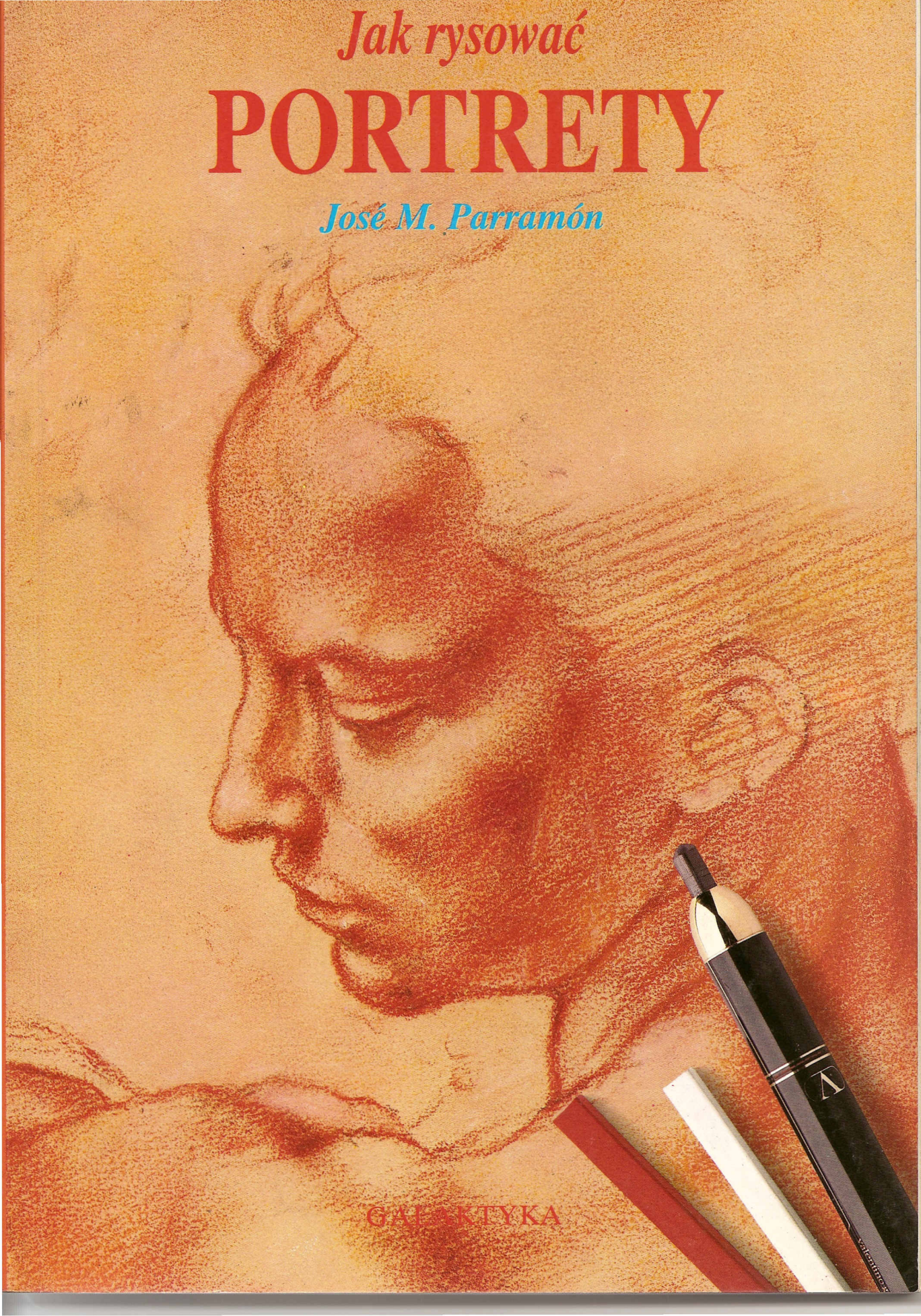
Jak rysować
PORTRETY

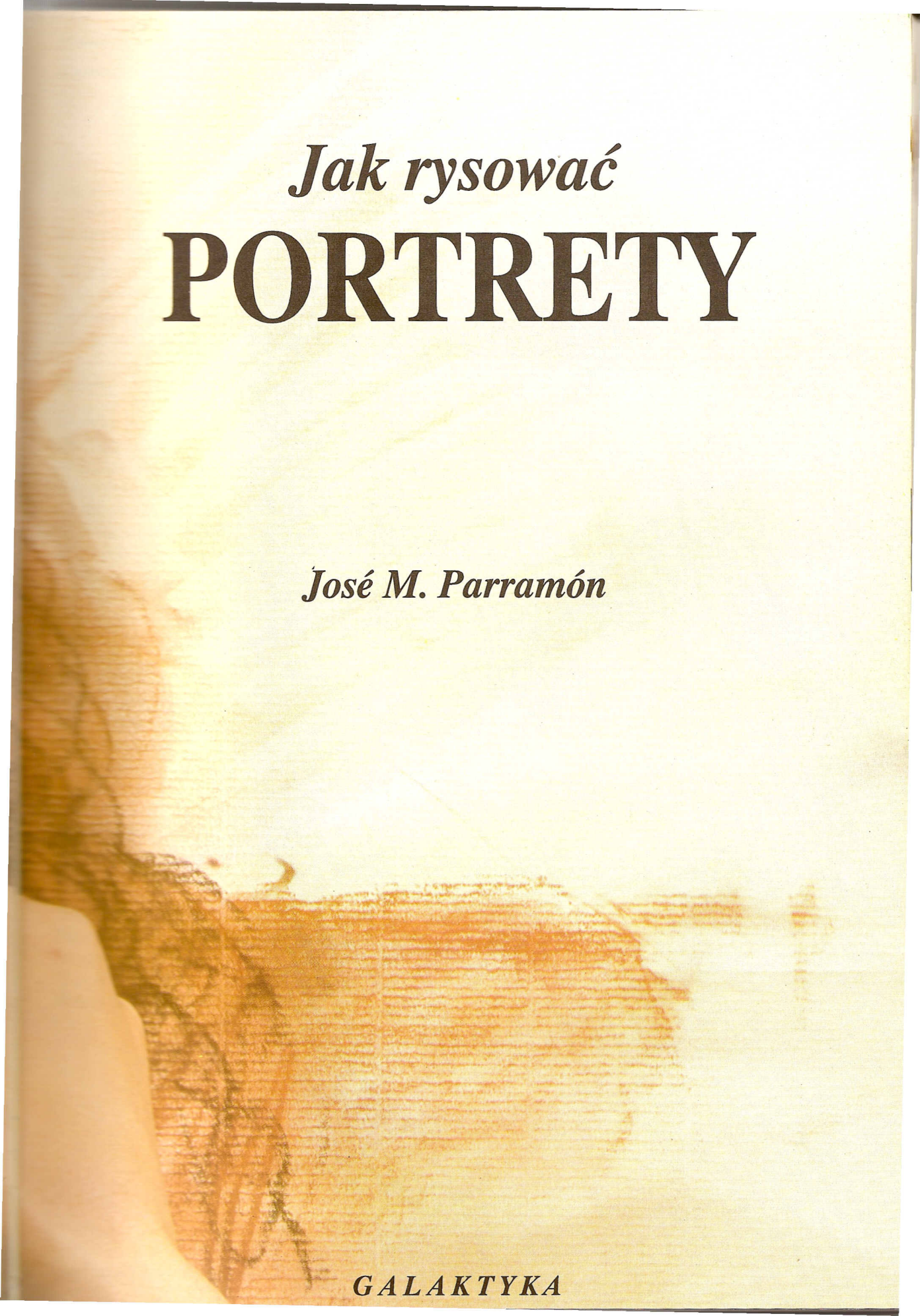
José M. Parramón



GALAKTYKA

Jak rysować
PORTRETY

José M. Parramón



GALAKTYKA

Ingres radzi swym uczniom, 7

Kanon w odniesieniu do głowy człowieka, 9

Antropometria, 10
Czym jest kanon, 12
Głowa widziana en face, 14
Głowa widziana z profilu, 16

Budowa ludzkiej głowy, 19

Czaszka, 20
Struktury podstawowe, 21
Struktura podstawowych linii, 22
Perspektywa koła i kuli, 23
Zastosowanie kanonu do struktur podstawowych, 24
Budowa łuków brwiowych, oczu, nosa, ust, 26
Ćwiczenia praktyczne, 28
Przykłady głowy w różnych ujęciach, 30
Ćwiczenia praktyczne w rysowaniu modela, 31

Wiek i płeć w rysowaniu ludzkiej głowy, 33

Dwulatki, 34
Wielkości i kontrasty w portretach dzieci, 36
Kształtowanie się głowy człowieka, 38
Ludzie w starszym wieku, 40
Głowy kobiece, 42
Przykłady portretów kobiecych, 44

Studium poszczególnych detali twarzy, 47

Oczy i brwi, 48
Wygląd zewnętrzny oczu, 50
Pary oczu, 52
Nosy i uszy, 54
Wargi i usta, 56
Włosy, 58

