Oświetlenie półtylne i tylne

Światło efektów poetyckich

Na oświetlenie tylne zawsze składają się dwa źródła światła: jedno silne, bezpośrednie światło padające na model od tyłu i światło atmosferyczne, słabsze niż to pierwsze, padające na model z przodu, dzięki czemu możemy zobaczyć i narysować jego kształty. Gdyby go nie było, moglibyśmy rysować tylko sylwetki.

Pierwsze z tych światel tworzy wokół modelu charakterystyczną aureolę, świetlistą granicę wydobywającą zarys kształtów.

Pamiętaj, by stawiając silne bezpośrednie światło z tyłu modelu, postawić drugie z przodu. To słabsze światło działa jak ekran lub światło atmosferyczne, odbijając nieco światła w stronę cieni i osłabiając je. (Sprawdź na stronie 23). Na przykład na dworze słońce oświetla model z tyłu i pada też bezpośrednio na artystę. Bezpośrednie światło słoneczne podświetla zewnętrzne kontury modelu, pozostawiając resztę w cieniu, jednak dzięki światłu atmosferycznemu lub odbitemu można dostrzec nawet te zacienione obszary. Oczywiście w pokoju nie ma wystarczająco dużo swia-

ła atmosferycznego, by wydobyć formy pozostające w cieniu. W tym przypadku może rzeczywiście być potrzebne drugie źródło światła, na przykład okno lub odbijający ekran.

Niezależnie od tego, światło tylne daje efekt poetycki. Obraz kojarzy się z dramatyczną poezją, gdy światło atmosferyczne jest słabsze, z poezją narracyjną, gdy między światłem atmosferycznym a bezpośrednim tylnym istnieje równowaga, a z poezją liryczną, gdy światło atmosferyczne jest silne i wszystkie formy wydają się magiczne.

Podstawowe cechy oświetlenia tylnego jako środka wyrazu to: przezroczystość, młodzieńczość, delikatność i świeżość. Specyficzny sposób modelowania form podkreśla wrażenie głębi, zwłaszcza gdy maluje się w plenerze.

Ryc. 159 (Poprzednia strona, u góry). Jan Vermeer de Delft, *Nalewająca mleko*. Rijksmuseum, Amsterdam.

Ryc. 160 (Poprzednia strona, po lewej). André Derain, *Autoportret w kapeluszu*. Mr. and Mrs. Nathan Smooke Collection, Los Angeles.

Ryc. 161 (Poprzednia strona, u dołu). Pablo Picasso, *Niebieski pokój*. Phillips Collection, Waszyngton.

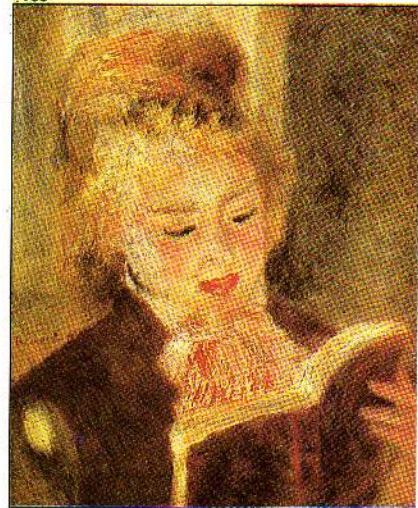
Ryc. 162. Joaquin Sorolla, *Plaża w Walencji*. Kolekcja prywatna, Madryt.

Ryc. 163. Pierre Auguste Renoir, *Czytająca książkę*. Musée Quai d'Orsay, Paryż.

162



163



Oświetlenie górne i zenitalne

Oświetlenie górne

Światło padające bezpośrednio z góry stosuje się tylko w wyjątkowych przypadkach, gdy chce się uchwycić obraz o silnym efekcie, ogólnie zaś rzecz biorąc, temat nadnaturalny. Jest to światło „pochodzące z niebios”, oświetlające świętych i apostołów malowanych przez malarzy klasycznych w znakomitym połączeniu tematu, tła i obszarów światła i cienia.

Światło górne często tworzy żałobny, smutny efekt. Związane jest z przedstawianiem wieczności, śmierci, Boga.

Jak dotąd mówiłem o świetle padającym bezpośrednio z góry, niemal pionowo. Zazwyczaj, zarówno w plenerze jak w pracowni, stosuje się oświetlenie ukośne – pośrednie między frontalnym i pionowym. Ma ono swoją nazwę:

Oświetlenie zenitalne

Oświetlenie zenitalne to rozproszone światło górne (z zenitu), na przykład wpadające przez wysokie okno. Można je zobaczyć na wielu obrazach i rysunkach przedstawiających pracownię artystów klasycznych, ja sam zaś widziałem je w warsztatach słyn-

nych szkół malarskich. Na tej stronie widzisz reprodukcję będącą klasycznym przykładem, ciekawą ilustracją studia artysty, namalowaną w XVII wieku przez Adriana van Ostade. Zauważ na tym rysunku, że na suficie umieszczono jasny obrus, by odbijał w dół światło wpadające przez okno, tworząc oświetlenie zenitalne, o jakim mówimy, zwróć też uwagę na ustawienie prostopadłe do okna drewnianych pulpity, służących tworzeniu tego samego efektu.

Siłę ekspresji oraz możliwości, jakie daje światło zenitalne, można porównać z uzyskiwanymi przy rozproszonym oświetleniu frontalnym.

164



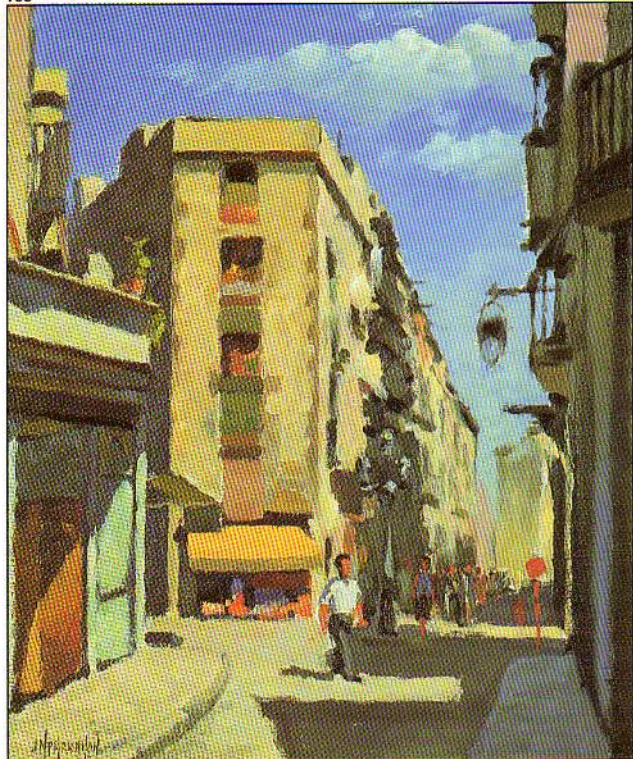
Ryc. 164. Adrien van Ostade, *Pracownia artysty*. Światło wpada przez okno i jest odbijane przez coś w rodzaju ekranu nad nim i przez obrus na suficie.

Ryc. 165. José M. Parramón, *Pejzaż miejski*. Kolekcja prywatna.

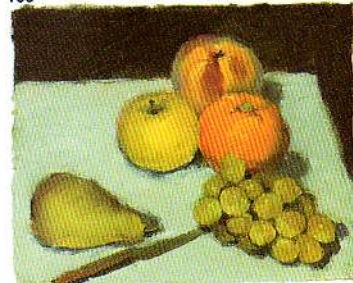
Ryc. 166. José M. Parramón, *Kompozycja z owocami*. Kolekcja prywatna.

Ryc. 167. José M. Parramón, *Portret Marty*. Kolekcja prywatna.

165



166



167



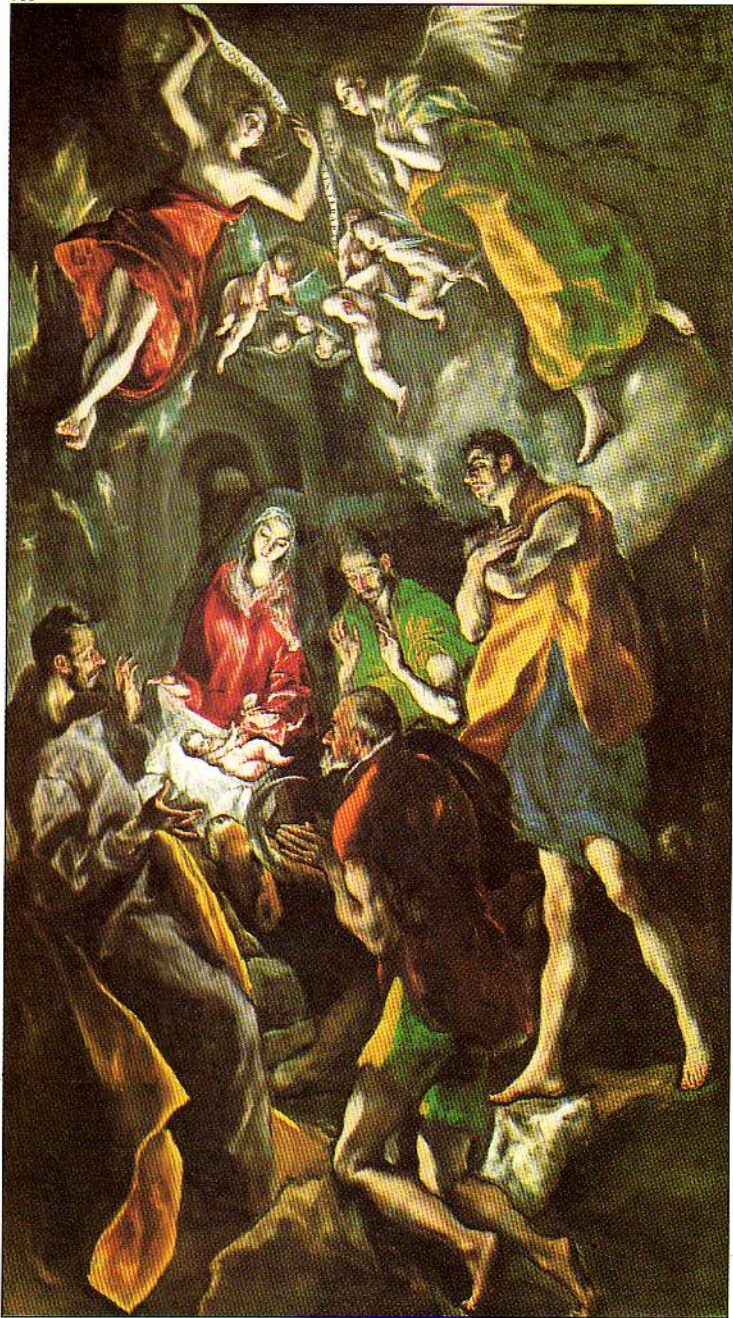
Oświetlenie z dołu

Oświetlenie z dołu

Najczęściej stosowane po to, by wyrazić grozę lub tajemniczość. To oświetlenie suspense lub horroru. Typowym jego przykładem może być słynny obraz Goi *Egzekucja trzeciego maja*, na którym artysta z rozmysłem umieścił na ziemi dużą latarnię, oświetlającą scenę od dołu, przez co mocno podkreślił wzburzenie i panikę skazańców. (Obraz reprodukowany na ryc. 30 ze str. 20). Jednak światło dolne można też wykorzystywać, tworząc magiczną lub nadnaturalną atmosferę, jak na religijnym obrazie El Greca, reprodukowanym na tej stronie.

Nie sądz tylko, że te zasady są absolutne i niezmiennie. Absolutnie nie. To i wszystkie inne rodzaje oświetlenia można zawsze zinterpretować inaczej. Na przykład tak, jak w słynnych dziełach Degasa, przedstawiających tancerki, muzyków i śpiewaków na scenie, oświetlonej od dołu blaskiem świec – bez intencji wyrażania przerażenia czy zgroźstwo cudownego.

169



Ryc. 168. Edgar Degas, *Koncert w kawiarni*. Muzeum Saint Pierre, Lyons. Światło pada od dołu, w tym przypadku z lamp scenicznych. Degas często stosował tę tematykę i rodzaj światła.

Ryc. 169. El Greco, *Adoracja pasterzy*. Muzeum Prado, Madryt. Magiczne, nadnaturalne światło, podobne do scenicznego, światłem nadaje się do tego tematu. El Greco komponował swe

dzieła z modelami, ale używał też manekinów, które ustawiał lub sadzał, albo wieszał pod sufitem, tak jak tutaj postacie aniołów i cherubinów.

168



Ilość i jakość światła

Ogólne zasady wspomniane na poprzednich stronach odnoszą się również do ilości i jakości światła, a także do jego kierunku. Jakość powstaje głównie dzięki światłu bezpośredniemu lub rozproszonemu, tworzącemu silniejsze lub słabsze kontrasty, siłę lub łagodność, namiętność lub zrównoważenie itd. Z drugiej strony ilość, czyli więcej bądź mniej światła, pomaga wyrazić zachowania, idee lub emocje związane ze światłem albo z ciemnością.

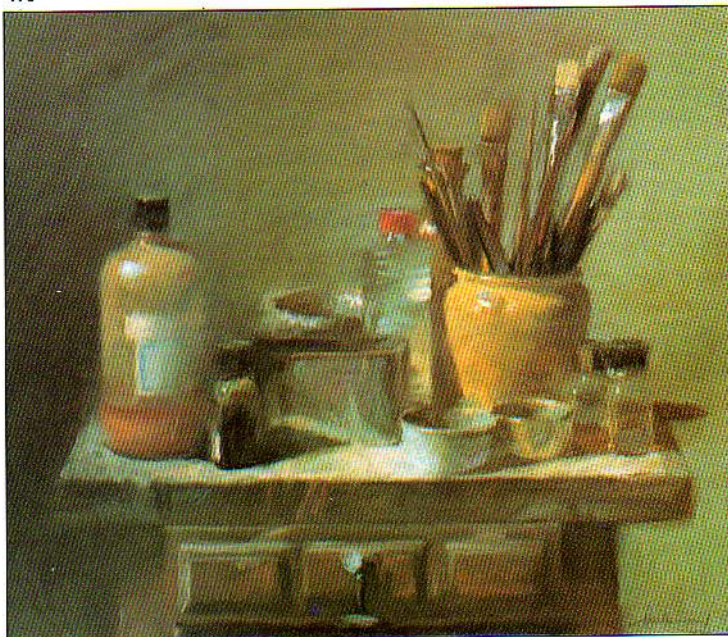
W każdym przypadku jest bardzo ważne, by dobrać rodzaj oświetlenia zgodny z tym, czym model jest lub co wyraża, i z tym, co chce się na rysunku czy obrazie przedstawić.

Czy często maluje się dwa lub więcej źródła światła?

W zasadzie nie. Rysownicy i malarze to nie fotograficy, którzy modelują postacie za pomocą sztucznego oświetlenia, z dowolną ilością lamp i reflektorów rozmieszczonych w studiu. My, artyści, najczęściej pracujemy w świetle dnia, bo tego światła – bardzo rozproszonego, intensywnego, o specyficznej barwie – nie da się zastąpić praktycznie żadnym sztucznym źródłem. W dzień kolory są niezmiennie, bo jego światło jest *naturalne*, łatwo je zapamiętać i odtworzyć przed oczmi, najlepiej odpowiada ono rzeczywistości.