Portret, 61

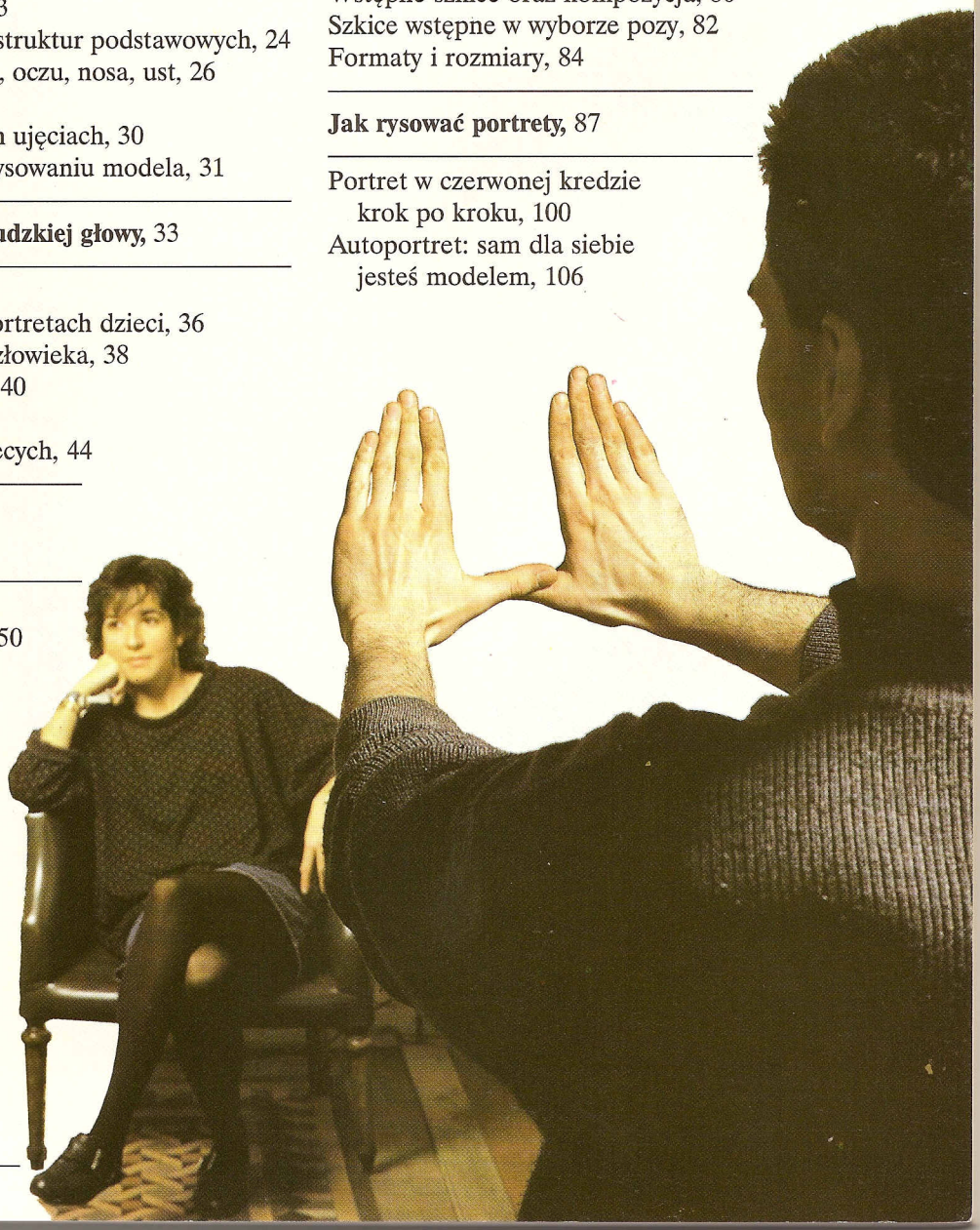
Wykład z Velázqueza, 62
Podstawowe cechy dobrego portretu, 64
Jak powstaje dobry portret, 66
Podobieństwo, 68
Praktyczne zastosowanie rad Ingresa, 67

Portret jako dzieło sztuki, 73

Oświetlenie, 74
Poza, 76
Jeszcze parę słów o pozie i odległości od modela, 78
Wstępne szkice oraz kompozycja, 80
Szkice wstępne w wyborze pozy, 82
Formaty i rozmiary, 84

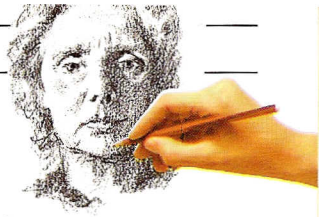
Jak rysować portrety, 87

Portret w czerwonej kredzie
krok po kroku, 100
Autoportret: sam dla siebie
jesteś modelem, 106



Rys. 1. Jean Auguste Dominique Ingres (1780--1867). *Autoportret,* ołówek grafitowy, Louvre, Paryż. Niezwykły talent i mistrzostwo kompozycji uczyniły z Ingresa najznakomitszego dziewiętnastowiecznego rysownika i malarza portretów. Jako zwolennik klasycyzmu podążał śladami Rafaela, który uważał, że malarstwo i rzeźba to najważniejsze dziedziny sztuki. Ingres ze swej strony zwykł był mawiać, że „rysunek zawiera w sobie już wszystko, oprócz koloru".

1



Ingres radzi swym uczniom

„Oddaj należną cześć wszystkiemu, co piękne.
Patrzaj, a ujrzysz, że człowiek został stworzony
na podobieństwo Boże. Zrozumiesz tedy,
dlaczego tak trudno jest uchwycić rysy twarzy
i kształty postaci ludzkiej. Wszak Bóg zechciał,
by Ewa różniła się od Adama, a Adam nie przypominał
żadnego innego mężczyzny. Zauważ jednak,
że stojące przed tobą zadanie nie jest wcale
takie beznadziejne, albowiem nie ma pośród żyjących
tutaj stworzeń istoty bardziej umiłowanej,
lepiej pamiętanej i dogłębniej poznanej."

– Ingres do uczniów

2

KANON W ODNIESIENIU — DO GŁOWY — CZŁOWIEKA

Antropometria

3

Rys. 2. (na poprzedniej stronie). Leonardo da Vinci *Proporcje ludzkiej twarzy*, sepia, Gallerie dell'Accademia, Wenecja. Jak wielu artystów Renesansu, Leonardo da Vinci badał proporcje ludzkiego ciała, zwłaszcza głowy. Próbował stworzyć formuły, innymi słowy, kanon, którym można by posługiwać się rysując twarze i postacie.

Rys. 3. W 1879 roku francuski uczony Alphonse Bertillon zajął się badaniem wymiarów i proporcji ludzkiego ciała, kładąc podwaliny pod nową naukę zwaną antropometrią. Owa dziedzina wiedzy wiąże się ściśle ze sztuką rysowania ludzkiej głowy i malowania portretów.

Rys. 4 i 5. Alabastrowe popiersie filozofa i pisarza rzymskiego Seneki, kopia posągu z brązu odnalezionego w Herculanum (Muzeum Narodowe, Neapol). Doskonale zachowane rzeźby klasyczne, przedstawiające m.in. filozofów i przywódców politycznych, umożliwiają porównanie ich proporcji z wymiarami spotykanymi dzisiaj. Dzięki tym badaniom definitywnie ustalono kanon artystyczny w odniesieniu do głowy.

Paryż, komendantura policji, luty 1879 r. Policjant przekazuje prefektowi podejrzanego:

– Marcel Dupont, proszę pana, rabunek z bronią w ręku.

– Odprowadzić do pana Bertillona – rozkazuje prefekt.

Pan Bertillon to skromny urzędnik, który niecałe trzy miesiące temu przedstawił nowy system identyfikacji przestępców. Jego metoda opierała się na zdjęciach oraz pomiarach ciała. Teraz, kiedy przeglądał swoje rejestry w poszukiwaniu twarzy Duponta, przypomniał sobie to, co ostatecznie na temat jego odkrycia powiedział prefekt: „Cóż, możesz spróbować, ale jeśli w ciągu trzech miesięcy nie doczekam się konkretnych wyników, raz na zawsze zapomnij o tych głupotach". Wkrótce Bertillon ściskając w dłoni kartkę biegł z drżeniem serca do gabinetu szefa.

– To nie jest żaden Dupont, panie prefekcie. To Marin, zbiegły morderca! Przefarbował włosy, ale nie zdołał zmienić budowy kości!

Tamto lutowe popołudnie stało się w ten sposób świadkiem narodzin antropologii, nowej dziedziny nauki zajmującej się badaniem fizycznej i duchowej natury człowieka. Alphonse Bertillon nazwał ją „antropometrią".

Definiując nową gałąź wiedzy jej twórca stwierdzał, że *antropometria bada wymiary i proporcje ciała ludzkiego lub jego poszczególnych części.*

Antropometria wiąże się zatem bezpośrednio ze sztuką tworzenia ludzkiej postaci. Po pierwsze ukazuje ona, że każdy jest inny i niepowtarzalny.

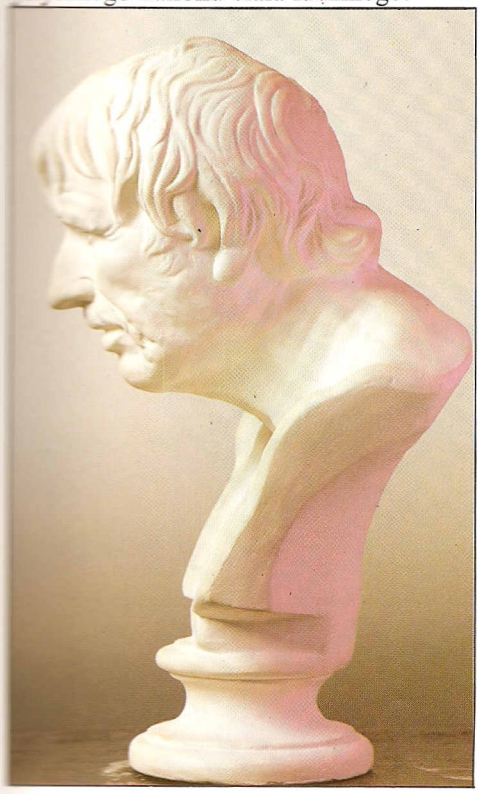
Jeśli przebadamy wszystkie możliwe odmiany budowy ucha, na przykład, wyodrębnimy dwadzieścia różnych typów. W połączeniu z pięcioma rodzajami nosów, siedmioma odcieniami koloru oczu itd. itd., uzyskujemy tak nieograniczoną różnorodność kombinacji, że, jak obliczono, nie da się w całej populacji znaleźć równocześnie czternastu osób, które byłyby do siebie mniej więcej podobne. Stąd na tym etapie musimy po prostu pamiętać, że kiedy rysujemy Jana, mamy do czynienia z zupełnie innymi wymiarami niż wtedy, gdy portretowaliśmy Piotra.