Co więcej, w przeciwieństwie do fotografów, my, artyści, możemy zmieniać i przystosowywać efekty światła dziennego do naszych potrzeb. Możemy, dowolnie mieszając, ściemniając czy rozjaśniając światło podkreślać, łagodzić lub wzmacniać kontrasty.

170



171



Ryc. 170 i 171. Felipe Santamans, *Martwa natura z przyborami malarzkimi i Akt*. Kolekcja prywatna. Santamans znakomicie maluje pastelami, posługuje się ciepłym, przyjaznym językiem, dzięki miękkiemu oświetleniu zenitalnemu, do którego czasem dodaje światło dodatkowe, padające na obszary w cieniu, tworzące łagodne odbicia i wydobywające szczegóły.

W każdym przypadku, gdy rysujemy lub malujemy w plenerze, nie ma problemu z ustawianiem różnych źródeł światła. Do naszej dyspozycji jest bowiem tylko jedno i to niepodzielne.

Co innego gdy pracujemy w studiu, w pokoju, do którego światło wpada przez otwory, okna czy drzwi, które mogą być mniejsze lub większe. Malując czy rysując na przykład martwą naturę z owocami,

w rozproszonym bocznym świetle, możesz dostrzec, że obszary w cieniu są zbyt ciemne, i pomyśleć sobie: „A może umieścić światło tutaj, by usunąć te cienie?” Pewnie, czemu by nie? Ale jakie światło? Lampy? No cóż... nie, *nie radziłbym ci, bo zmieniłbyś kolory, w cieniach powstałyby żółtawe odbicia, zupełnie inne niż przy naturalnym świetle.*

Najlepszym rozwiązaniem jest biały, odbijający ekran.

172



173



Odbijający ekran jako drugie (uzupełniające) źródło światła

Jeśli pracując w studiu chcesz wyeliminować cienie – by podkreślić światło na portrecie, postaci czy martwej naturze – zastanów się nad odbijającym ekranem. Możesz, na przykład, użyć ramy z białym płótnem, białego obrusa albo po prostu płachty białego papieru – ekran zawsze musi być biały. Uważnie wybierz miejsce, w którym go umieścisz, i pod jakim kątem: czy będzie bliżej, czy dalej od modelu, czy będzie odbijał całe światło, czy tylko jego część. Zwróć szczególną uwagę na to, by twój ekran był dodatkowym źródłem światła, wzmacniającym i podkreślającym modelunek, przestrzeń, głębię, że nigdy nie może osłabiać głównego światła, tworząc na modelu przesadzone odbicia. Nigdy nie stosuj dwóch takich samych rodzajów oświetlenia ani nawet dwóch źródeł jednakowo intensywnych, bo jedno będzie znosić efekty drugiego, zaś artysta ustąpi miejsca sztuczności.

Ryc. 172 i 173. Malując martwą naturę, ryc. 173, posłużyłem się ekranem, by stworzyć światło odbite, łagodzące kontrasty i lepiej modelujące formę. Często stosuje się takie ekrany, przydają się one, dopóki nie ma zbyt wiele światła odbitego. Jak mawiał Ingres, światło odbite „nie powinno swą obecnością niszczyć formy”.

Kontrast i atmosfera to dwa główne czynniki przedstawiania trzeciego wymiaru. Łącząc kontrast z wartościowaniem możemy oddać bryłę; łącząc zaś atmosferę z kontrastem wyrażamy głębię, przestrzeń między tłem a pierwszym planem. Co więcej, jeśli połączy się kontrast z ilością i jakością światła, można wyrazić idee czy emocje, jak *siła* lub *słabość*, *wojna* lub *pokój*, *namiętność* lub *ekstaza*. Kontrast może też być *symultaniczny*, wydobywać ton albo barwę. Może być dramatyczny lub subtelny, można dzięki niemu rozświetlać formy i kontury w tle. Niezwykły artyzm można osiągnąć łącząc kontrast pierwszego planu z atmosferą tła i planu pośredniego, stosując rozmyte, nieostre formy i kontury. W tym rozdziale przyjrzymy się kontrastowi i przestrzeni, zobaczymy, jak ważne – by lepiej rysować i malować – jest ich zrozumienie.



174

Kontrast
i
atmosfera

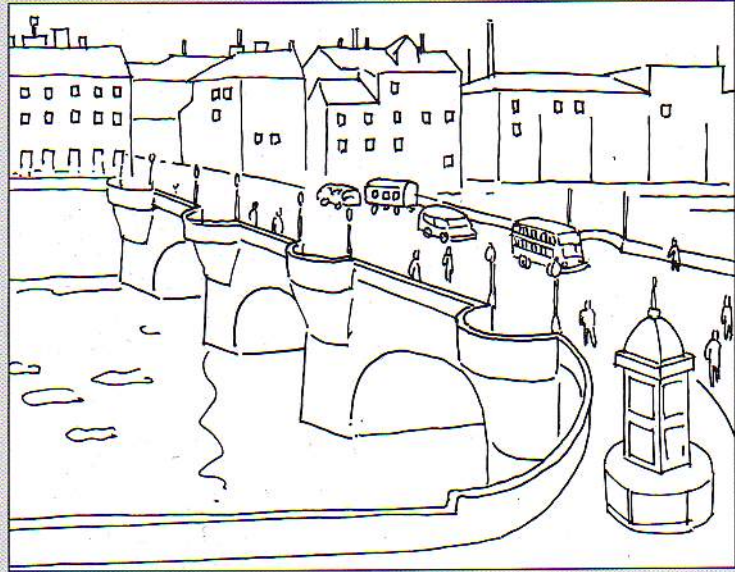
Kontrast

Pierwszym czynnikiem, z którym przychodzi się nam zmierzyć podczas rysowania, jest *walor*, dający ton. Potem idzie *kontrast*, który, w połączeniu z walorem, daje *bryłę*. Ponieważ kontrast powstaje z porównania dwóch lub więcej różnych tonów, możemy stwierdzić, że „nie ma kontrastu, jeśli nie ma koloru, jeśli dzieło jest stricte linearne”.

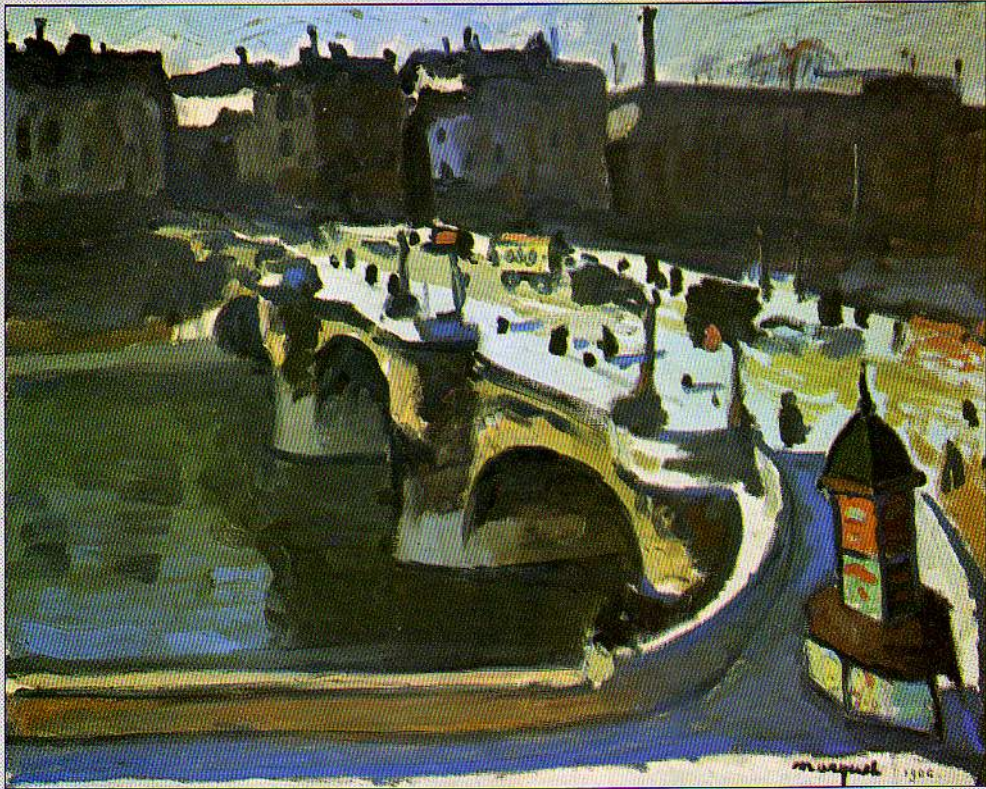
Co więcej, skoro wiemy, że czerń i biel to przeciwległe krańce nieskończonej gamy tonalnej, możemy też powiedzieć, że „największy kontrast jest na rysunkach wyłącznie czarno-białych”.

Między tymi dwoma stwierdzeniami można odnaleźć wszystkie efekty kontrastu: kontrast łagodny, prawie niezauważalny, oparty na skali jasności; kontrast akademicki, wykorzystujący czerń, ciemną szarość, średnią szarość itd. aż do czystej bieli; i wreszcie ostry kontrast, w którym prawie nie ma tonów pośrednich, natomiast dominują zestawienia światła i ciemności.

175



176



Ryc. 174: Ramón Casas, *Na dworze*. Muzeum Sztuki Współczesnej, Barcelona.

Ryc. 175 i 176. Albert Marquet, *Nowy most*. National Gallery of Art, Waszyngton, D.C. Chester Dale Collection. Ta swobodna interpretacja tematu – miejskiego – z oświetleniem tylnym i znakomitymi kontrastami – ilustruje sposób, w jaki posługiwał się światłem impresjonista Marquet (ryc. 176). Ten sam temat można przedstawić na rysunku linearnym, jak na ryc. 175, ale wtedy brak kontrastów, ponieważ nie ma tonów i kolorów.

Kontrast symultaniczny

Jeśli weźmiesz dwie kartki białego papieru i położysz je obok siebie, zamalowując jedną z nich na czarno, ale zostawiając niewielki biały obszar pośrodku, to zobaczysz dziwny efekt fizjologiczny: biel otoczona czernią jest *bielsza* niż biel na kartce, której nie zamalowałeś. Jeśli namalujesz ochrą jakąś formę pośrodku białej kartki papieru i tę samą formę na czarnym tle, zobaczysz, że ta druga wydaje się o wiele jaśniejsza. Zapamiętaj rezultaty tych dwóch eksperymentów związanych z kontrastem symultanicznym:

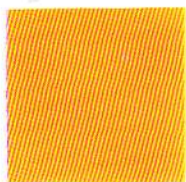
1. Im ciemniejsze tło, tym biel wydaje się bielsza.

2. Im jaśniejsze tło, tym szarość wydaje się ciemniejsza.

Zastosujmy te zasady w praktyce, rozwiązując najpierw typowy problem początkujących malarzy: problem bieli.

Ryc. 177-180. Zgodnie z prawem kontrastu symultanicznego, żółtawo-ochrowy kwadrat wydaje się jaśniejszy na czarnym tle niż na białym, choć oba są namalowane tą samą ochrą. To samo dotyczy *Trzech Gracji* Rubensa na białym i czarnym tle.

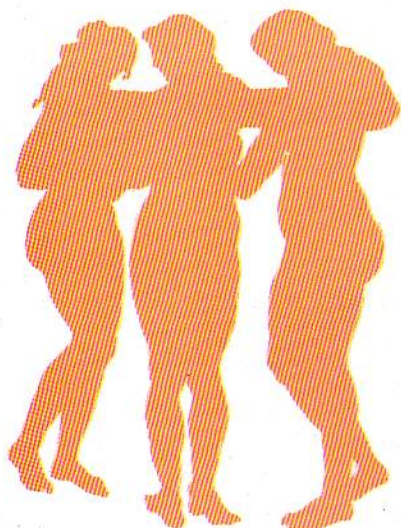
177



178



179



180



Problem bieli

Obiecałem mojemu przyjacielowi Ramónowi portret, więc oto przyszedł, nieduży stary człowieczek, cichutko przycupnięty, zupełnie jak stary świętek.

By uchwycić ten spokój, wybrałem jasne, rozproszone światło, padające troszkę z góry i niemal frontalnie. Tło będzie jasnoszare, by podsumować tę postać – jasną, nieco ugiętą pod ciężarem lat.

Rysowałem, zaznaczając cienie, studiując kontrast, by wydobyć ton podłoża... i krok po kroku, zupełnie jakby jego jasna twarz szeptała do mnie, *stopniowo zacząłem przyciemniać jasną szarość tła, aż stała się coraz ciemniejsza, ciemniejsza...* Wystarczy! Dzięki kontrastowi symultanicznemu twarz Ramóna nabrała charakterystycznej bladeści.

Zdecydowałem się na portret przedstawiający mego przyjaciela od pasa w górę. Na lewym przegubie, poniżej brzegu rękawa koszuli, nosi złoty zegarek, który dostał w zeszłym roku od wnuków. I tu właśnie leży nasz problem, problem bieli. Z jednej strony rękaw koszuli, o którym zrazu powiedziałbyś, że jest biały – bo jest. Z drugiej zaś strony, mamy blask złotego zegarka i bliki świetlne na szkiełku, jak małe światełka, naprawdę błyszczące. Zatem, skoro rękaw jest biały, jakiej bieli mam użyć, by przedstawić te małe światełka błyszczącego zegarka?

Zostawmy na moment Ramóna; czy znasz teorię dwóch bieli modelu? Opiera się ona na fakcie, o którym pamięta niewielu początkujących malarzy i który zamierzam podkreślić tu pogrubioną czcionką, byś lepiej go zapamiętał:

Zaden obiekt nie jest absolutnie biały.

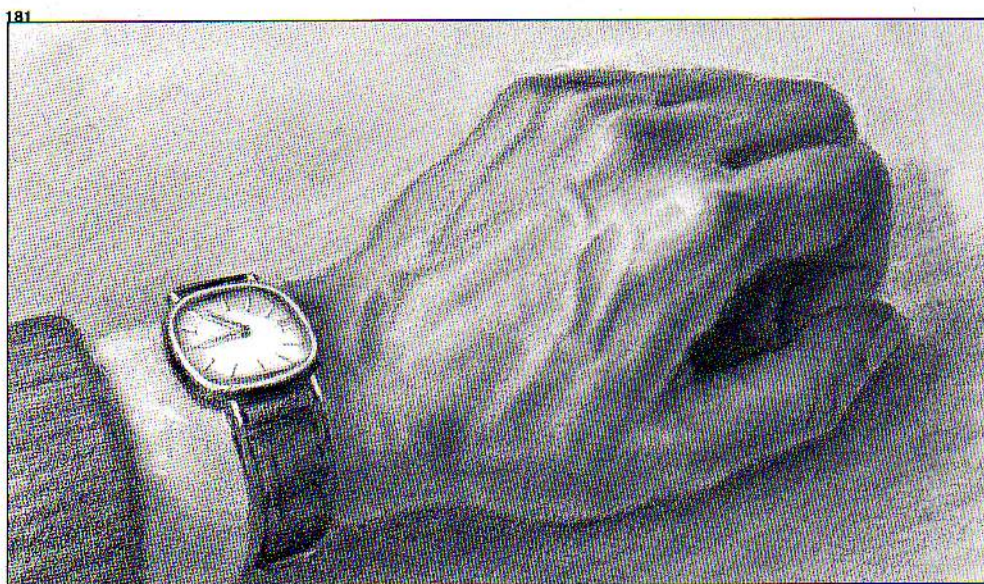
Biel na małych lub dużych fragmentach powierzchni, jak rękaw koszuli Ramóna, po prostu nie istnieje; lub raczej nie jest to *biała* biel. Absolutna biel jest świetlista i możemy ją zobaczyć tylko na takich obszarach, jak zegarek, gdzie pojawia się w postaci rozświetleń i błysków światła. Więc, ogólnie rzecz biorąc, ten rękaw można by namalować lekko zbrudzoną bielą, bielą z domieszką szarości... choć możemy też dodać delikatne rozświetlenie, bielszy fragment w miejscu najbardziej oświetlonym.