Uzupełniając morfologię (naukę o budowie i kształcie) oraz anatomię, antropometria rozpracowała wymiary tysięcy osobników i ustaliła typy porównawcze

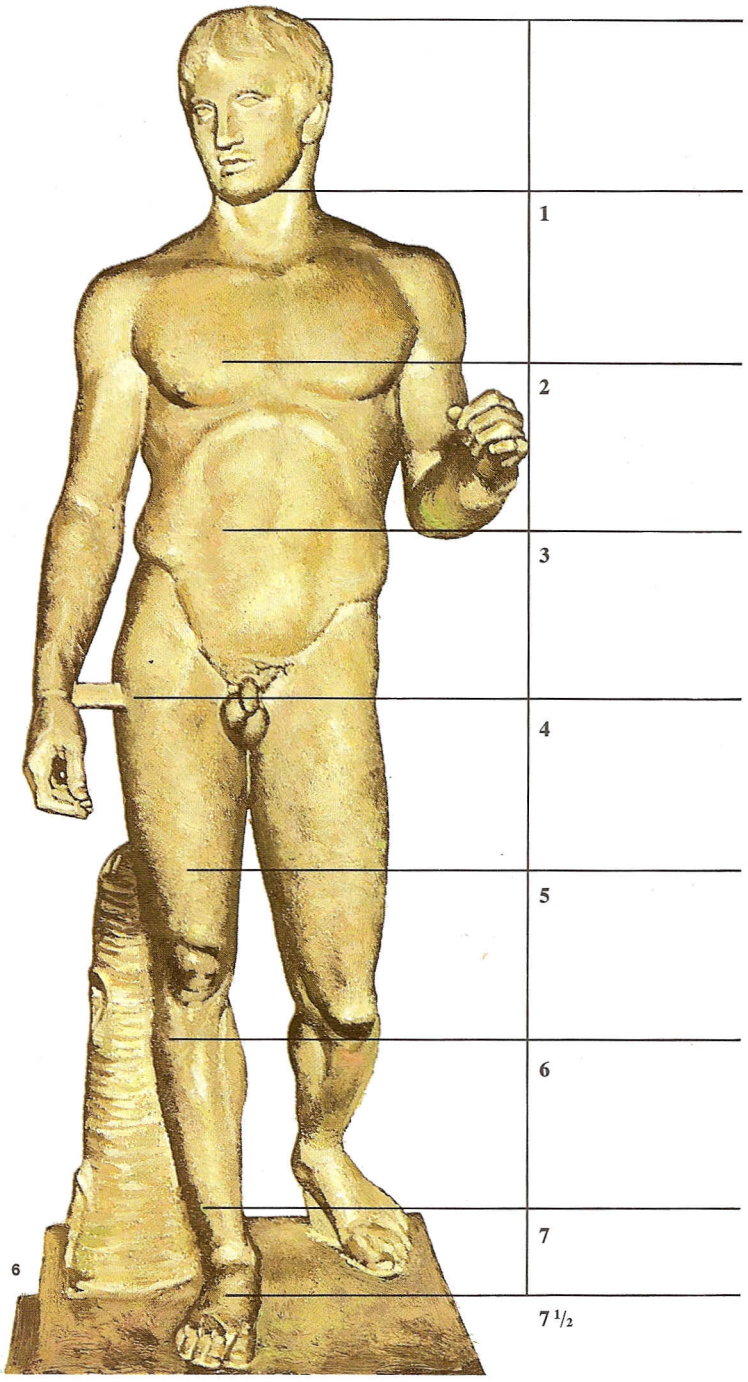
4

w zależności od rasy, płci i wieku. Przestudiowała również dane, jakich dostarczyli w ciągu wieków dawni malarze i rzeźbiarze. Wszystko to dało współczesnym artystom lepszą wiedzę na temat wymiarów i proporcji ciała ludzkiego.

Na przykład jeden z badaczy, von Lang, pobrał wymiary miliona ludzi i stwierdził, że trzysta tysięcy spośród nich miało przeciętny wzrost 165 centymetrów, czterysta tysięcy mieściło się w przedziale do 175 centymetrów, a pozostałe trzysta tysięcy przekraczało ten próg. Lang ustalił również przeciętną wysokość głowy na dwadzieścia dwa i pół centymetra i stwierdził jednocześnie, że wysokość głowy jest najbardziej stałym spośród wszystkich wymiarów i waha się w granicach zaledwie od dwudziestu jeden i pół do dwudziestu czterech centymetrów. Richer, Stratz i Fritsh, na równi z innymi naukowcami, wyprowadzili niezliczoną liczbę wzorców porównując człowieka współczesnego z ważniejszymi rzeźbami starożytnej Grecji, a także dziełami naszej doby. Wszystkie te prace dały naukową podstawę naturalnego i artystycznego kanonu ciała ludzkiego. 5



Rys. 6. *Doryforos* dzieło rzeźbiarza greckiego Polikleta (Muzeum Narodowe, Neapol). Poliklet napisał traktat zatytułowany „Kanon", w którym stwierdził, że „idealne proporcje ludzkiego ciała wymagają, aby całkowity wzrost postaci równał się wysokości głowy pomnożonej przez siedem i pół". Niniejsze prawidło znalazło swoje zastosowanie w *Doryforosie* i miało wielki wpływ na malarzy i rzeźbiarzy tamtych czasów (V w.p.n.e.)

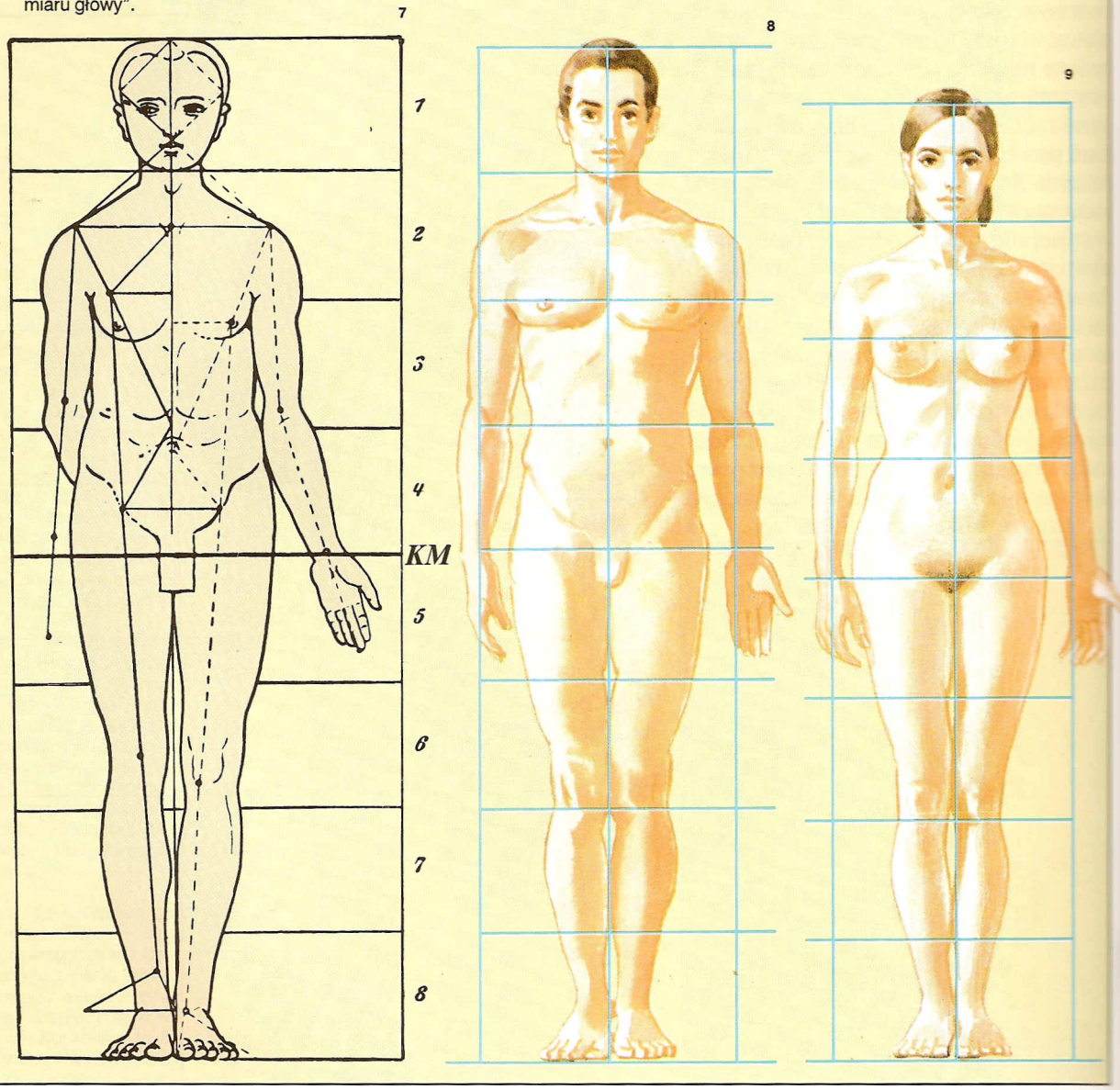


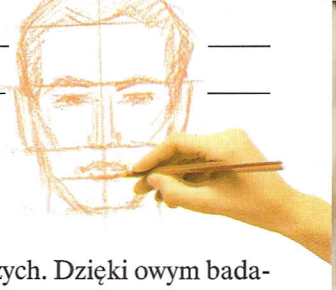
6

Czym jest kanon

Rys. 7. Kanon ludzkiego ciała stworzony przez niemieckiego artystę Albrechta Dürera (1471--1528), ustalający idealne proporcje ludzkiego ciała na „ośmiokrotności wymiaru głowy".

Rys. 8 i 9. Współczesny kanon ludzkiego ciała akceptuje renesansowy wymóg, aby cały wzrost postaci równał się ośmiu wysokościom głowy, ale wprowadza również dodatkowe, pomniejsze zależności, dotyczące wysokości piersi, krocza i kolan.





Chcąc narysować głowę musimy pierwej poznać jej podstawowe, ogólne wymiary i proporcje. Aby to osiągnąć, naukowcy i artyści posługują się tak zwanym „kanonem".

Poprzez kanon rozumiemy zasady wzajemnie warunkujące takie a nie inne wymiary i proporcje ciała ludzkiego, przy czym jednostkę podstawową do obliczeń w tym systemie stanowi moduł.

Najlepiej ilustrują to rysunki 7, 8 i 9. Ukazują one proporcje figury człowieka zgodnie z kanonem zakładającym, iż głowa stanowi jedną ósmą całego wzrostu. Tak właśnie przedstawiał postacie szesnastowieczny malarz niemiecki Albrecht Dürer. Również kanon współczesny, zarówno do postaci męskich jak i żeńskich, opiera się na module „ośmiokrotności głowy".

Kanon, inaczej mówiąc, zasady proporcji, wywodzi się ze wspomnianych wyżej studiów porównawczych. Dzięki owym badaniom w kanonie zawarło się pojęcie idealnych wymiarów, czyli wyobrażenie, jakie nosi w sobie podświadomie każdy przechodzień z ulicy i jakim posługuje się w pracy artysta. Dzięki zaś ujednoliceniu poszczególnych prawideł powstaje przeciętny typowy model postaci.

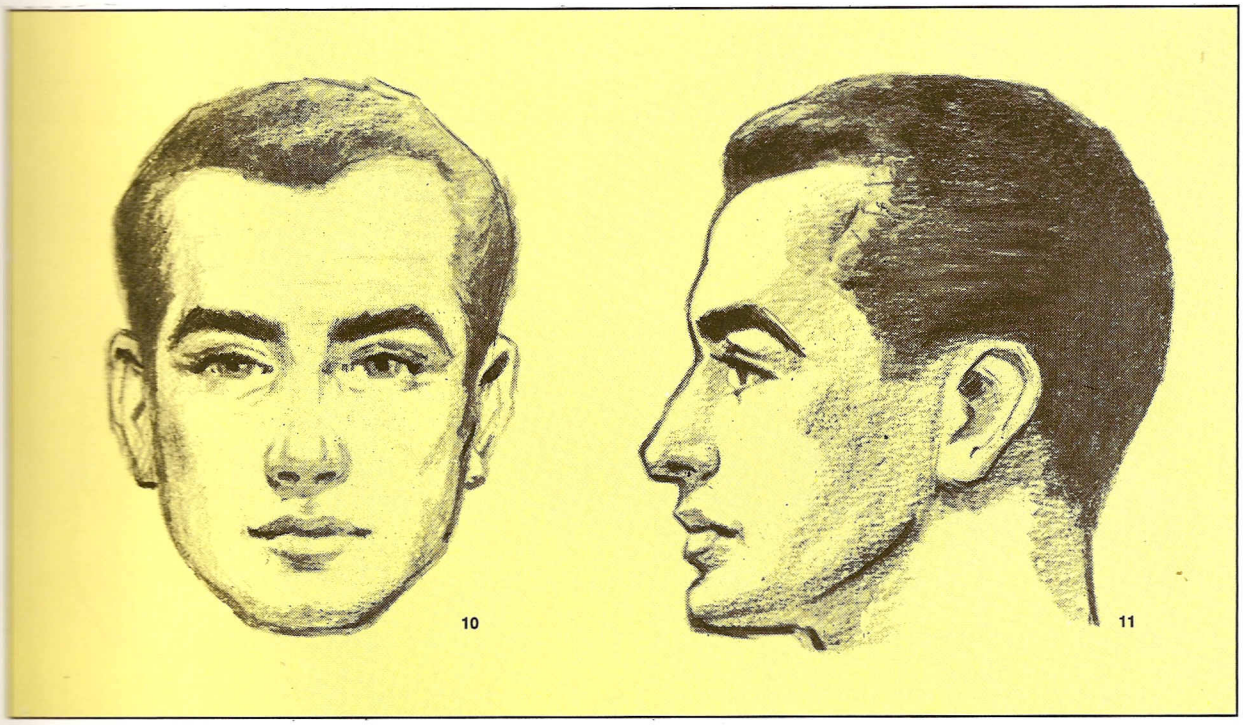
Poznanie kanonu stanowi dla nas niezwykłe ułatwienie zarówno w przedstawianiu proporcji, jak i całej budowy modela. Udowodnimy to w następnym rozdziale.

Idealne proporcje ludzkiej głowy

Pomyślmy o wyimaginowanej, ale doskonale proporcjonalnej głowie, która spełniałaby wymogi ideału. Spójrzmy na nią en face i z profilu, tak jak moglibyśmy zapewne zobaczyć ją w notatkach wspomnianego pana Bertillona (rys. 10 i 11).

Radzę wziąć papier i ołówek, abyście od razu mogli poćwiczyć i zrobić niezbędne notatki.

Rys. 10 i 11. Przedstawiona tutaj en face i z profilu anonimowa głowa nie należy do żadnej istniejącej naprawdę osoby. Narysowałem ją z pamięci, stosując te zasady kanonu, które będę objaśniać na następnych stronach.

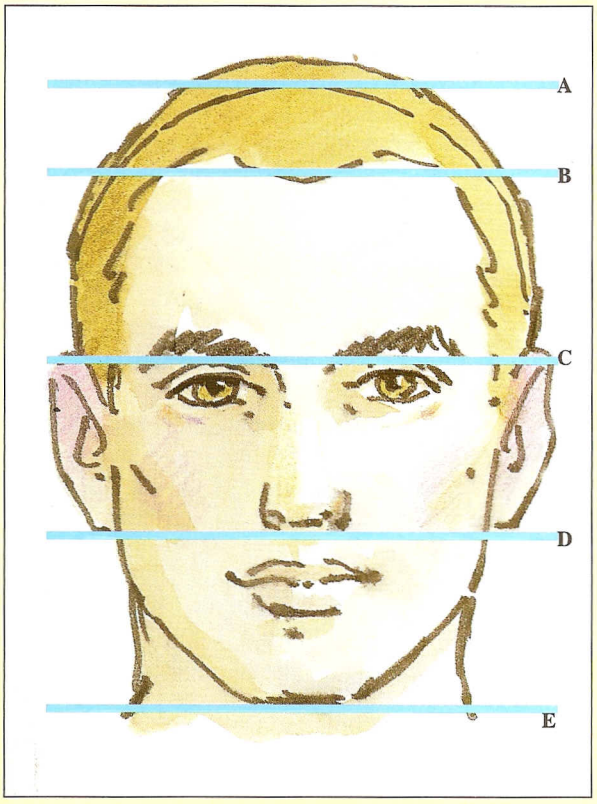


10

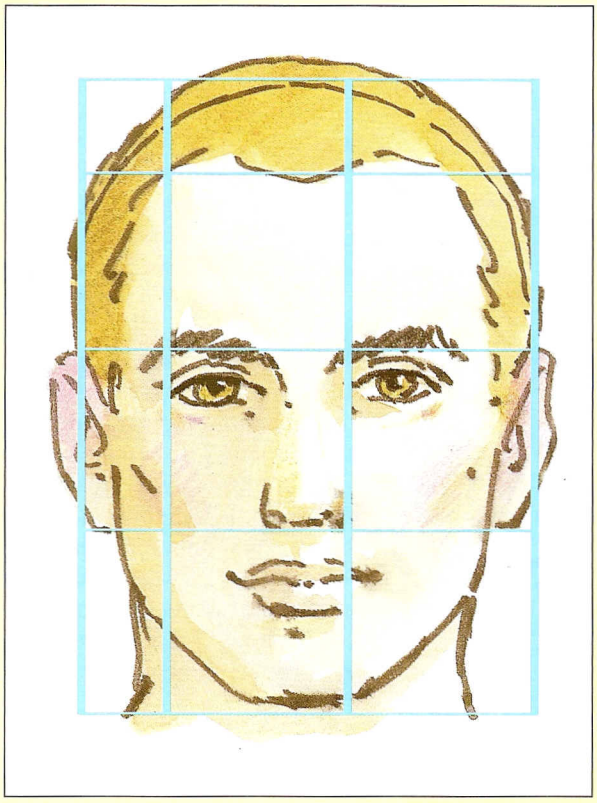
11

Głowa widziana en face

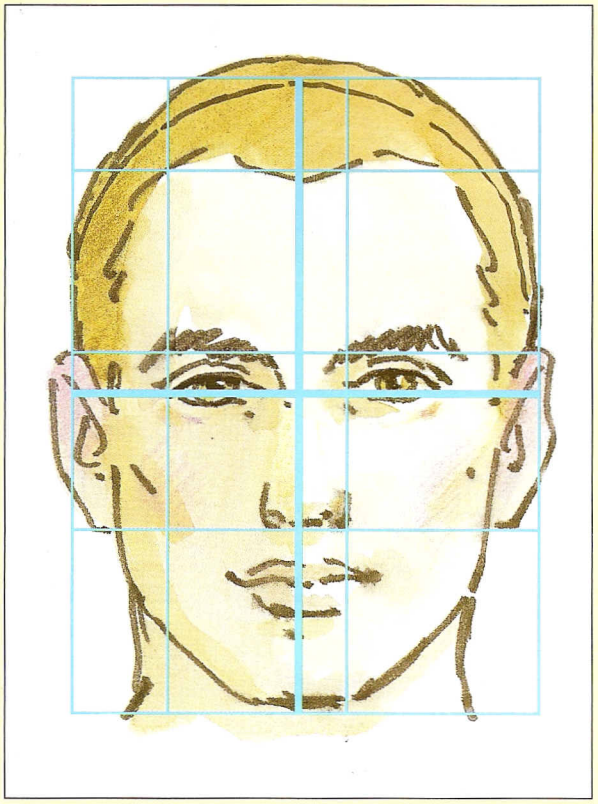
12



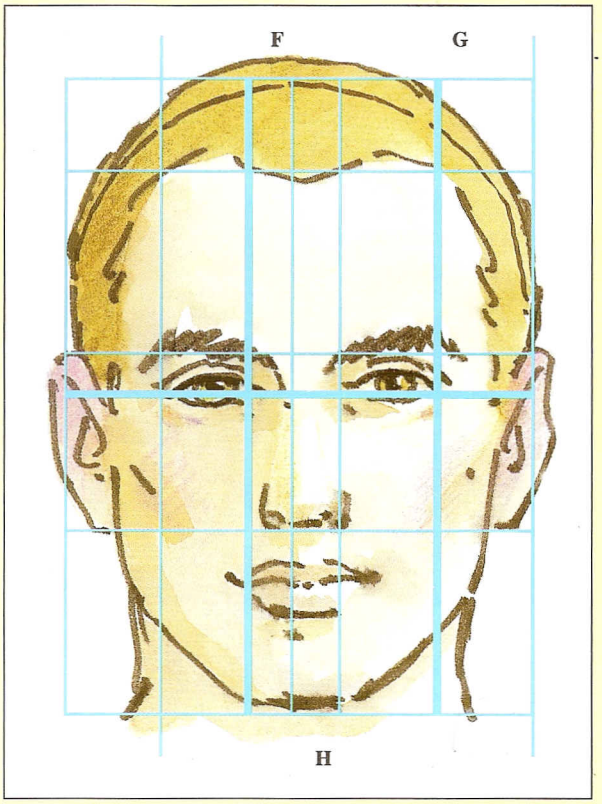
13

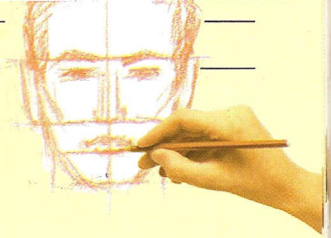


14



15





Przeanalizujmy teraz kanon, jakim posłużyłem się rysując tę głowę. Poniższy kanon proporcji odnosi się do każdej głowy dorosłego człowieka. Nie da się go zastosować do głowy dziecka, ale o tym później.

Rys. 12. Kanon głowy ludzkiej wprowadza podział jej wysokości na trzy i pół części. Można zatem powiedzieć, że jeśli rysując głowę podzielimy jej wysokość na trzy i pół odcinki i wykreślimy w odpowiednich miejscach poziome linie, otrzymamy następujące proporcje i położenia:

a) *linia A ukazuje czubek głowy czy też czaszki z pominięciem wysokości fryzury,*
b) *linia B – to linia włosów,*
c) *linia C przebiega na wysokości brwi i górnych czubków uszu,*
d) *linia D przechodzi pod nosem,*
e) *linia E zamyka dolną część twarzy.*

Rys. 13. Widzimy teraz, że moduł czołowy wprowadza podział szerokości głowy na dwa i pół odcinki. Dzięki temu możemy sformułować następującą zasadę:
Widziana z przodu głowa człowieka tworzy prostokąt o wymiarach trzy i pół jednostki (moduły) wysokości i dwie i pół jednostki (moduły) szerokości.