Spróbuj zapamiętać tę ważną lekcję. Pomyśl, gdy zobaczysz na modelu białą plamę, że w teorii i praktyce istnieją dwie biele: jedna mniej biała, z maleńką domieszką szarości, i czysta biel, jak biel papieru, która *występuje tylko w rozświetleniach*.

Pamiętaj też, że aby rozjaśnić brudną biel, możesz zdać się na otaczające ją ciemne tony – czyli jeszcze trochę je przyciemnić. (Skończyliśmy. Dziękuję, Ramón.)

Ryc. 181 (Poniżej). Wartości tonalne i kontrasty między nimi to dwa podstawowe aspekty rysowania i malowania (Łatwiej jest je malować, jeśli najpierw nauczysz się je rysować). Ten rysunek ilustruje problem bieli. Jak widzisz, na rękawie białej koszuli dodałem nieco szarości; żaden obiekt nie jest wyłącznie biały. Absolutna biel papieru istnieje tylko w rozświetleniach szkiełka i oprawki zegarka.

Ryc. 182 i 183 (Następna strona). Nigdy nie powinieneś rysować modelu na jasnym tle, dopasowywać wartości do tego tła i dopiero tło przyciemniać. Jeśli byś tak zrobił, to zgodnie z prawem kontrastu symultanicznego, wartości modelu straciłyby na intensywności, co widzisz na tych ilustracjach. To samo działa też w drugą stronę. Jeśli nagle rozjaśnisz tło, walory twojego modelu staną się zbyt ciemne.



Teraz opowiem o kolejnym eksperymencie z kontrastem symultanicznym, zakończonym zresztą pomyłką, której nigdy nie zapomnę.

To było w szkole sztuk pięknych, podczas rysowania węgłem. Spędziłem, jak sądzę, jakieś piętnaście czy dwadzieścia dni nad rysunkiem przedstawiającym gipsowy posąg Cezara Augusta, dużą rzeźbę grecką. Czy jesteś w stanie to sobie wyobrazić? Długie godziny namysłu, tu trochę więcej, a jak narysować to, tu kontury są błędne itd. Rysowałem na białym tle, za które posłużyła mi biel papieru. Sądziłem, że rysunek jest niezły.

Ale jakieś dwa rzędy przede mną ktoś pracował nad rysunkiem Minerwy, greckiej bogini Ateny, także dużej, gipsowej rzeźby... i rysował na czarnym tle.

Spojrzałem na mego Cezara i coś, niby wszystko było w porządku, ale ta Minerwa zdawała się wyskakiwać z papieru! I to tylko dlatego, że była narysowana na czarnym tle! Porozmawiałem o tym z moimi kolegami – niestety, nie z nauczycielem – i zrobiłem to.

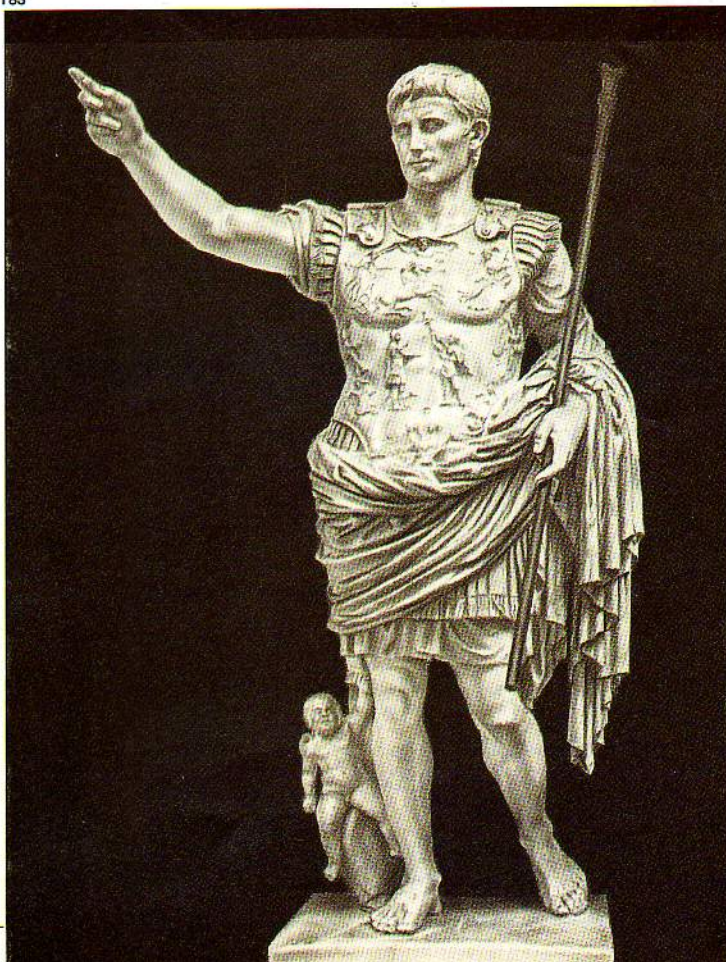
Coś potwornego! Do dziś pamiętam: mój Cezar wyglądał na małego i słabego, bez kontrastu, ze strasznie słabymi tonami. Aż poczerwieniałem na twarzy, wymachując węgłem, wzmacniając tutaj, przyciemniając tam...

„Tyle godzin! Tyle godzin! Tyle pracy!”
Złamałem wspaniały węgiel X na rysunku i wyszedłem.

Nigdy nie zapomnę tej chwili.

A lekcja jest taka: „Im jaśniejsze tło, tym szarość zdaje się ciemniejsza.” Oto, co stało się z moim Cezarem, gdy przemalowałem tło na czarno.

A w konsekwencji równowaga tonalna jest nierozzerwalnie związana z kontrastem. Nie możesz rozpatrywać tych dwóch aspektów oddzielnie, ale musisz pracować nad nimi jednocześnie, w tym samym czasie.



Temat a tło

Trzeba pamiętać o tym, by rozplanować kontrast zanim przystąpi się do rysowania, studiując ustawienie modelu, punkt, z którego się nań patrzy i rodzaj oświetlenia, jaki ma być zastosowany. Leonardo pisał o tym tak:

„Tło otaczające postać musi być ciemniejsze za oświetlonymi partiami, a jaśniejsze za partiami w cieniu.”

Popatrz jeszcze raz na fotografię Wenus z Milo, zrobioną w oświetleniu frontalnym, dobry przykład powyższej zasady. Zauważ, że prawa strona posągu, ta w cieniu, jest na jaśniejszym tle, a lewa strona, oświetlona, mocno odcina się od ciemnego tła. Nałożenie ciemności na światło i światła na ciemność to nie przypadek; to przemyślany efekt, mający rozświetlić posąg.

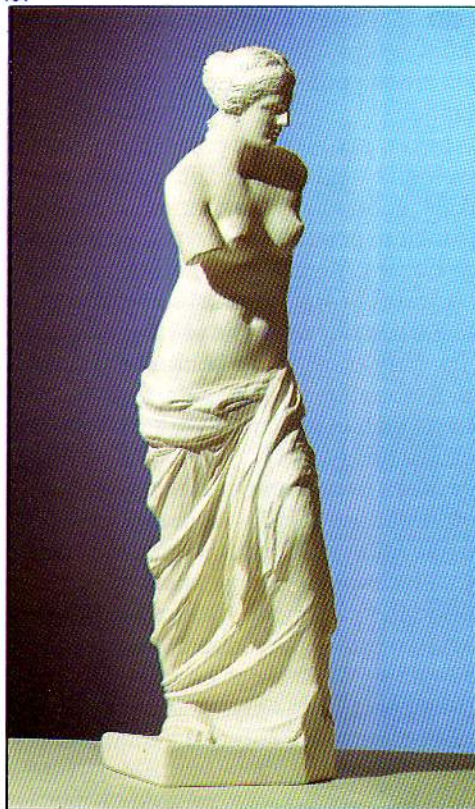
Pamiętając o tej samej zasadzie, malarz Sunyer na swoim obrazie *Matka i dziecko* (ryc. 185) przyciemnił tło z lewej strony, gdzie głowa, ramię i ręka postaci są oświetlone. Zwróć uwagę, że po tej samej stronie, u góry, tło jest minimalnie jaśniejsze i rozświetla ciemny obrys włosów.

Tło autoportretu artysty Sanvicensa (ryc. 186 na następnej stronie) odpowiada tej samej zasadzie, ale w inny sposób. Sanvicens, malujący niektóre dzieła w stylu fowistów, podzielił tło za pomocą dwóch barw: przybrudzonej bieli po lewej i jasnej czerwieni po prawej. Dzięki temu mocno rozświetlił stronę, o której moglibyśmy powiedzieć, że jest w cieniu (zamalowaną zielenią, kolorem dopełniającym karminowo-czerwono-pomarańczowego). Po prawej stronie jest ozdobny chromatyczny zgrzyt, który jednak nie eliminuje zupełnie rozświetleń głowy. Teraz spójrz na dwie kolejne ilustracje, przykłady tego, czego należy i czego nie należy robić. Obie martwe natury są oświetlone frontalno-bocznie – mocniej jednak z boku – ale podczas gdy oświetlenie na pierwszej jest proste, na drugiej dołożono wysiłków, by spowodować kontrasty tonalne, ukazujące granice

Ryc. 184. By wydobyć postać Wenus, w tle użyliśmy stopniowanego światła: ciemniejszego z lewej, a jaśniejszego z prawej, tak że tło jest ciemne za oświetloną częścią posągu, a jasne za częścią w cieniu.

Ryc. 185. Pomysł różnicowania światła w tle, zgodnie z efektami światłocieniowymi na modelu, bliski jest wielu artystom, np. Joaquinowi Sunyerowi, który wykorzystał tę technikę w obrazie *Matka i dziecko*, wystawianym w Katalońskim Muzeum Sztuki w Barcelonie.

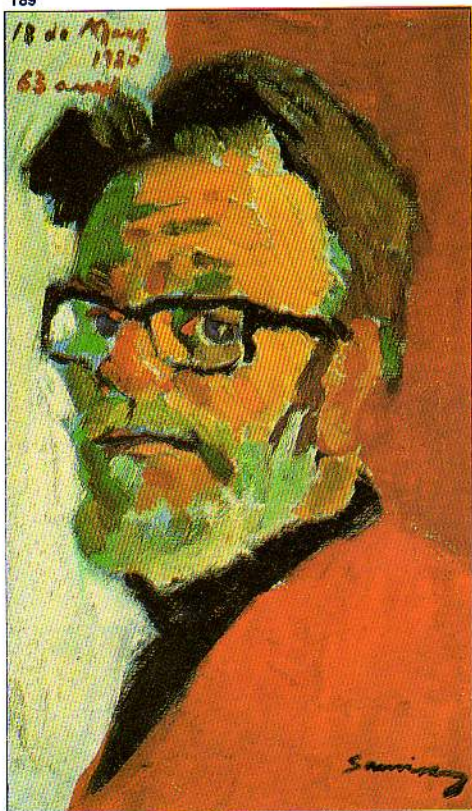
184



185



189



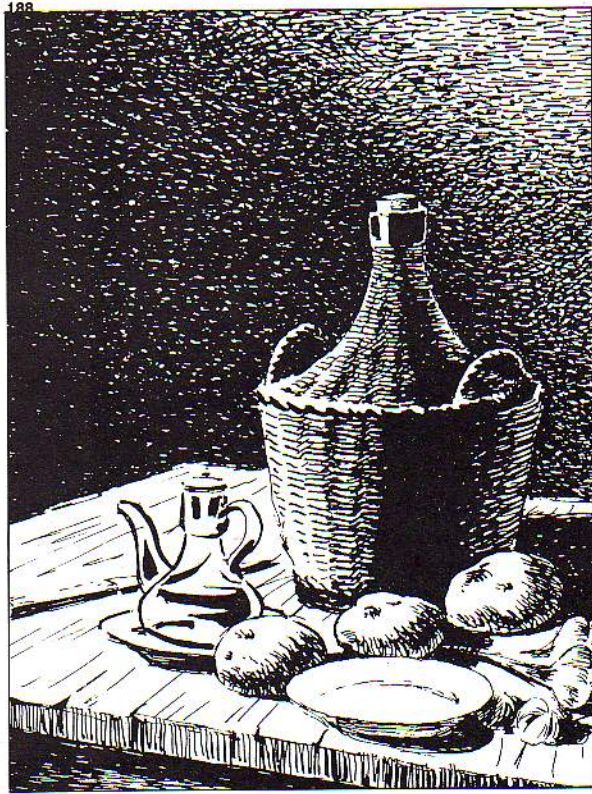
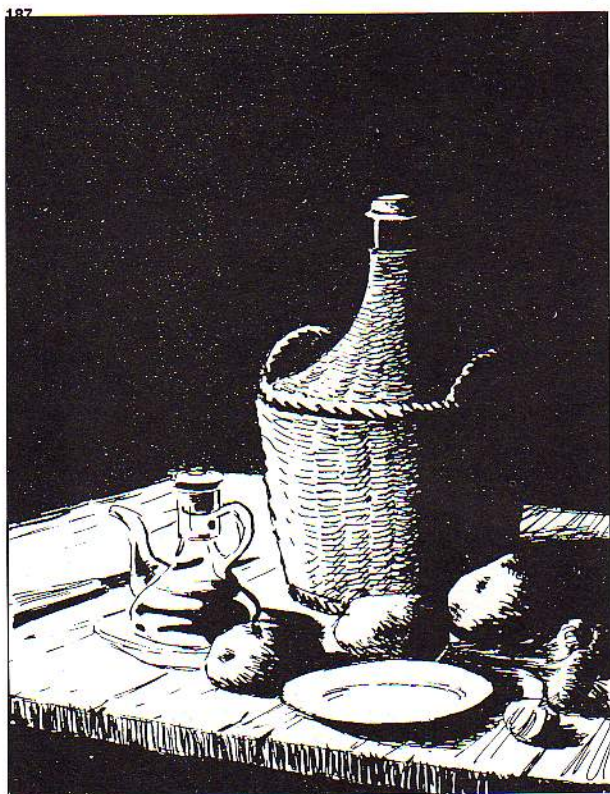
form, tak że przestrzeń i model są lepiej zaznaczone. W tym drugim przypadku posłużono się odbijającym ekranem, skierowanym w stronę tła, rozjaśniającym te partie, które przedtem były w cieniu.

Ryc. 186. Sanvicens, *Autoportret*. Kolekcja prywatna. Na tym obrazie artysta użył w tle dwóch płaskich kolorów, czerwonego i brudnobiałego. Ten drugi współgra z profilem, który wyróżnia się dzięki kontrastowi z tłem. Czerwień z prawej strony odpowiada chromatycznemu stylo-

wi fowistów, przez co kształt głowy z tej strony wtapia się w tło.

Ryc. 187 i 188. Te ilustracje mają pomóc ci zapamiętać, że przy niektórych modelach dobrze jest użyć drugiego, czyli uzupełniającego źródła światła, by stworzyć lepsze efekty świa-

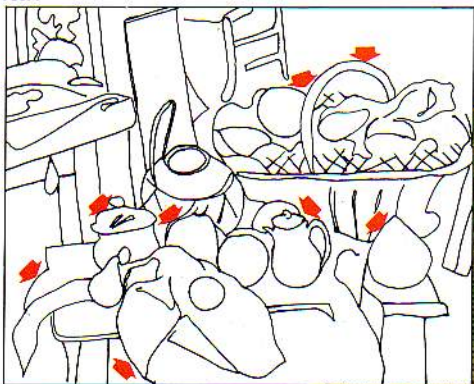
tła odbitego. Przy tej technice tło jest jaśniejsze, a ciemne, zacienione profile modelu są rozświetlone i wydobywa się więcej z ciemnych partii rysunku, tworząc *chiaroscuro*, czyli światło w cieniu.



Kontrasty prowokowane

Kontrasty prowokuje się, przemyślnie łagodząc tony obok ciemniejszych plam, tak że te ostatnie zaczynają ostrzej się wyróżniać; lub przyciemniając plamy obok jaśniejszych tonów, by stały się one bardziej błyszczące, wzmacniając kontrast. Sztuczkę z kontrastami prowokowanymi można zobaczyć w dziełach wszystkich wielkich artystów. Analizując krawędzie i kontury, często dostrzeżesz coś w rodzaju aureoli, świetlistej plamy, lub niemal niezauważalne muśnięcie ciemniejszym tonem obok jasnego koloru, rozświetlające i wydobywające kontrast formy, bryły i głębi. Na przykład w dziełach El Greca odwaga tych prowokowanych kontrastów często aż zaskakuje, ale możesz być pewien, że widz, ty sam, nie zauważy ich. W sztuce współczesnej o wiele łatwiej dostrzec ten element, który stał się częścią stylu. W dziełach Degasa rzadko można zobaczyć konkretne linie ograniczające i oddzielające tony, natomiast Cézanne przyciemniał bądź rozjaśniał tła konturów,

189A

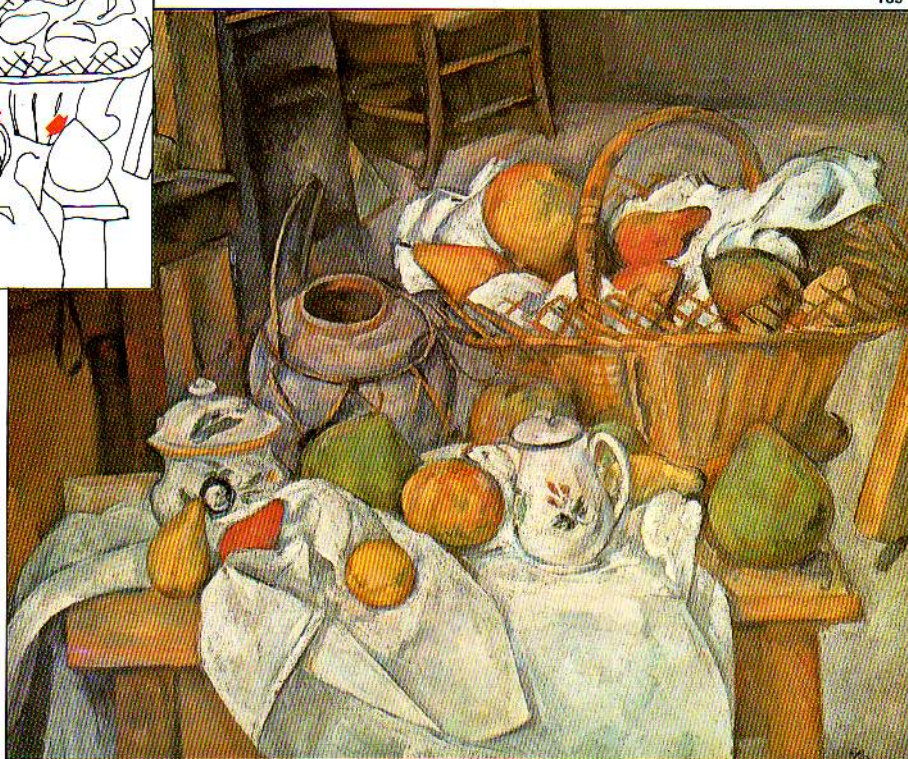


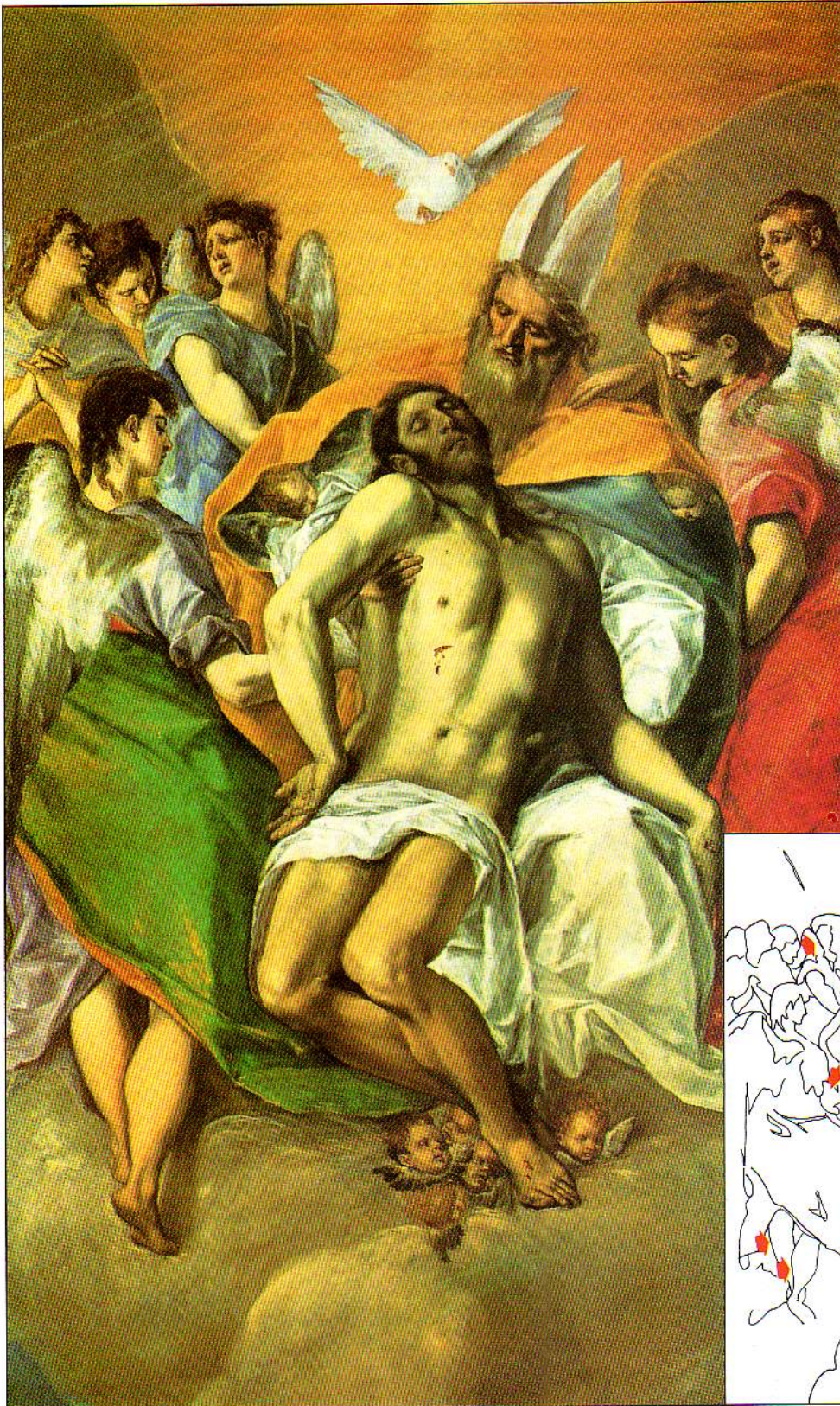
kontrastując i wydobywając kolory i formy. Efekt kontrastów prowokowanych możesz zobaczyć na rysunku Sunyera (ryc. 185 ze str. 90), na martwej naturze Cézanne'a u dołu tej strony i na reprodukcji *Trójcy Świętej* El Greca na stronie następniej. By ułatwić zrozumienie problemu, obok tych ostatnich obrazów narysowałem schematy, na których czerwonymi strzałkami zaznaczyłem punkty, gdzie artyści rozświetlili formy poprzez fałszywy, czyli prowokowany kontrast.

Od tej chwili, gdy będziesz podkreślał fragmenty swoich prac, prowokując kontrasty granic i form, pamiętaj, że zaczynasz tworzyć własny styl, zawierając w obrazach i rysunkach swoją osobowość i temperament.

Ryc. 189 i 189A. Sztuczkę z kontrastem prowokowanym można zobaczyć w dziełach wielu artystów, choć może ona umknąć artystom niedoświadczonym. Na ryc. 189A widzisz czerwone strzałki, wskazujące obszary, w których Paul Cézanne z różnym natężeniem podkreślił kontury form, przyciemniając obiekt lub fragment tła poza nimi.

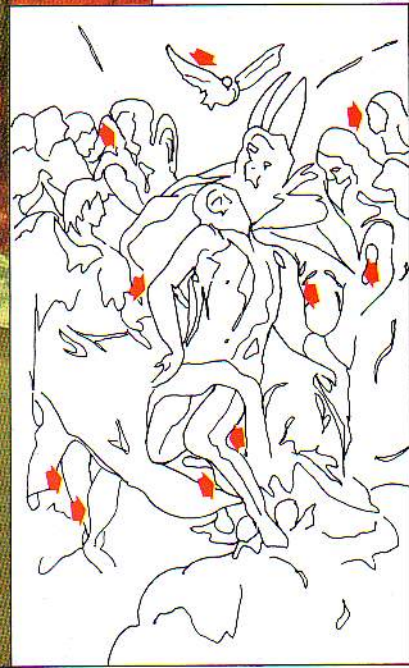
189





Ryc. 190 i 190A. Kontrasty prowokowane w dziele El Greca są może mniej widoczne, ale można je dostrzec. Zwróć uwagę na przykład na biel szaty Boga Ojca na lewej ręce, którą podtrzymuje Syna, tam gdzie ciało tego ostatniego jest w cieniu. Zobacz, jak zacięnięty fragment ręki został rozświetlony doskonałą bielą szaty, podczas gdy powinna być ona raczej namalowana kolorem ciemniejszym, by oddać cień rzucany przez ciało i rękę Jezusa. Widzisz? Na ryc. 190A czerwone strzałki zaznaczają kontrasty prowokowane, które El Greco zawarł w swym słynnym obrazie *Trójca Święta*, obecnie w Muzeum Prado w Madrycie.

190A



Atmosfera

Wolor, kontrast i atmosfera to trzy czynniki, dzięki którym uzyskuje się głębię. Pomiędzy miejscem, na którym teraz siedzisz czytając ten rozdział, a ścianą naprzeciw ciebie, jest przestrzeń, a w tej przestrzeni jest atmosfera. Rzecz w tym, jak przedstawić tę atmosferę w twojej pracy, pamiętając o niej i odtwarzając ją, aż ukaże się różna w różnych miejscach, zależnie od okoliczności.

Przykład widocznej atmosfery

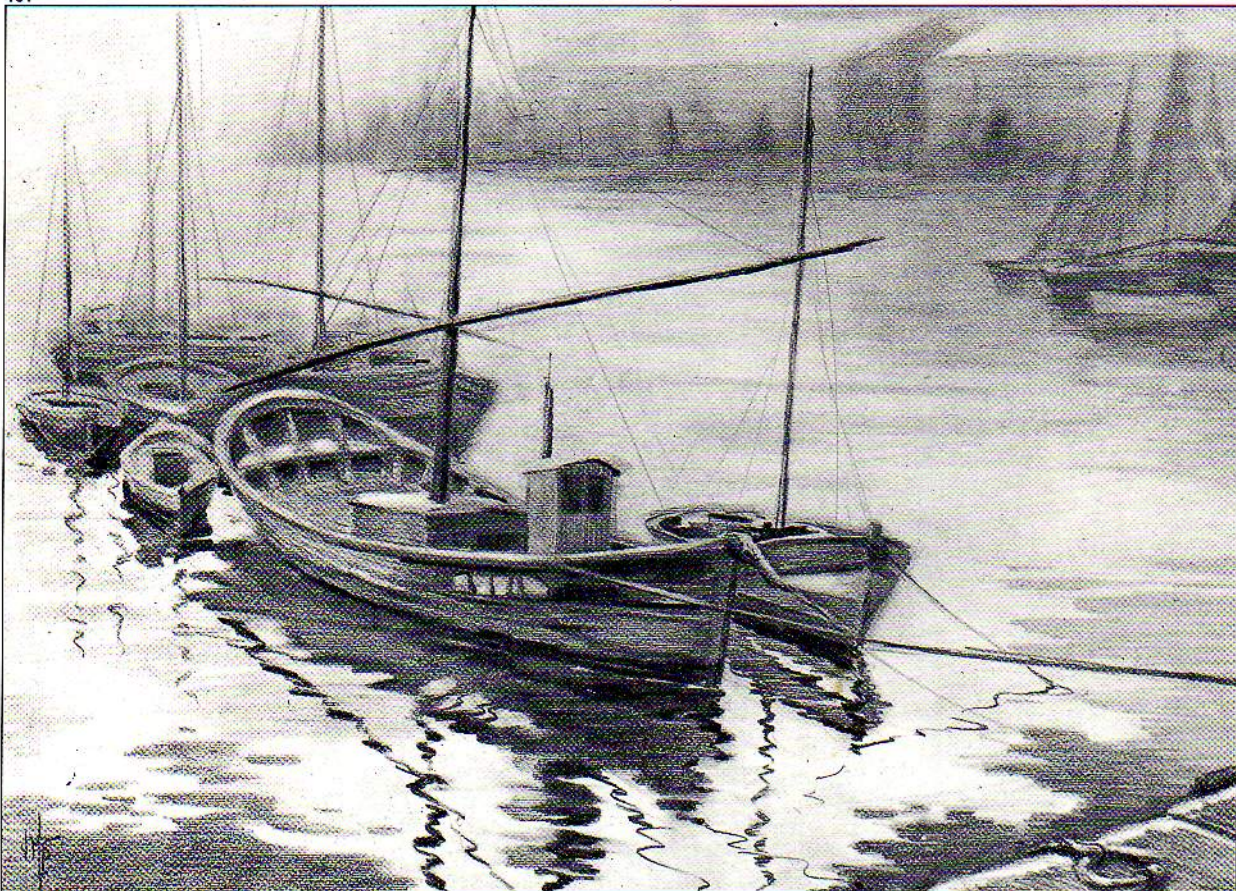
W każdym porcie wczesnym rankiem w pochmurny dzień możesz zobaczyć efekt atmosfery. W takich chwilach pojawia się zwykle niewielka mgła, która określa odległość między rzeczami, jak zastłony z gazy wiszące między formami. Wyobraź sobie, że stoimy w doku. Na pierwszym planie widzimy kilka łódek, o doskonale określonych kształtach, wyraźnych kolorach, wilgotnych, z silnym

kontrastem między oświetlonymi i zacienionymi obszarami. Woda drży, na jej powierzchni widać krystaliczne rozświetlenia, zupełnie jak na błyszczącym metalu. Pięćdziesiąt metrów dalej cumują kutry i stateczki, tworzące zwartą masę, jednolicie oblaną błękitną szarością. Wciąż można odróżnić ich maszty i żagle, choć nie wystają one z całej grupy – jest tak, jakbyśmy patrzyli przez szybę. Nie ma wyraźnych konturów, tylko zamglone krawędzie. Zaś w tle, tam gdzie woda to już tylko bezbarwna plama, znajduje się dok, który, naprawdę wydawałoby się, jest z dymu. To nic więcej niż duża, jasnoszara plama dymu o zupełnie rozmytych konturach. Porównując nasilenie tonów w trzech planach i na wodzie znikającej w oddali, zauważamy, że im dalej, tym kolory są bledsze.