Rys. 14. Jeśli wykreślimy teraz dwie linie, jedną poziomą i jedną pionową, przebiegające przez środek uzyskanego wyżej prostokąta, odkryjemy, że nos i usta leżą na pionowej linii środka, zaś oczy na poziomej. Stąd wyprowadzamy ważną zasadę:

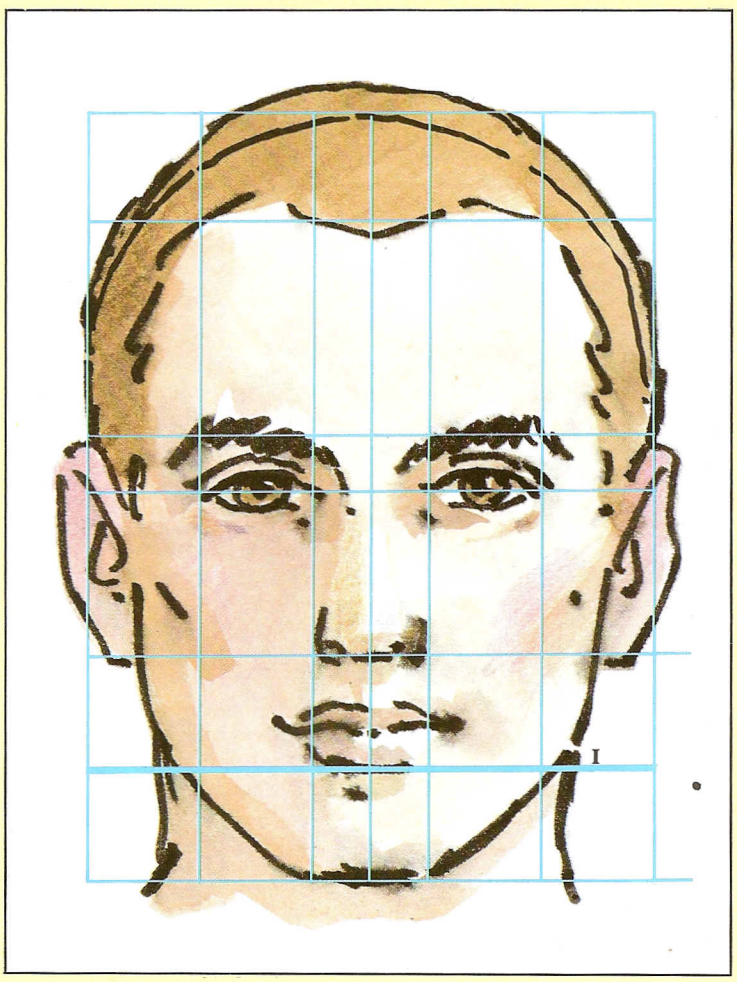
Oczy leżą dokładnie w połowie wysokości głowy.

Rys. 15. Poprzez podzielenie modułu F-G na dwie części (lub inaczej – poprzez podzielenie całej szerokości prostokąta na pięć równych części) możemy ustalić wielkość oczu. Zauważmy – a jest to bardzo ważne – że odległość między oczyma jest taka, jakby miało się tam zmieścić jeszcze jedno, trzecie, oko. Szerokość podbródka, jak to ukazuje odcinek H, równa się mniej więcej jednej piątej całej szerokości głowy.

Odległość pomiędzy oczyma równa się szerokości jednego oka.

Rys. 16. Dolna warga leży na linii I dzielącej dolny moduł (czyli najniższą z trzech i pół części) na dwie równe części.

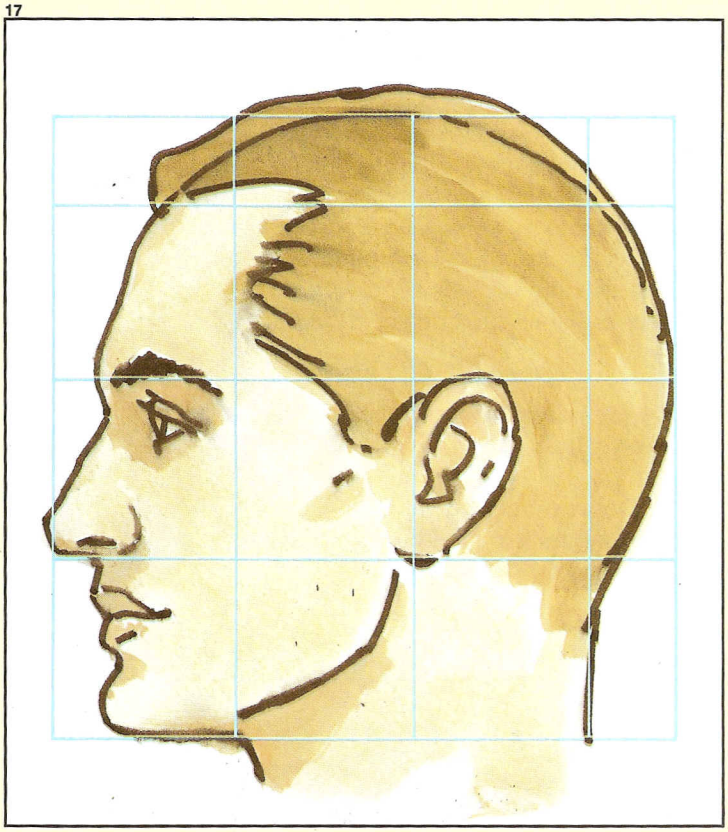
16



Rys. 12 do 16. Kanon dla dorosłej męskiej głowy widzianej z przodu. Proszę wziąć ołówek HB, linijkę i trójkąt i narysować siatkę linii, odzwierciedlających kanon. Następnie należy w tę siatkę wpisać głowę dorosłego mężczyzny. To jest najlepszy sposób na zapamiętanie, że położenie ucha wyznacza u góry linia brwi, a u dołu linia koniuszka nosa, że oczy znajdują się dokładnie na środku głowy i że odległość pomiędzy oczyma równa się szerokości jednego oka.

Głowa widziana z profilu

17

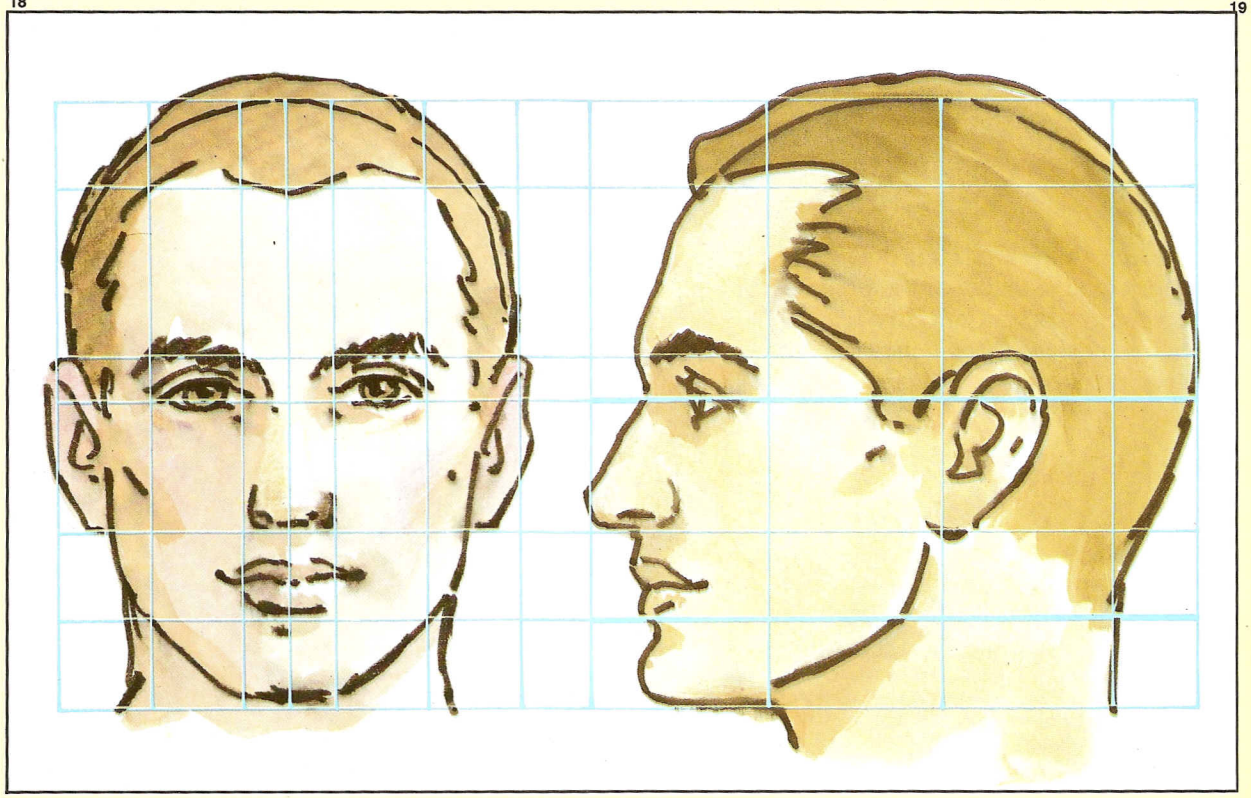


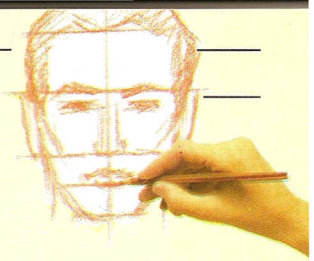
Rys. 17. Zgodnie z powyższym kanonem możemy stwierdzić, że całkowita wysokość i szerokość głowy stanowi trzy i pół krotność wysokości czoła. A więc wymiary ludzkiej głowy z profilu zamykają się w kwadracie.

Rys. 18 i 19. W celu ustalenia położenia brwi, oczu, nosa, ucha i ust są przydatne te same linie poziome, jakie wykreśliliśmy dla twarzy widzianej z przodu.

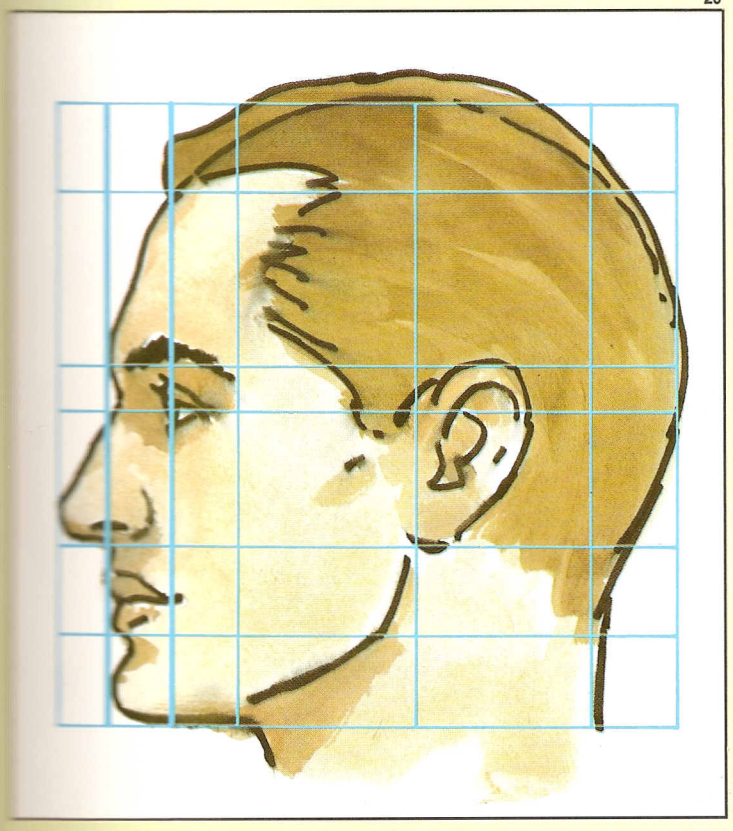
18

19





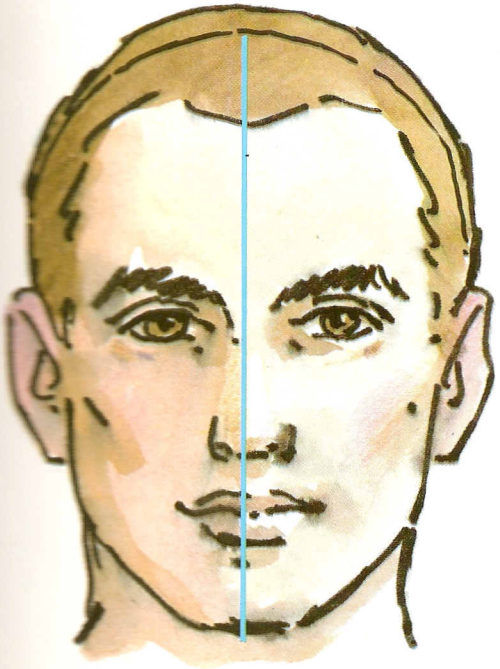
20



Rys. 20. Dzieląc pierwszy moduł na trzy części uzyskujemy wiele punktów odniesienia, które ułatwią nam wykreślenie zarysu twarzy oraz wskażą położenie brwi, oka, nosa, ust itd.
Czy już spróbowaliście narysować głowę kierując się naszymi wskazówkami? To proste, nieprawdaż?
Nie poprzestawajcie jednak na wykreśleniu tylko jednej głowy. Ponawiajcie próby, aż będziecie mogli odtworzyć cały proces bez zaglądania do ilustracji. Jest to pierwszy, ale bardzo istotny krok na drodze poznania techniki przedstawiania głowy człowieka.

Rys. 17 do 21. Łatwiej jest rysować głowę z profilu, pamiętając to wszystko, czego nauczyliśmy się na temat rysowania głowy z przodu (rys. 18 i 19). Proporcje bowiem głowy en face pomagają prawidłowo umieścić brwi i uszy widziane z boku (rys. 20). Sugeruję, abyście przećwiczyli również rysowanie profilu, zanim przejdziecie do dalszych ćwiczeń.

21



Rys. 21. Ludzka głowa jest symetryczna

Oto kolejna zasada ogólna, którą zawsze należy mieć na uwadze. Jeśli przez środek twarzy widzianej z przodu wykreślimy linię pionową, zauważymy, że po lewej stronie uzyskaliśmy lustrzane odbicie strony prawej i na odwrót.
Stwierdzenie takie wydaje się na pozór banalne, niemniej prowadzi ono do niezwykle ważnego wniosku:

Ponieważ głowa ludzka jest symetryczna, podstawową linią odniesienia będzie dla nas linia przebiegająca przez jej środek. Nazywamy ją ŚRODKIEM SYMETRII TWARZY.

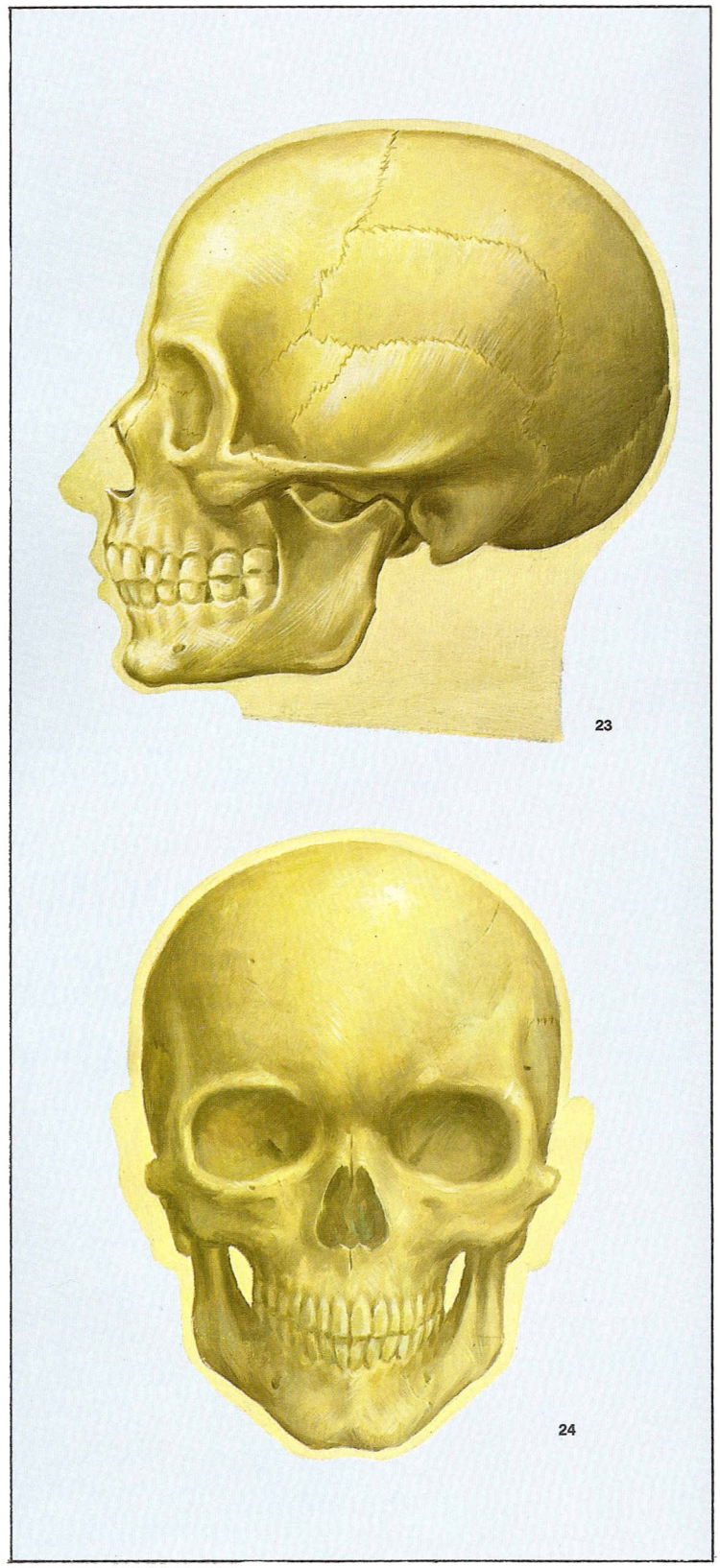
22

BUDOWA LUDZKIEJ GŁOWY

Czaszka

Darujemy sobie opis wszystkich kości i kosteczek, jakim przeważnie raczą nas w tym miejscu inni autorzy. Nam bowiem wystarczy poznanie najbardziej ogólnych cech kształtu i mechanizmu działania czaszki. Musimy mieć na uwadze, że zarys ludzkiego czerepu jest taki właśnie, jak na rys. 23 i 24., i że struktura kości tej części ciała ma bezpośredni wpływ na wygląd głowy i twarzy, czego nie można powiedzieć o innych częściach szkieletu. Jeśli przeanalizujemy przebieg linii zewnętrznych na rysunku 23 i 24 – które to linie oznaczają zewnętrzne granice głowy – zauważymy, że na szczęce, kościach policzkowych, czole i tylnej części czaszki prawie zupełnie nie ma mięśni, a tkanka jest pozbawiona wypukłości. Wnioskujemy stąd, że właśnie kształt samego kośćca decyduje o takich a nie innych rysach. Dlatego właśnie chcąc przenieść na papier ludzką głowę, musimy skupić uwagę na kształcie czaszki, jeśli pragniemy odtworzyć ją prawidłowo. Zamieszczone obok ilustracje przypominają nam również, że czerep składa się z dwóch podstawowych części – górnej, czyli czaszkowej, i dolnej, szczękowej, z pobródkiem i żuchwą. Ta ostatnia jest jedyną ruchomą partią szkieletu głowy, jedyną, która posiada zdolność przemieszczania się, ilekroć otwieramy usta, by mówić, jeść, śmiać się czy płakać.

Podstawowy kształt głowy – jak też każdego innego obiektu – można wykreślić dzięki metodzie zwanej geometryzowaniem. Metoda ta zaleca rysowanie dla ułatwienia najprostszych figur geometrycznych (albo trójwymiarowych, albo kilku połączonych ze sobą płaskich figur), które przypominają odtwarzany model. Sprowadzenie kształtu rysowanego obiektu do prostych figur geometrycznych ułatwia zachowanie właściwych proporcji i uchwycenie perspektywy.