Tony pierwszego planu są jasne i świetliste; w planie pośrednim wartości też są

Ryc. 191. José M. Parrón. *Pejzaż morski z łodziami w porcie*. Kolekcja artysty. Oto przykład wyraźnie widocznej atmosfery, namalowanej wczesnym rankiem o wschodzie słońca. Oświetlenie tylne tworzy złotawą mgłę, która rozmywa i spowija formy modelu, im bardziej się oddalają.

191



pośrednie; wreszcie w tle, niemal zupełnie rozmytym, jest szary ton tylko niewiele ciemniejszy niż biel nieba.

Ten wyraźny przykład pozwala nam wyliczyć te czynniki, które tworzą złudzenie atmosfery, czyli:

Żywy kontrast między pierwszym planem, planem pośrednim i tłem.

Oslabianie kolorów i przyszarzanie obiektów znajdujących się dalej.

Wyraźne – w porównaniu z planem pośrednim i tłem – formy pierwszego planu.

Naucz się tych czynników na pamięć i stosuj je w swoich pracach. Być może będziesz musiał od czasu do czasu wrócić do tego rozdziału.

Kładę na to taki nacisk, bo to chyba najczęstszy błąd, jaki widziałem na rysunkach i obrazach początkujących malarzy: brak atmosfery. Właśnie dlatego i dlatego że nigdy nie widziałem książki o malarstwie czy rysunku, która omawiałaby atmosferę w kontekście tych trzech czynników, teraz omówię je osobno, przeprowadzę lekcję, którą – mam nadzieję – zapamiętasz i wykorzystasz w swojej przyszłej pracy.

Ryc. 192. José M. Parramón, *Dok rybacki*. Kolekcja prywatna. Ten szybki kolorowy szkic namalowałem w tym samym miejscu, co rysunek z poprzedniej strony. Jest to przykład malowania trzema kolorami podstawowymi: cytrynową żółcią, karminem i pruskim błękitem oraz bielą. Jest to również, jeśli chodzi o kolor, przykład atmosfery. Kontrast podkreśliłem na łódkach i refleksach pierwszego planu, zaś w planie pośrednim i w tle formy i kolory są rozmyte. To doskonały sposób oddawania w obrazie głębi, czyli trzeciego wymiaru.

192



Kontrast słabnie w miarę wzrostu odległości

Zadaj komuś, kto nie za bardzo zna się na malarstwie i rysunku, takie pytanie: „Jak sądzisz, kiedy kolor jest najwyraźniejszy – gdy obiekt jest blisko, czy gdy jest daleko?” Prawie na pewno ta osoba odpowie: „Gdy jest blisko”, i doda, że jej zdaniem rzeczy, które są blisko, widzimy bardzo dobrze, a te, które są daleko, już nie. „Więc rzeczy oddalone” – zakończy – „są ciemniejsze niż te blisko nas”.

Powiedz tej osobie, że się myli i pokaż, że ta góra w oddali ma ciemne obszary, nawet czarne (na przykład pnie drzew czy czarna ziemia), podczas gdy z miejsca, w którym stoimy *wszystko wydaje się błękitnawe, raczej blade*. Ta sama reguła odnosi się do morza, bezkresnych pól czy czegośkolwiek.

„Rzeczywiście, masz rację!” – wykrzyknie twój przyjaciel. – „Tak, to prawda. Im rzeczy są dalej, tym stają się jaśniejsze”. No i znów powiedz mu, że się myli, używając następującego argumentu: „Spójrz, jeśli staniesz pośrodku śnieżnego pejzażu, to zobaczysz, że podczas gdy śnieg wokół ciebie jest zupełnie biały, to na szczycie góry wydaje się niebieski, czyli ciemniejszy niż ten blisko ciebie”.

Wreszcie wyprowadzisz go z błędu, dodając:

Pierwszy plan jest równocześnie najciemniejszy i najjaśniejszy

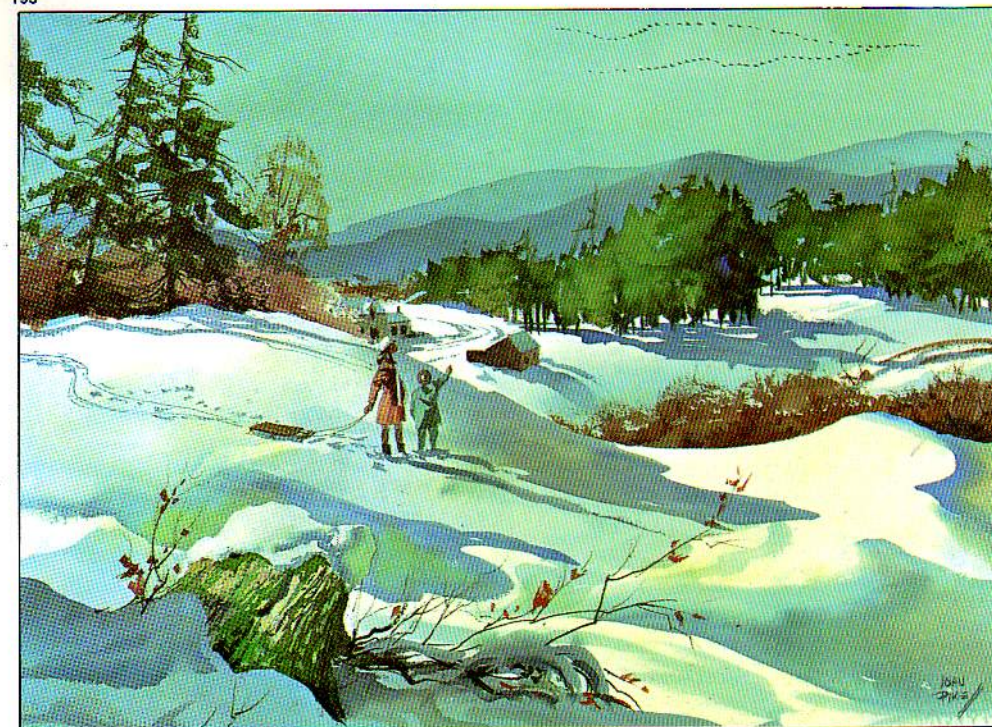
Oznacza to po prostu, że tony na pierwszym planie nie są jaśniejsze czy ciemniejsze niż w tle, lecz że *między tonami jest wielki kontrast*. Zapamiętaj tę podstawową zasadę uchwycenia atmosfery:

Kontrast słabnie w miarę zwiększania się odległości.

Stosuj ją, gdy rysujesz czy malujesz. Gdy pracujesz nad pierwszym planem, staraj się, by kontrasty były tak silne, jak to tylko możliwe. Oczywiście, będą one zależeć od tematu i rodzaju oświetlenia. Pracując nad partiami oddalonymi, nad planem pośrednim i tłem, coraz bardziej je zmniejszaj. Zobaczysz, że pierwszy plan „wyskakuje” na ciebie! O to właśnie chodzi przy studio-waniu atmosfery.

Ryc. 193. John Pike, *Kompozycja zimowa*. Kolekcja prywatna. Na tej pięknej akwareli, reprodukcionej dzięki uprzejmości Watson-Guption Publications, doskonale widać różnice w kontraście i określeniu form między pierwszym planem a tłem. Zauważ detal i kontrast pierwszego planu, z pnem na pół zasypanym śniegiem, i porównaj je z brakiem określeń i kontrastów w rzędzie drzew i na błękitnych górach w tle.

193



Ton i atmosfera

Tak więc ton jest coraz słabszy i słabszy, aż wreszcie znika. Rysując czy malując, powiedzmy, rząd drzew, zobaczysz jasnozielony ton w koronach tych najbliższej ciebie, bledszą zieleń zmieszaną z szarością w tych trochę dalej, i słabą, błękitną szarość niemal mieszającą się z jasnymi kolorami nieba w tych najdalej. Nie ma nic gorszego niż intensywne, mocno pokolorowane tło, wypychające się w pierwszy plan! To już tysiąc razy lepiej przesadzić z odległością, używając bladoszarych, atmosferycznych tonów. W połączeniu z czerniami i bielami pierwszego planu stłumione tło aż zaprasza, by „wejść w obraz”.

Kontury i atmosfera

Chciałbym teraz, byś przeczytał tę krótką, lecz pełną lekcję Leonarda z jego *Traktatu o malarstwie*, w której mówi o związkach konturów z atmosferą:

„Wszystkie partie dzieła, które są blisko widza, trzeba wykończyć bardzo pieczołowicie, w zależności

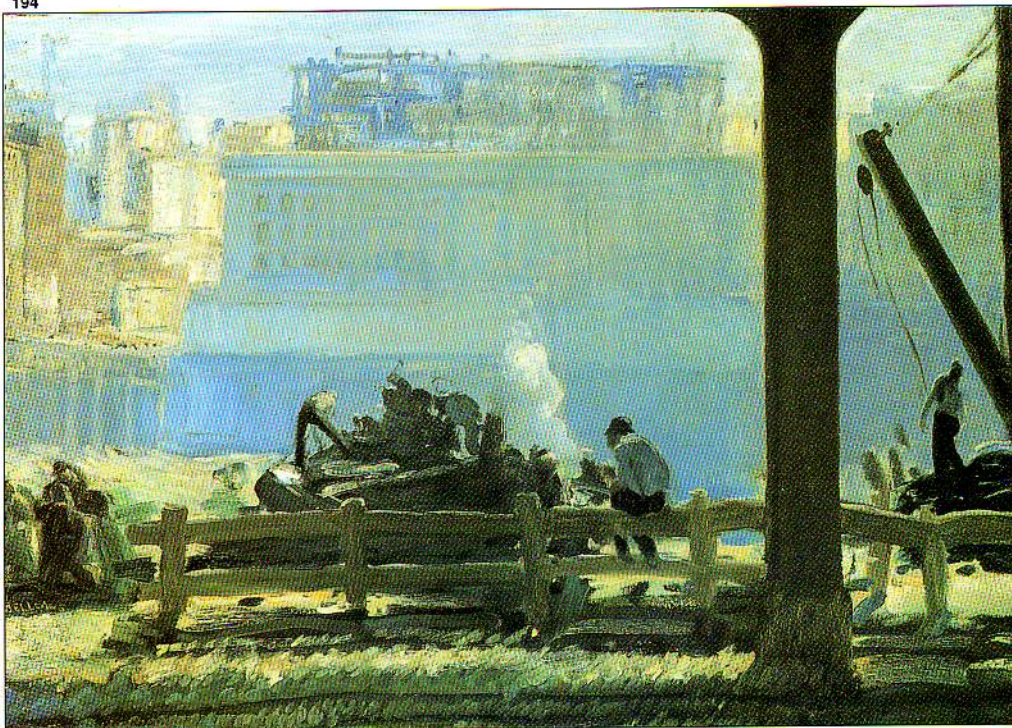
od różnych, zawartych w nich planów. Pierwszy plan musi być wykończony czysto i dokładnie; drugi podobnie, lecz bardziej mgliście, nieostro, czyli mniej precyzyjnie; i wreszcie, stopniowo, wraz z odległością, kontury miękną, a kształty, formy i kolory znikają.”

Przyjrzyj się efektowi atmosfery, uzyskanemu dzięki czystości i rozproszeniu konturów, na pierwszym obrazie, jaki będziesz miał okazję obejrzeć – oczywiście pędzla dobrego malarza – a zobaczysz, że:

W pejzażu horyzont nigdy nie jest wyraźny. W scenie z wieloma postaciami, również te w tle nigdy nie są wyraźne.

Ryc. 194. George Bellows, *Smutny poranek*. National Gallery of Art, Waszyngton, D.C. Można tu podziwiać mistrzowskie wydobycie głębi, która powstała dzięki uchwyceniu i przerysowaniu atmosfery. Budynki w tle, których kształty są ledwo rozpoznawalne, namalowano ciepłym, szarawym błękitem.

194



Gdy wszystko jest na pierwszym planie

Może się zdarzyć, że bez jakiegokolwiek przygotowania czy studium właśnie malujesz pejzaż i starasz się uchwycić całą jego atmosferę, po prostu dlatego, że rysujesz to, co widzisz. Być może na tym pejzażu rzeczywiście są na pierwszym planie kontrasty, a w tle brak kolorów i musisz tylko to zobaczyć i skopiować.

Bardzo interesujący, trudny do rozwiązania tylko dzięki intuicji, jest przypadek, gdy cały model jest na pierwszym planie i na pierwszy rzut oka nie ma planu środkowego ani tła, ani widocznej atmosfery. Może to być na przykład martwa natura lub rysunek wnętrza.

Zacznijmy od stwierdzenia, że przy takich i przy wszystkich tematach trzeci wymiar istnieje, więc istnieje też powietrze między obiektami.

Oczywiście, ten typ atmosfery nie jest tak wyraźny jak na dworze, gdzie kontrasty i tony (a zwłaszcza te drugie) zmieniają się wraz z odległością, olbrzymimi ilościami tlenu i azotu, wraz z atmosferą. Ale wciąż pozostaje jeden czynnik, który nas ratuje, gdy przychodzi do oddania głębi: **WYRAZISTOŚĆ** obrazów leżących bliżej, w porównaniu z leżącymi dalej.

Zostawmy na chwilę atmosferę i pomówmy o optyce i naszych narządach wzroku. Nawet jeśli nie interesujesz się fotografią, na pewno wiesz, co to takiego obraz *nieostry*. Wiesz także, że można tak wyregulować aparat, że zrobi zdjęcie, na którym obiekty pierwszego planu będą wyraźne, a te za nimi nieostre i rozmyte, nawet jeśli odległość między nimi jest niewielka (powiedzmy 30 cm).

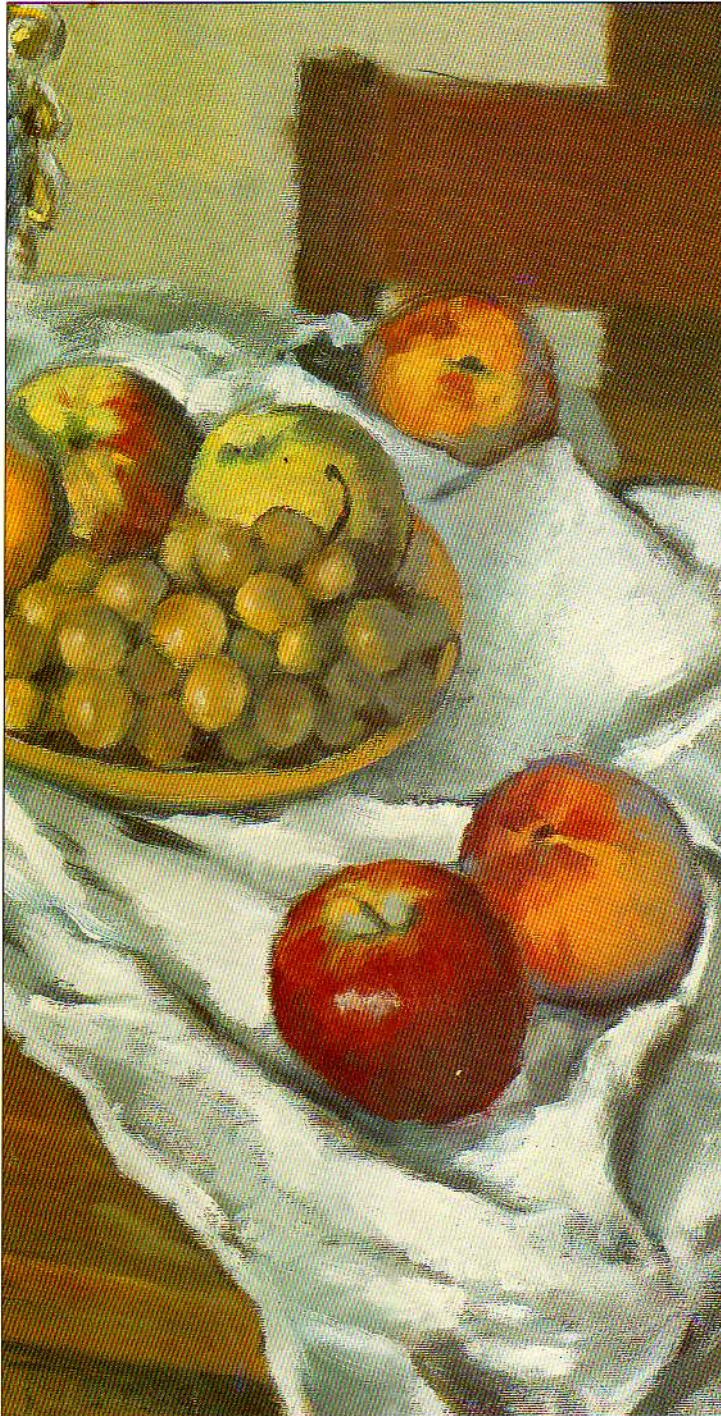
Teoretycznie system optyczny aparatu jest taki sam jak nasze organy wzrokowe; napisałem teoretycznie, bo w praktyce nasze oczy są znacznie lepsze. W każdym razie, chcę powiedzieć, że zbyt wyostriamo i rozostriamo. Robimy to instynktownie, tak nieświadomie, że pewnie nigdy nie zdałeś sobie z tego sprawy.

Zrób eksperyment. Weź do ręki jakiś przedmiot, coś tak małego jak na przykład ołówek, i trzymaj go na poziomie oczu w takiej odległości, byś mógł odczytać nazwę producenta i numer (jakieś trzydzieści centymetrów).

Ryc. 195. José M. Parramón, *Martwa natura z niebieskim dzbanem* (detal). Kolekcja prywatna. Forma jest określona w załamaniach białego obrusa i w dwóch jabłkach na

pierwszym planie, natomiast brak jej w brzośkwini, obrusie i krześle w tle. Ten brak określenia nie jest przesadzony, ale jest na tyle widoczny, że formuje głębie.

195



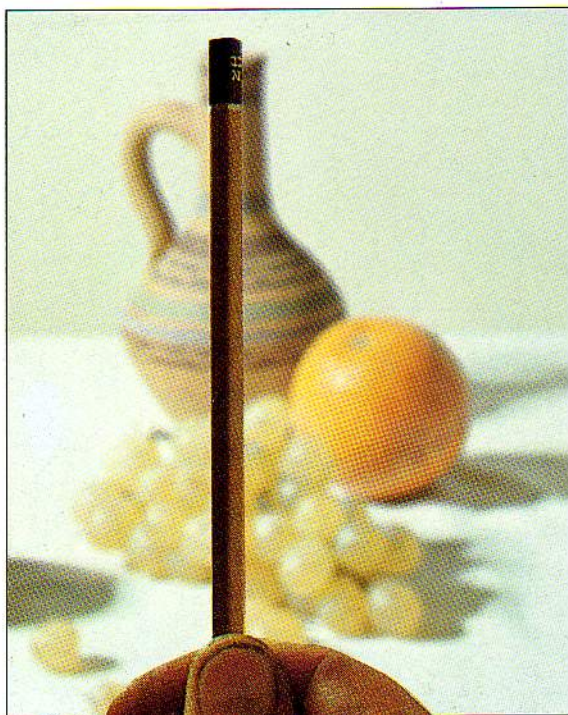
Teraz uwaga! Patrz intensywnie na ołówek, a potem – szybko – popatrz na coś za nim. Teraz znów spojrz na ołówek, potem szybko na tło, za każdym razem ze skupionym wzrokiem, nie patrząc daleko od ołówka, lecz jakby przez niego. Widzisz? Gdy patrzysz na tło, to mimo że wciąż masz przed oczami ołówek, jest on zupełnie nieostry, zaś kiedy patrzysz na niego, rozmywa się tło.

No cóż, malując martwą naturę czy postać na charakterystycznym tle, lub jakiś inny temat, w którym nie ma dużych odległości między planami, musisz malować tak, jak namalowałbyś ten ołówek: określając formę ołówka i innych rzeczy na pierwszym planie, a pozostawiając resztę bardziej lub mniej nieostrą, zależnie od odległości. Możesz być pewien, że w ten sposób wierne oddasz rzeczywistość, *ponieważ nie widzimy wszystkich planów jednocześnie*, wszystkich tak samo wyraźnych, ale patrzymy to na ołówek, to na tło, potem znów na ołówek i tak to wygląda.

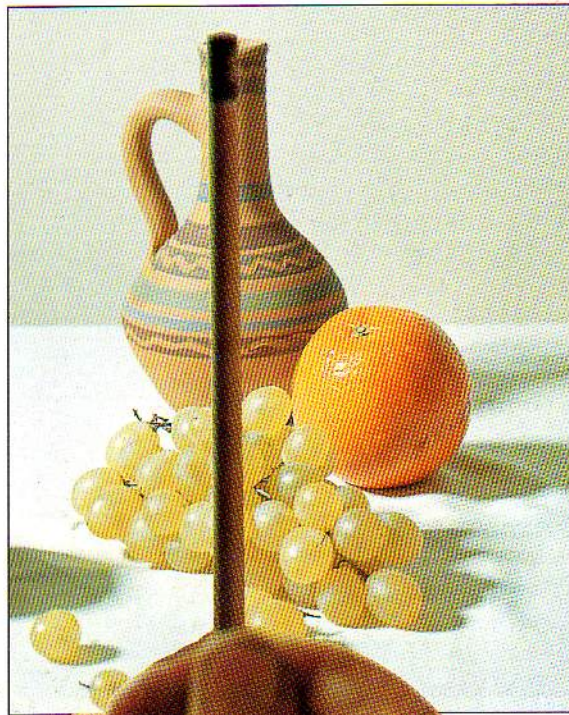
Jeśli dodasz do tego to, co już wiesz o kontraście i tonie, wzmacniając nieco te efekty na obiektach położonych bliżej, a osłabiając na położonych dalej, uzyskasz złudzenie głębi, którą musisz uchwycić, by twe dzieła podobały się, niezależnie, czy w temacie, który malujesz, jest dużo atmosfery, czy tylko trochę.

Ryc. 196 i 197. By oddać głębię obiektów będących w całości na pierwszym planie (jak w martwej naturze, portrecie czy rysunku postaci), artysta może określić najbliższe formy wyraźniej, gdy dalsze są nieostre. Ta technika przypomina sposób, w jaki patrzą ludzie: gdy patrzymy na coś, co jest blisko, nasze oczy nie określają wyraźnie tego, co jest dalej.

196



197



Światło i atmosfera są wszędzie

Z przodu i za modelem, z jednej i z drugiej strony jest atmosfera, jest powietrze. Dlatego artysta wszędzie „rysuje powietrze”.

Wielu początkujących malarzy rysuje czy maluje dobrze, *zbyt* dobrze. Pieczołowicie kreślą profile, niezwykle ostro określają formy – czubkiem pędzla sobolowego nr 2 lub dobrze zatemperowanym ołówkiem. I wpadają w popłoch, jeśli ołówek czy pędzel wyjdzie poza krawędź zacieniowanego obszaru, łapią za gumkę czy pędzel i dopracowują, dopracowują kontury, aż wszystko jest suche, sztywne, za dobre. Nie są to artyści i nie wiedzą, co znaczy malować powietrze.

Nie, przedmioty nie są sztywne, precyzyjne i ostre jak forma do kształtowania dokładnie odmierzonych kawałków. Przedmioty żyją, bo są kolorowe, odbijają światło, a światło wibruje. No i nasz wzrok nie jest nieruchomy ani skierowany tylko w jedną stronę.

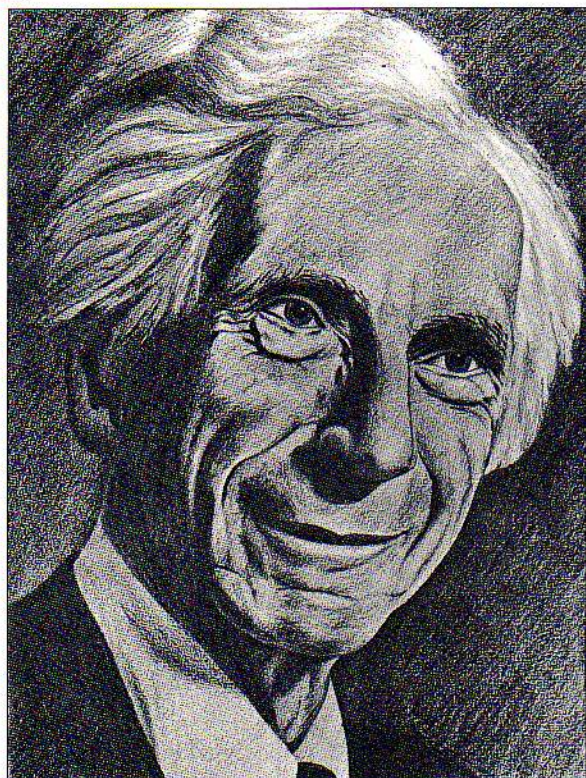
Złudzenie przestrzeni uzyskuje się, rozmywając kontury

Ale mówimy tu o *wszystkich* konturach, łącznie z tymi wewnątrz modelu, jak w kwiatku, który choć jest częścią bukietu, to ma swe własne kontury, czy jak w ręce, która jest z ciała, ale ma także tło.

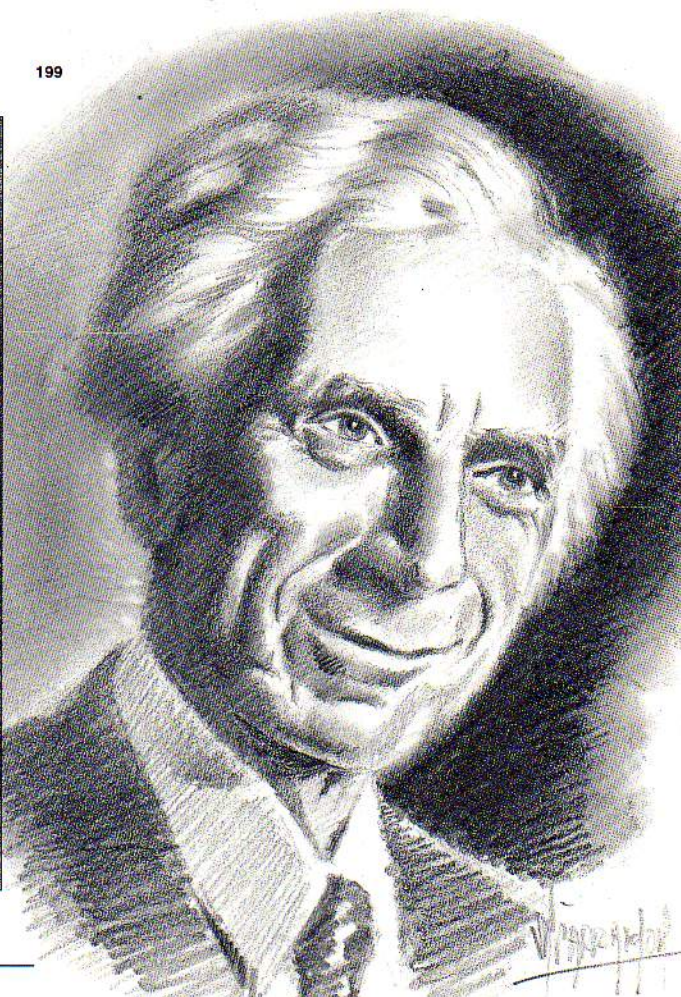
Jednakże nie chodzi mi o to, by rozcierać tak, aż wszystko się rozmaże. Michał Anioł, gdy pytano go, w jaki sposób tworzy tak piękne posągi, odpowiadał ironicznie: „Widzisz ten kamień? W środku jest rzeźba: trzeba tylko trochę odłupać, żeby się pokazała; ale trzeba znać swoje rzemiosło, by nie odłupać zbyt dużo, gdyż posąg zniknie; nie wolno zdjąć ani zbyt mało, ani za wiele.”

Ryc. 198 i 199. Portret Bertranda Russella, narysowany przez początkującego i przez doświadczonego artystę. Na pierwszym widać podobieństwo, prawie doskonałe, ale brak techniki i mistrzostwa. W tych dokładnie określonych, ostrych rysach twarzy i konturach nie ma powietrza, atmosfery ani artystycznej wizji. Są one natomiast w drugiej wersji.

198



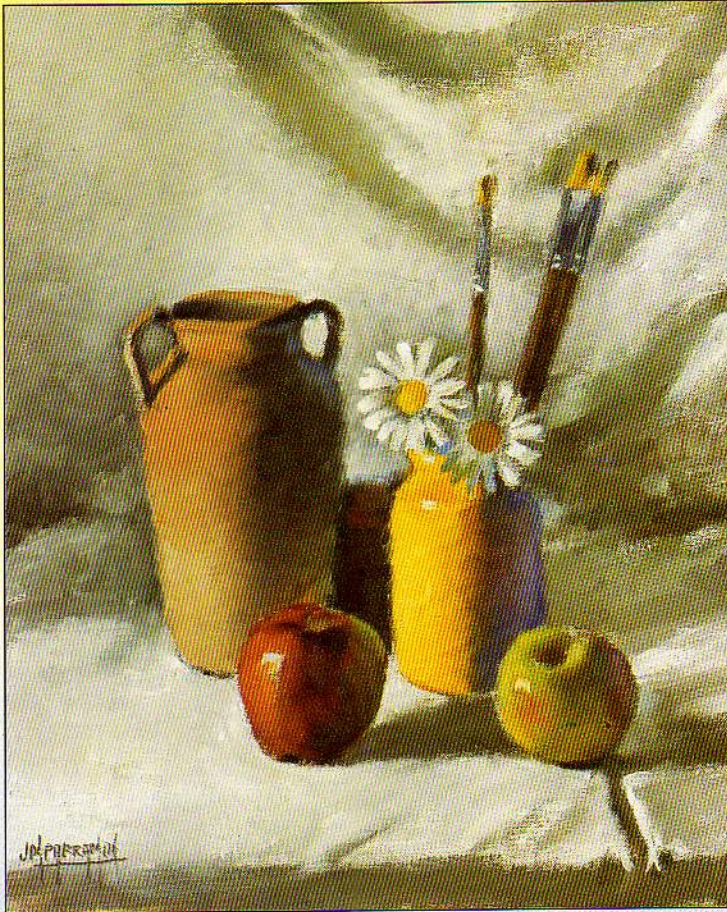
199





Ryc. 200. J. M. W. Turner, *Wieczorek muzyczny*, Tate Gallery, Londyn. Szkice to często dobre przykłady przedstawiania trzeciego wymiaru, atmosfery – tak jak ten szkic Turnera. Swoim swobodnym, spontanicznym stylem artysta ten wyprzedził impresjonistów.