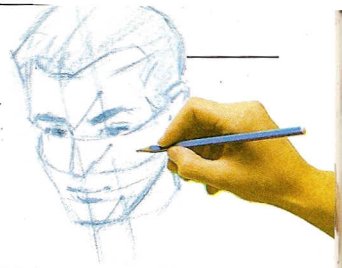


23

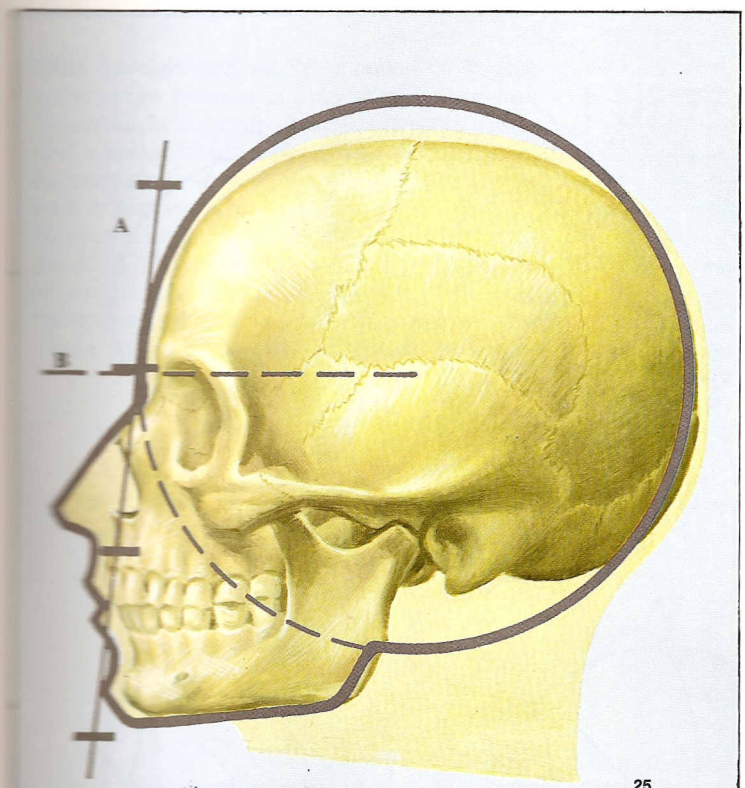
24

Rys. 22 (na poprzedniej stronie). Edgar Degas, *Studium głów,* ołówek i akwarele, szkicownik, Biblioteka Narodowa, Paryż.

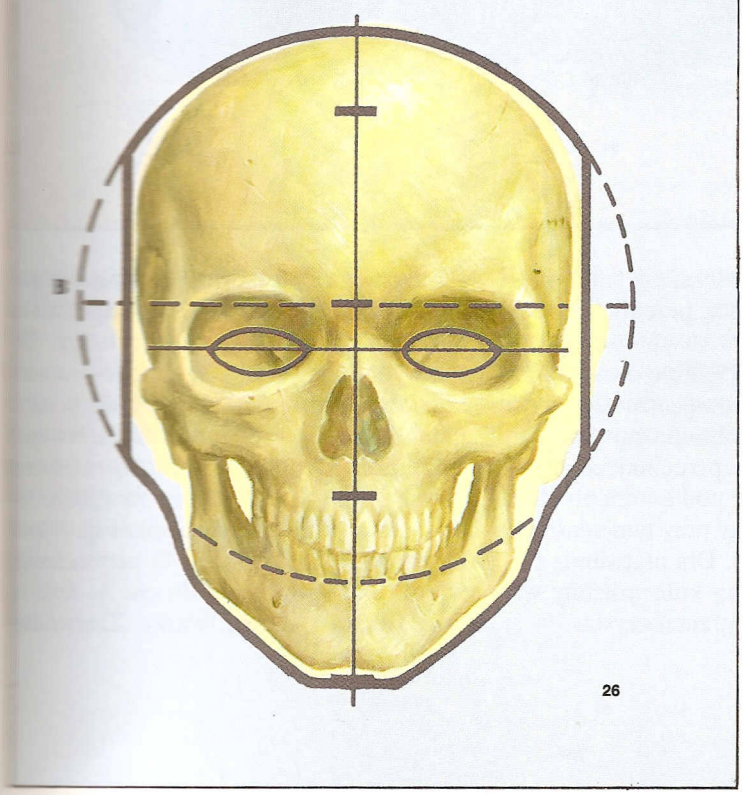
Rys. 23 i 24. Widok czaszki z przodu i z boku, ukazujący budowę kości, które decydują o wyglądzie twarzy i całej głowy. Kształt czoła, skroni, policzków, nosa i podbródka ściśle odpowiadają formie poszczególnych kości głowy. Warto przy tym mieć na uwadze radę Ingresa, że „jeśli chcecie odtworzyć zewnętrzny kształt ludzkiego ciała, musicie najpierw poznać jego wewnętrzną strukturę".



Struktury podstawowe



25



26

Głowę ludzką widzianą z profilu można zredukować do prostej kuli ze szczęką umieszczoną pod nią oraz linią A nachyloną pod kątem około 80 stopni. Potem dzielimy wysokość na trzy i pół moduły, pamiętając, czego nauczyliśmy się wcześniej, i zaznaczamy je na linii pochyłej. Dzięki temu ustalamy pozycję i proporcje nosa, ust, oczu itd. (rys. 25).

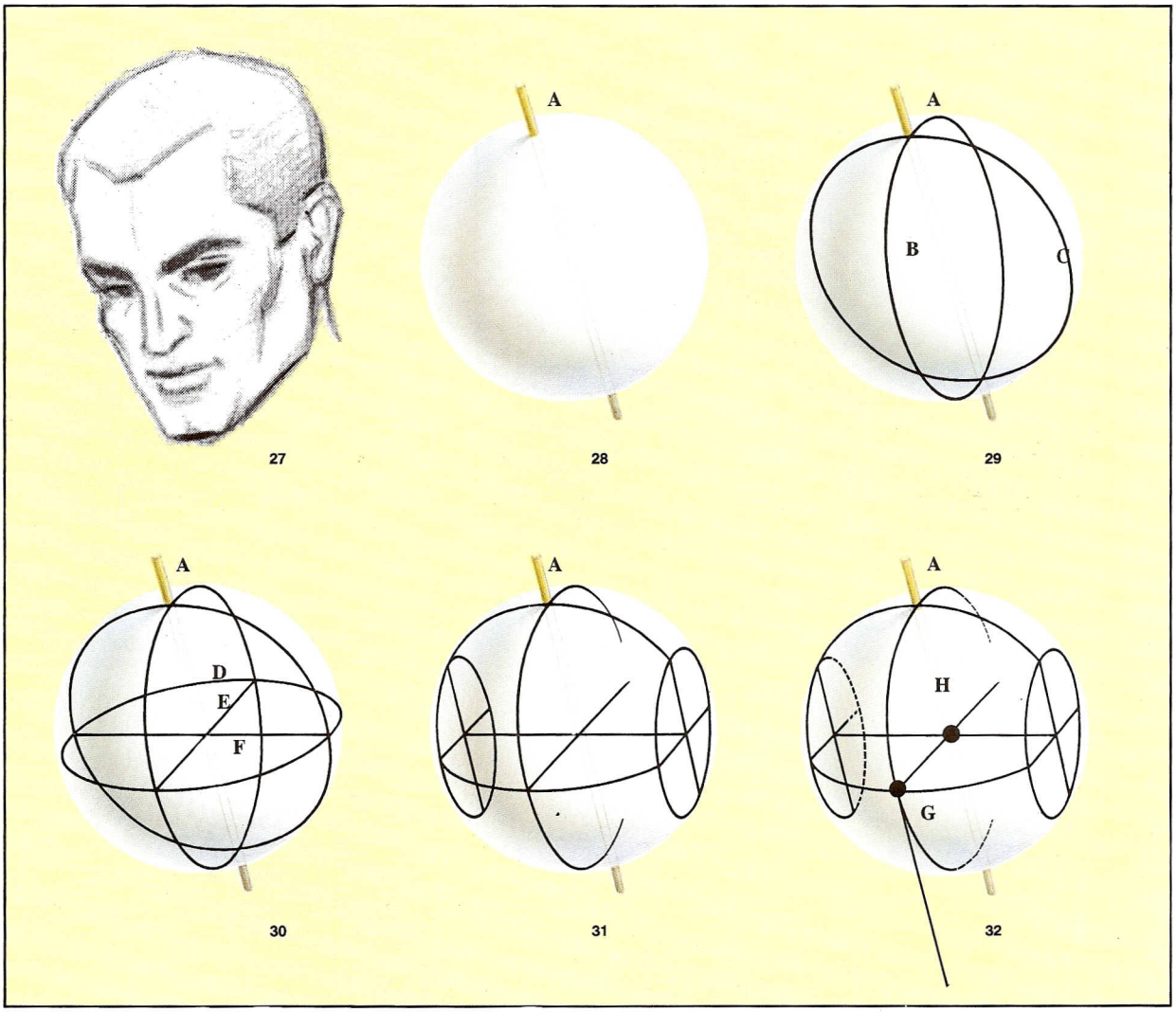
Głowa widziana z przodu stanowi kulę lekko spłaszczoną po bokach. O pozostałej części konturu decyduje kształt szczęki. Na linii, którą nazwaliśmy środkiem symetrii twarzy, wyznaczamy trzy i pół modułu, co ułatwi nam umiejscowienie całej reszty. Zauważmy teraz, w jaki sposób, posługując się metodą geometryzowania, ustalamy z grubsza położenie oczu, czy raczej jednego oka. Jak wiemy, należy umieścić je pod łukiem brwiowym, przy czym szerokość oka wynosi jedną piątą szerokości całej twarzy, a odstęp pomiędzy oczyma równa się szerokości samego oka (rys. 26).

Wykonujac niniejsze ćwiczenie z dziedziny geometryzowania, należy uzmysłowić sobie położenie linii B, która wyznacza brwi. Zarówno w ujęciu z przodu, jak też z boku, linia ta przecina kulę dokładnie w połowie.

A teraz uwaga! Nie ma sensu przechodzić do dalszych rozdziałów, jeśli nie opanowaliście poprzednich ćwiczeń. Przepraszam za to marudzenie, ale jestem pewien, że tylko ostateczne zapamiętanie wszystkich wymienionych prawideł pozwoli Wam raz na zawsze rozwiązać problemy rysowania głowy i twarzy.

Rys. 25 i 26. Biorąc za podstawę budowę czaszki, możemy stwierdzić, że głowa zasadniczo stanowi kulę, do której trzeba tylko dodać kształt nosa i szczęki na linii lekko pochylonej w profilu (A). Tak oto uzyskujemy zarys ludzkiej głowy widzianej z profilu (rys. 25). Kiedy natomiast patrzymy na nią z przodu, możemy dostrzec, że wyobrażana przez nas kula jest lekko spłaszczona po bokach, a szczęka ma kształt półkola (rys. 26). Warto pamiętać, że brwi znajdują się dokładnie w środku kuli (linia przerywana B).

Struktura podstawowych linii



Rys. 27 do 32. Jak przekonacie się studiując następne strony, podstawowymi liniami w opisywanej tam procedurze są oś A, pionowe koło B i poziome koło D. Wyznaczając te dwa koła w perspektywie zgodnej z kierunkiem osi A, można już częściowo odtworzyć strukturę głowy w pozycji ukazanej na rys. 27.