Jako podsumowanie
wszystkiego, co zobaczyłeś,
przeczytałeś i czego się
nauczyłeś, namalujemy teraz
dwa obrazki: martwą naturę
w stylu walorystów, w której
podkreślimy kontrast stosując
światło boczne, wzmacniające
bryłę, oraz portret w stylu
kolorystów, z oświetleniem
frontalnym, płaskimi kolorami
i prawie bez cieni. Napisałem
„namalujemy”, bo najlepiej
byłoby, gdybyś ty też
namalował co najmniej dwa
obrazki, ćwicząc ustawienie
i ilość światła, kontrast
i atmosferę, podkreślone
w mniejszym lub większym
stopniu. Byłby to dobry
sposób utrwalenia lekcji z tej
książki o świetle i cieniu
w malarstwie i rysunku.

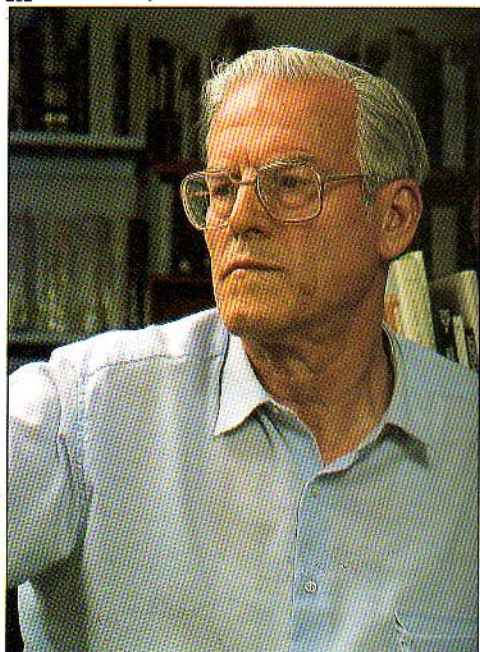


201

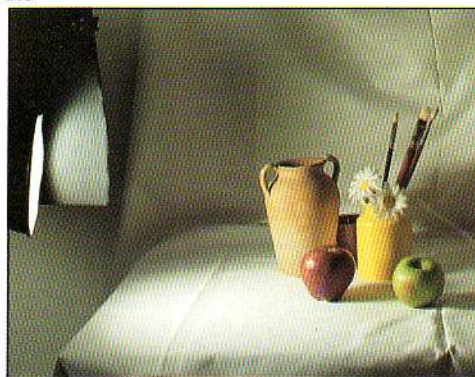
Światło i cień w praktyce

José M. Parramón maluje martwą naturę w stylu walorystów

202

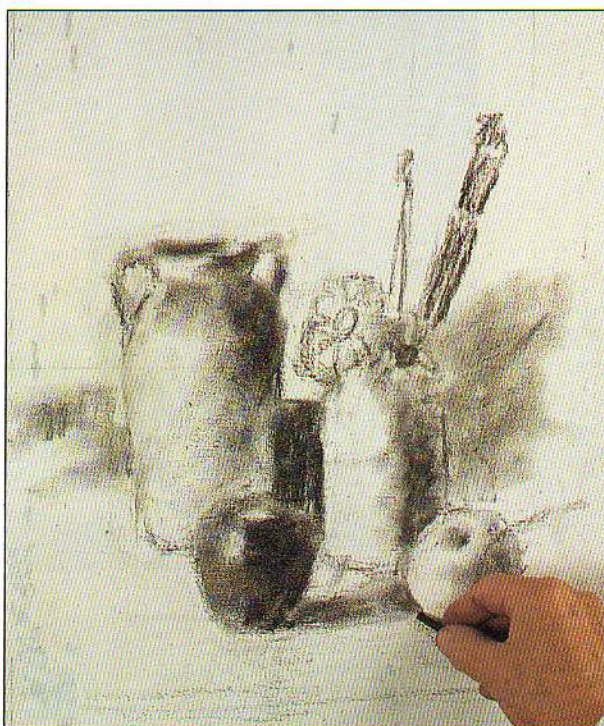


203



Ryc. 202 i 203. Artysta José M. Parramón, autor tej książki, namaluje dla was dwa obrazki. Oto model do pierwszego z nich, sztucznie oświetlony, by kontrasty były jak największe.

204



Na ryc. 203 z tej strony widzisz mój model. By stworzyć i podkreślić cienie i kontrast, posłużyłem się sztucznym bezpośrednim światłem bocznym. Będę malował w stylu walorystów, wydobywając bryłę. Zaczynam od szybkiego szkicu węglem, na którym od początku zaznaczam cienie, ale tylko rozmieszczając je, zaznaczając i nadając proporcje elementom rysunku. Nie rysuję kształtu fałd w tle, bo nie jest to potrzebne. Namaluję je bezpośrednio pędzlem (ryc. 204).

Następnie, naśladując zasadę Jeana Baptiste Camille Corota, że „trzeba zacząć od bryły, malując cienie”, szybko zamaluję obszary w cieniu przybliżonymi kolorami, ale jeszcze ich nie dopracowuję. Wypełniam też kolorem podstawowe formy: dzbanki, jabłka i biały obrus w tle, na którym teraz już szkicuję fałdy (ryc. 205 i 206).

Teraz, gdy rysunek już się wyłania, zacznę go malować, dopracowując kolory i cienie. Na razie żółty odcień mniejszego dzbanka mi odpowiada, ale na drugim dzbanku trzeba dodać trochę jaśniejszego, ziemistego koloru.

205

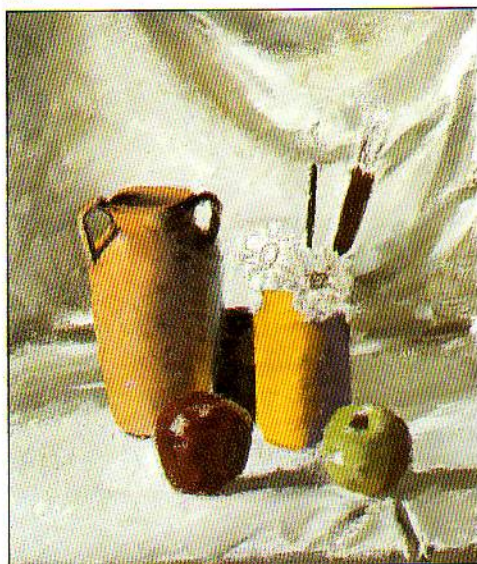


206



Etap drugi: ustalanie walorów i kontrastów

207



Na ryc. 207 widzisz poprawki, które wprowadziłem pod koniec pierwszego etapu. Kolor żółtego dzbanka nie zmienił się, natomiast poprawiłem dokładnie dzbanek gliniany, dopracowałem też brzeżek i uszka, oraz cień rzucany przez jedno z nich. Jabłka wyglądają tak samo, obrus jest zaledwie naszkicowany, podobnie jak pędzle, a stokrotki wciąż białe. Od tej chwili zmiany będą znaczące, ale nie radykalne: maluję i poprawiam kolor i formę żółtego dzbanka, osłabiając żółcień, poprawiając kontury, dodając „powietrze” – czyli rozmywając je – i zaczynam malować płatki stokrotek (ryc. 208). Potem pracuję nad zielonym jabłkiem, poprawiając barwę, malując rozświetlenie, budując czerwonym kolorem światła i cienie (ryc. 209).

Kończę drugi etap, konstruuując pędzle, malując rozświetlenia na jabłkach, poprawiając raz jeszcze tony i kolory glinianego dzbanka i wreszcie dopracowując tło z lewej strony, prowokując kontrast przy jaśniejszym tonie dzbanka z gliny (ryc. 210).

Ryc. 207-210. Pod koniec drugiego etapu obrazek jest właściwie skończony; trzeba poprawić niektóre tony, dopracować formy i kolory oraz podkreślić kontrasty.

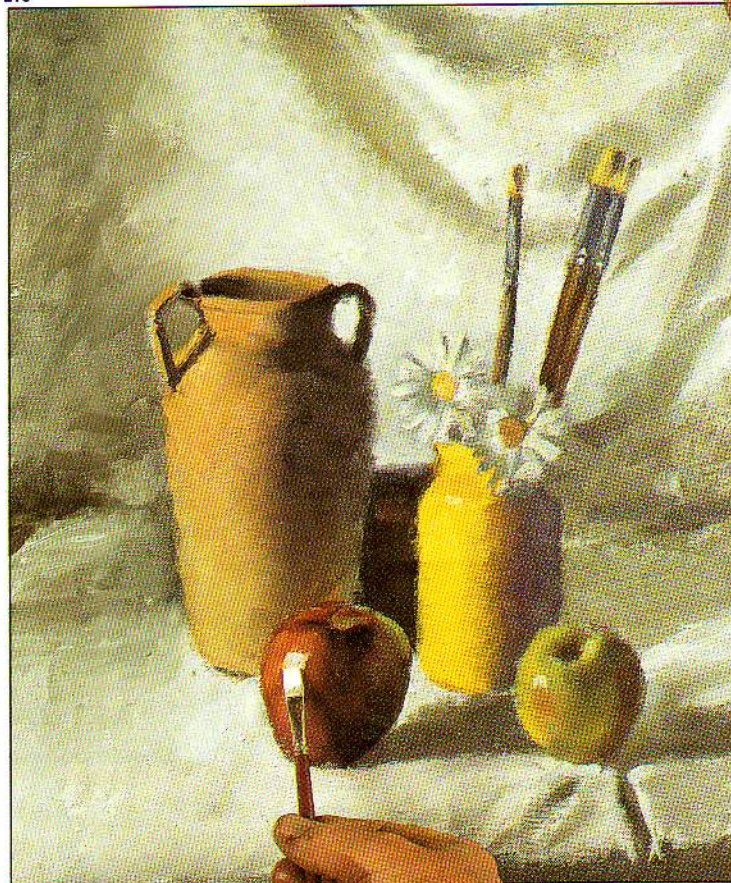
208



209

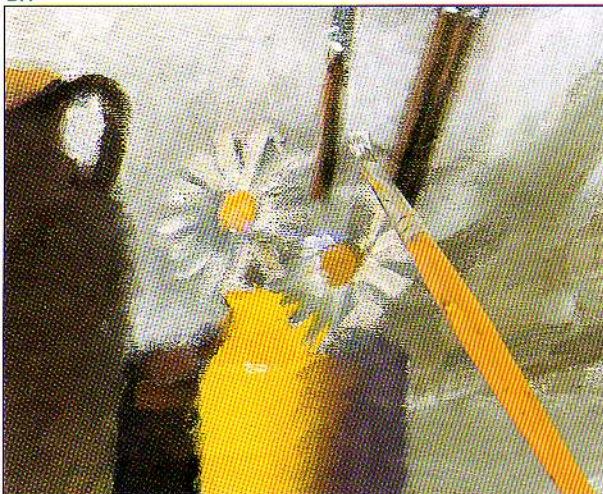


210



Etap trzeci: ostatnie szczegóły

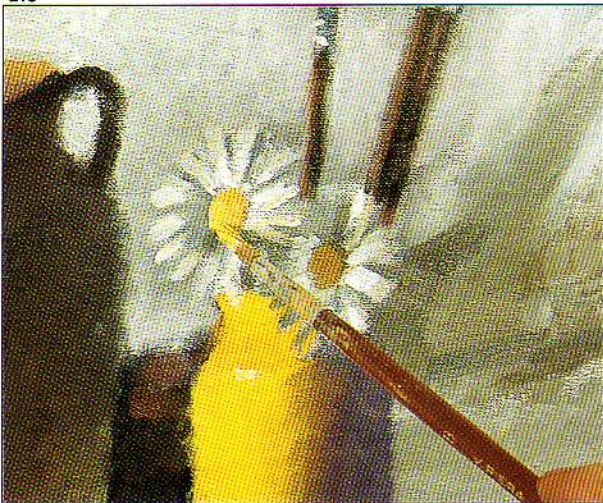
211



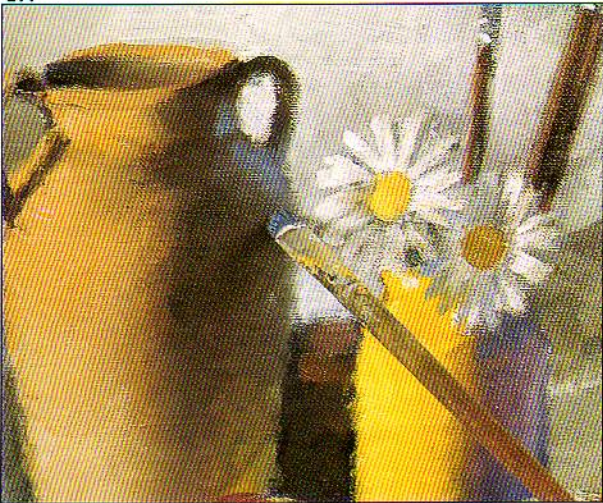
212



213



214



Jeśli porównasz skończony obrazek (reprodukowany na ryc. 215 z sąsiedniej strony) z wersją po drugim etapie (ryc. 210 na poprzedniej stronie), to zobaczysz, że różnice między nimi leżą głównie w konstrukcji i wykończeniu stokrotek, który to proces ilustrują ryc. ryc. 211, 212 i 213. Poprawiłem też tło z lewej strony, rozjaśniając jego górną część, łagodząc przejścia tonalne, ale oczywiście zachowując kontrast prowokowany na brzegu oświetlonej partii glinianego dzbanka. Wreszcie, dokończyłem pędzle i dodałem trochę odbitego światła na dzbankach i zielonym jabłku.

Na skończonym obrazku dodałem też drobne, prawie niezauważalne szczegóły: na przykład przyjrzyj się uważnie prowokowanym kontrastom między płatkami sto-

krotek a tłem (ryc. 211), bez których bieli płatków nie byłoby widać. Na tym ostatnim etapie cały czas rozmywałem tony, łagodziłem kontury i profile, aż czasem wydaje się, że są nieokreślone. Dlaczego? By oddać przestrzeń, atmosferę, trzeci wymiar obrazka, kontrasty w stylu walorystów.

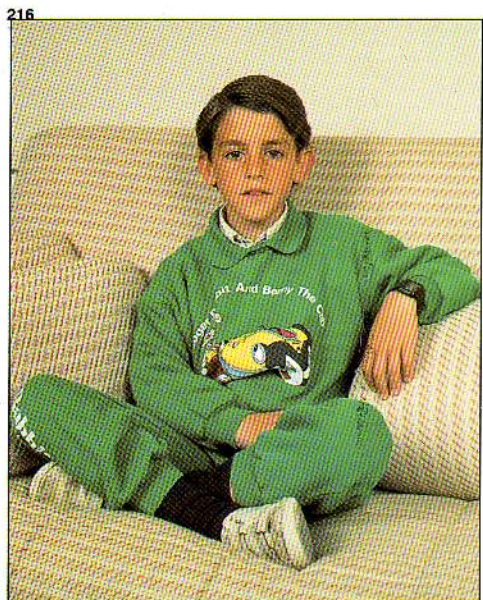
Ryc. 211-215. Dopracowuję kształty stokrotek, prowokując kontrasty, by podkreślić biel płatków. Potem dodaję rozświetlenia na oprawkach pędzli, wzmacniam światło odbite, dopracowuję formy i kolory tła itd. Te końcowe poprawki nie zmieniają istoty tego, co już zostało namalowane.

Etap czwarty i ostatni: ukończony obrazek

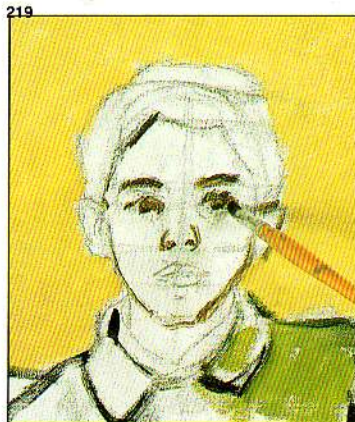
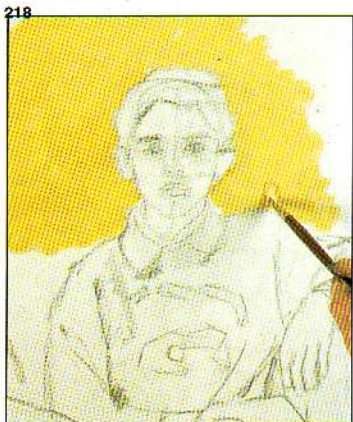
215



Malowanie portretu w stylu kolorystów



Ryc. 216 i 217. Oto model, w oświetleniu frontalnym, prawie bez cieni. Na szkicu węglem widzisz kreski wyznaczające kanon ludzkiej głowy.



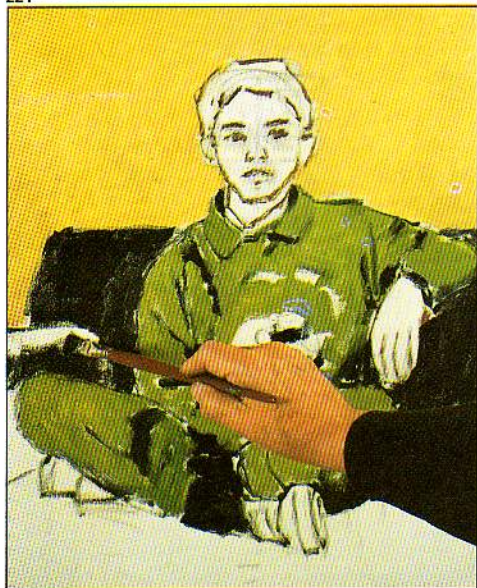
Ryc. 218-220. Najpierw skończyłem szkic, potem pomalowałem tło jasną żółcią, a model brązem. Potem pokolorowałem bluzę zielenią zmieszaną z ochrą, która harmonizuje z tłem.

Nie przesadzę, jeśli powiem, że spędziłem co najmniej godzinę studiując i ustawiając pozę modela, zastanawiając się i patrząc, wyobrażając sobie, co zrobić, by ten portret dziecka naprawdę był *portretem dziecka*, a nie osoby dorosłej. Chciałem, by mój obrazek był radosny, wesoly, formalny i w stylu *kolorystów*. Przy wstępnym szkicu, zanim zacząłem rysować czy malować, zdecydowałem się obniżyć oparcie sofy, tak by głowa chłop-

ca znalazła się bezpośrednio na tle ściany, którą postanowiłem namalować na żółto. Na tym etapie nie wybrałem koloru czarnego dla sofy, ale już pomyślałem, że trzeba by ją przyciemnić, żeby postać lepiej się odcinała.

Etap drugi: wstępne ustalenie kolorów

221

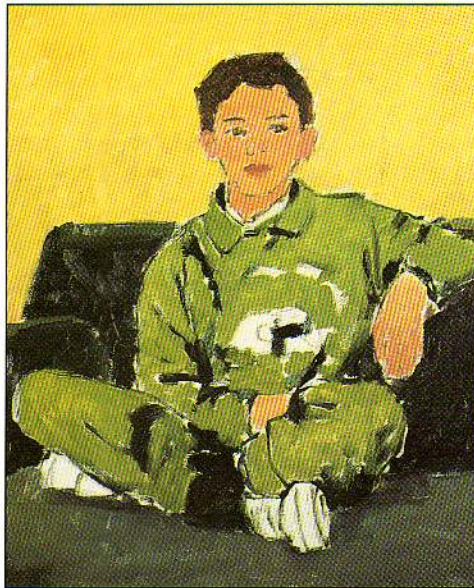


Po tych wszystkich pomysłach zacząłem rysować węglem, ustalając proporcje głowy za pomocą kanonu ludzkiej postaci, luźno zaznaczając figurę. Skończyłem rysunek i zacząłem malować.

(Tekst poniżej to zapis uwag, które nagrywałem na magnetofon podczas pracy).

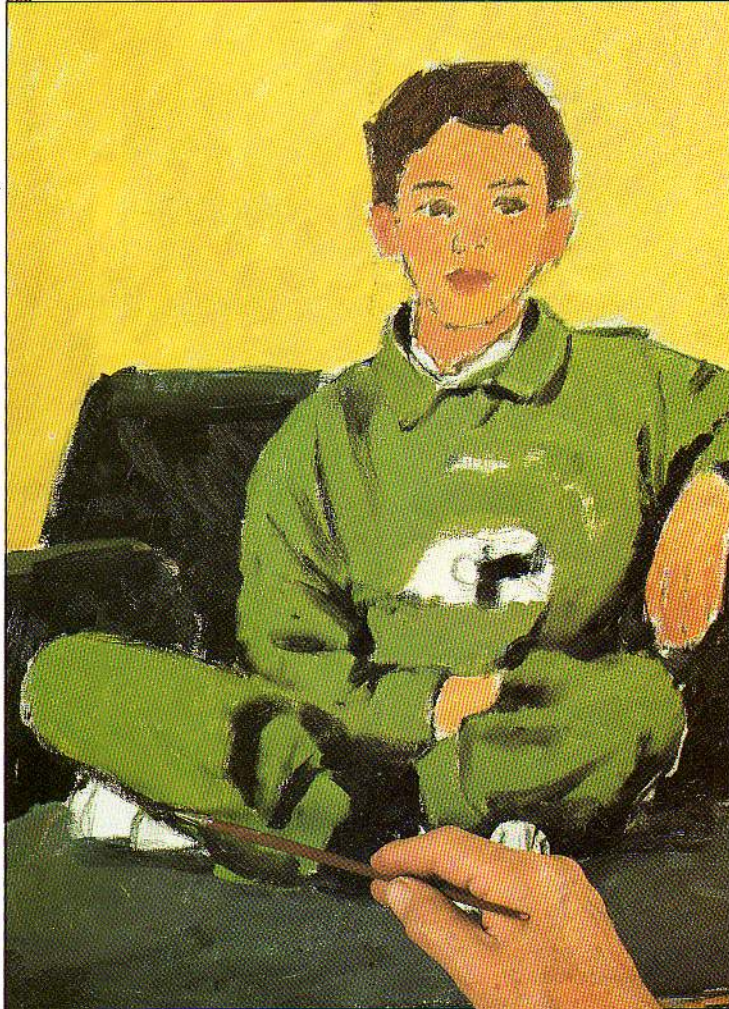
„Maluję tło żółcienią i przechodzę do postaci, mieszając ciemną umbrę i błękit pruski z odrobiną czerwieni. Zieloną bluzę maluję szmaragdową zielenią zmieszaną z żółcienią kadmową, ochrą, błękitem pruskim i niewielką ilością czerwieni. Różnicuję tę zieleń, dodając czerń skomponowaną ze szmaragdowej zieleni, błękitu pruskiego i karminu. Teraz – myślę sobie – powinienem pomalować sofę na czarno. Czerń, zieleń, żółty. Wypróbuję to i jest dobrze. Kończę nakładanie barw, malując twarz lekko przyciemnionym kolorem ciała. Potem maluję dłoń i poprawiam bluzę, osłabiając kolor. Ten etap jest skończony.” (Patrz ryc. 223).

222



Ryc. 221-223. Wypełnić przestrzeń, ustalić powierzchnie, zamalować biel płótna – to trzeba zrobić najpierw, by nie pomylić się w kolorach. Pod koniec tego etapu (ryc. 223) widać zmiany dokonane zgodnie z osobistą interpretacją formy i koloru: kolor ochry na bluzie, żółte tło, obniżenie oparcia sofy, by głowa odcinała się od jasnego tła, i pomalowanie sofy na czarno, żeby lepiej określić formę modelu.

223



Etap trzeci: twarz i dłoń

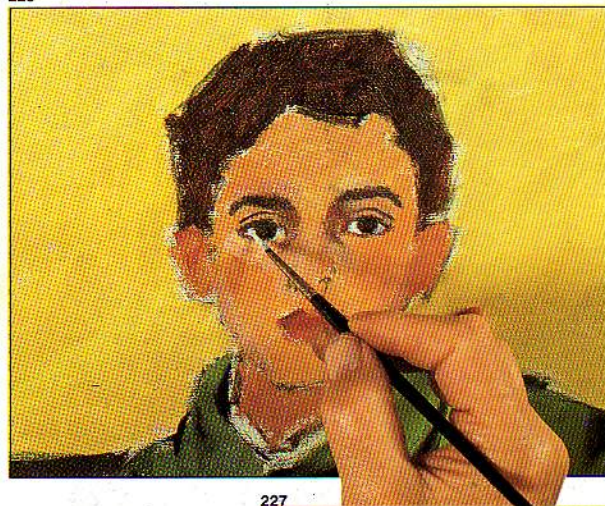
„Malując rysy twarzy, używam okrągłych pędzli sobolowych. Zaznaczam brwi i oczy, rysując i malując bez punktu odniesienia na pierwotnym rysunku, którego już nie widać. Teraz maluję uszy i usta. To prawe oko... muszę je obniżyć; jest zbyt wysoko. Kolor całości jest zbyt jasny (ryc. 227). Wróć do tego jutro.”

„Teraz pracuję nad twarzą, przemalowując kształty i kolory. Ta druga sesja trwa dwie godziny. Patrzę w lustrze na obrazek. Nie jest dobry. Lewe oko (dla nas prawe) jest nie tam, gdzie trzeba, usta są zbyt małe, uszy powinny być wyżej, widać błędy w rysunku czoła i linii włosów, a szyja jest zbyt wąska. Muszę zrobić przerwę.”

Minęły cztery dni, zanim wróciłem do tego portretu, i zacząłem pracować bez modelu, z fotografią. Dlaczego by nie? Nie ma

powodu, by umniejszać zalety zdjęcia. Wiedział o tym Edgar Degas, Salvadore Dalí też nie wahał się malować z fotografii, wielu artystów używa ich współcześnie. Przerobiłem większość rysów twarzy, być może tracąc nieco ze stylu kolorystów, ale uzyskując większe podobieństwo. Po dwóch godzinach wyłożonej pracy skończyłem. Och, zapomniałem! Na końcu zmieniłem odcień tła, zostawiając ten sam jasny kolor, ale nieco go łamiąc i przybrudzając. Dodałem trochę zielonych odbić na twarzy, a na bluzie nieco czerwonych. Znowu minęły dwa dni, znów spojrzałem w lustrze na mój obraz i podpisałem go.

225



226



227



228



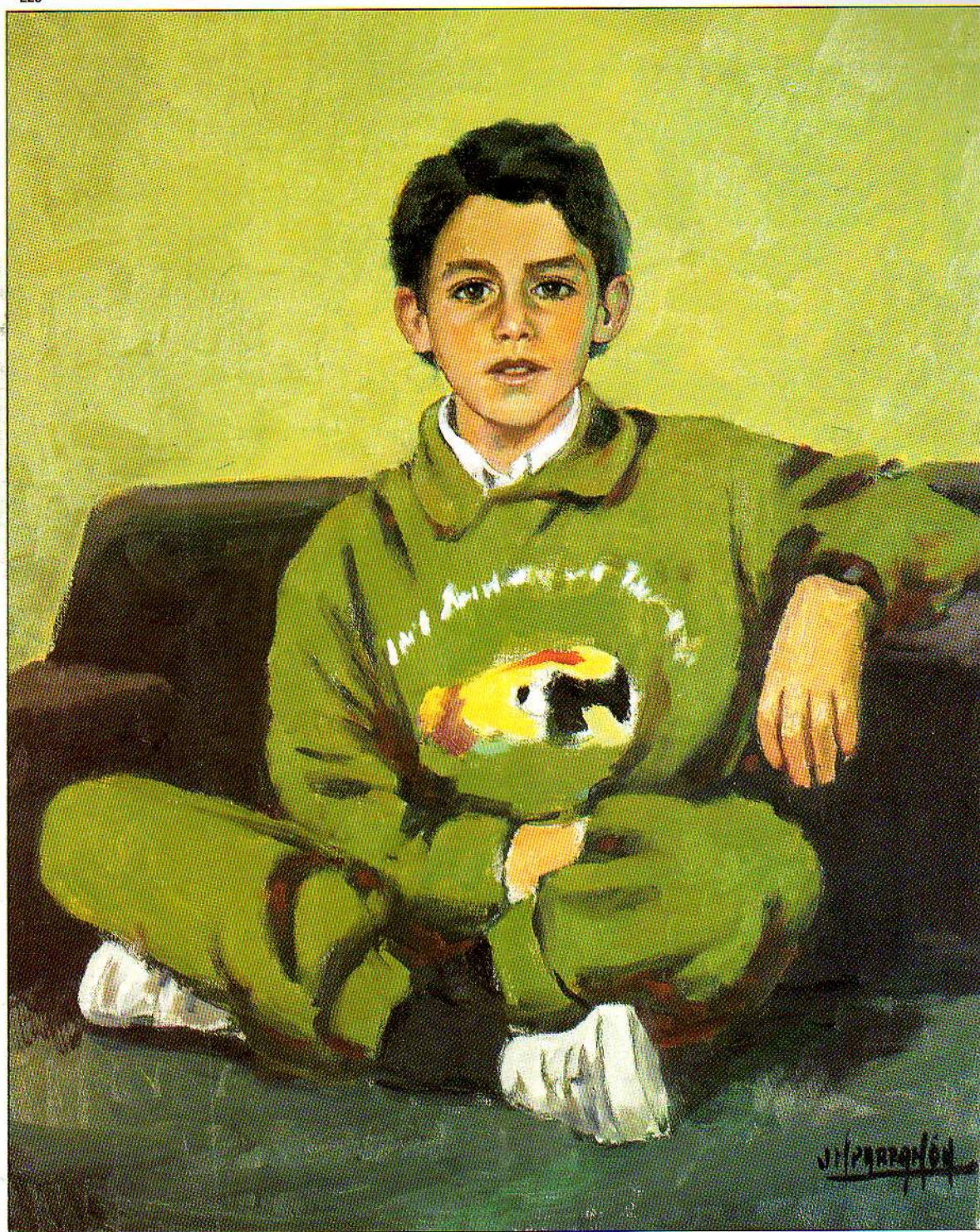
Ryc. 224-228. W trakcie trzeciej sesji kształtowałem dłoń i rysy twarzy, poprawiałem formy i kolory, nie martwiąc się zbyttnio o podobieństwo, skupiając się na efektach kolorystycznych.

224



Czwarty i ostatni etap: poprawianie twarzy i tła

229



Ryc. 229. Pod koniec ostatniej sesji, po dwóch dniach bez patrzenia na obraz, zdecydowałem, że żółcień jest zbyt intensywna i że trzeba zmienić ułożenie i kształt niektórych rysów twarzy. Dlatego poprawi-

łem zarys czoła i linii włosów, umieściłem uszy nieco wyżej i dopracowałem położenie oczu, ust i szczęk. Na końcu poprawiłem formę kołnierza i całej bluzy.