Przede wszystkim wyobraźmy sobie kulę czaszki z osią biegnącą przez jej środek (linia A, rys. 28).

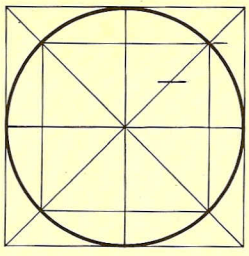
Następnie podzielmy tę kulę dwoma pionowymi elipsami zaczynającymi się od osi A (B i C na rys. 29). Wyznaczmy poziomą elipsę (D) oraz dwie przecinające się linie (E i F), ustawione pod kątem prostym do osi A. Zachowajmy przy tym właściwą perspektywę (rys. 30). Dla ułatwienia powiem, że analizowaną kulę musimy widzieć tak, jakby była przezroczysta.

Bardzo ważne, abyśmy nauczyli się odręcznie i na oko rysować kule w perspektywie bez użycia linijki i trójkąta (rys. 33). Teraz wyobraźmy sobie, że z każdej strony kuli obcięliśmy nieduże skrawki w celu uzyskania spłaszczonego kształtu. Na tych spłaszczonych powierzchniach rysujemy proste linie (rys. 31), które zaczynają się od średnicy kuli, tak jak to pokazuje strzałka na rys. 32. Z punktu G prowadzimy w dół linię równoległą do osi A. Jest to linia środka symetrii twarzy. Zauważmy

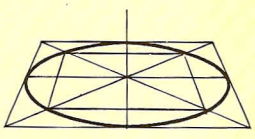
Perspektywa koła i kuli

Kilka rysunków pod wspólnym numerem 33 uczą odręcznego rysowania koła w perspektywie. W tym celu koło zostało wpisane w kwadrat, a kwadrat z kołem umieszczony w sześcianie. Zabieg ten pozwala na wpisanie w kulę wielu kół widzianych w perspektywie.

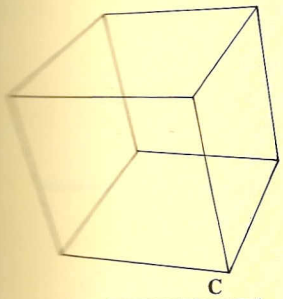
Pierwszym krokiem jest narysowanie koła w kwadracie (A). Następnie należy ten kwadrat ukazać w perspektywie (B), potem ustalamy położenie (perspektywę sześcianu (C). Teraz w połowie sześcianu rysujemy poziomą płaszczyznę, czyli kwadrat, na którym kreślimy koło. W ten sposób uzyskaliśmy koło w perspektywie na poziomej połowie sześcianu (D). Tę samą procedurę powtarzamy w kierunku pionowym (E) i w położeniu frontalnym (F). Wreszcie możemy narysować kulę z trzema widzianymi w perspektywie kołami (G i H). Pamiętajmy, że koła te zostały przeniesione na kulę z przedstawionych przedtem sześcianów.



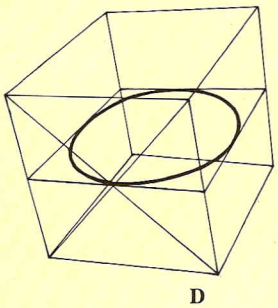
A



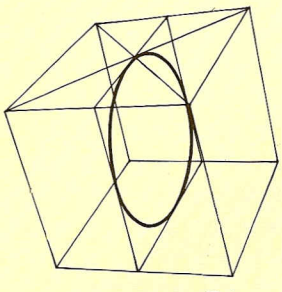
B



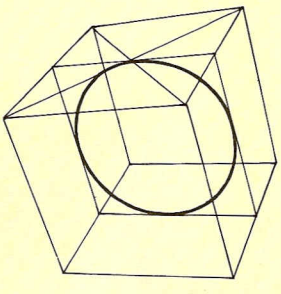
C



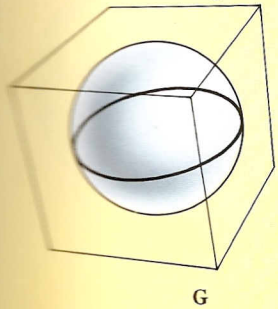
D



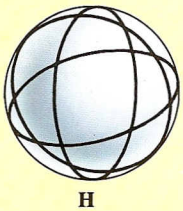
E



F



G



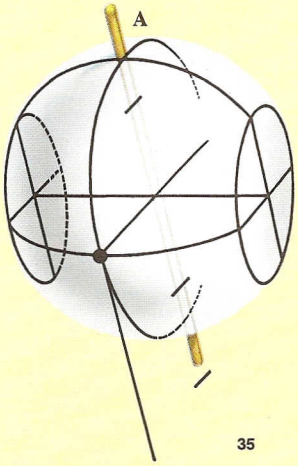
H

Pamiętajmy, że punkt G, od którego zaczyna się linia środka symetrii, leży równocześnie na kole D. Koło to wyznacza środek kuli, ściślej mówiąc – środek kuli w perspektywie. Ponadto zgodnie z tym, co wiemy z rys. 25 i 26, koło D jest linią pomocniczą wyznaczającą położenie łuków brwiowych (rys. 32). Dzięki temu, że linia E jest pochylona, z łatwością możemy połączyć punkt G z punktem H, stanowiącym geometryczny środek kuli (rys. 32). Wreszcie odnotujmy sobie, że punkt H leży naturalnie na osi A, która przenika kulę i ukazuje nam jej ustawienie.

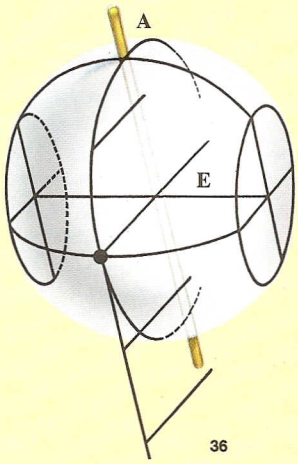
Rys. 33. Aby proces, wyjaśniony na rysunkach od 28 do 32, przebiegał prawidłowo, należy uwzględniać perspektywę, zwłaszcza perspektywę poszczególnych kół.

Zastosowanie kanonu do stuktur podstawowych

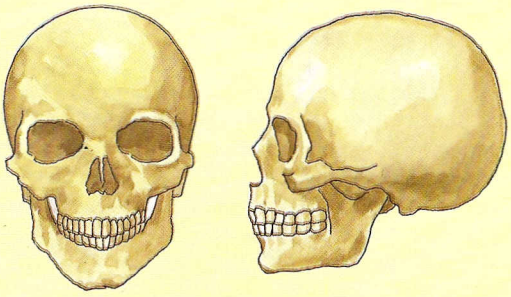
34



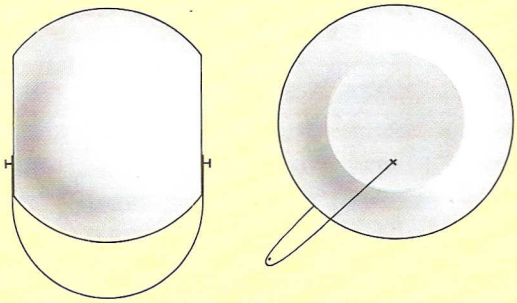
35



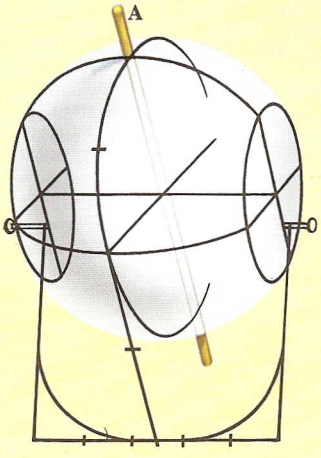
36



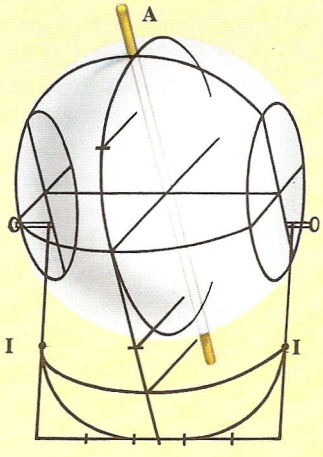
37



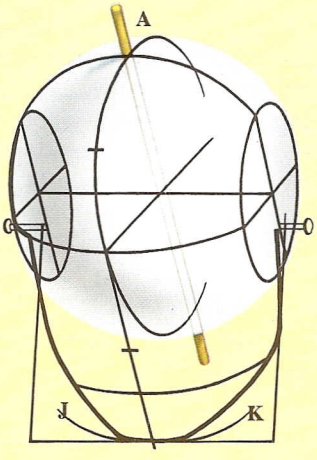
38



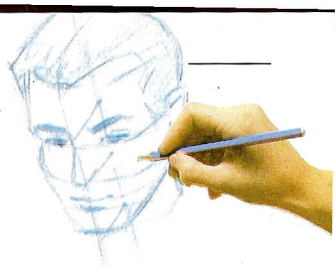
39



40



41



Rys. 34 do 41. Linie podziału, zgodne z kanonem ludzkiej głowy, oblicza i zaznacza na osi A. Następnie przenosi się je, uwzględniając perspektywę, na linię stanowiącą centrum symetrii twarzy. W ten oto sposób uzyskuje się niemal całkowite rozwiązanie problemów, jakie stwarza prawie pozycji przedstawionej na rysunku 34. Trzeba do tego jeszcze tylko dodać zarys szczęki, jak to uczyniono na rysunku 41.

Zaczniemy od wyznaczenia trzech i pół modułu na osi A, tak jakby stanowiła ona środek symetrii twarzy. W tym celu należy górny odcinek podzielić na jedną i pół części, a od środka osi w dół wyznaczyć dwa odcinki równe modułowi z rys. 35.

Po wyznaczeniu tych podziałów przenieśmy uzyskane punkty na linię odpowiadającą środkowi symetrii twarzy. Zachowajmy przy tym właściwe kąty perspektywy, jak to pokazuje linia E. Innymi słowy, narysujmy pozostałe linie równolegle do linii E (rys. 36).

Teraz przystępujemy do rysowania żuchwy. Dla ułatwienia możemy ją przedstawić jako podkowę (rys. 37 i 38). To chyba nie jest zbyt trudne wyobrazić sobie dolną część twarzy jako podkowę zawieszoną na kuli? Przypuśćmy, że z uszu sterczą gwoździe, mocujące podkowę, której najniższą część stanowi podbródek i ... jesteśmy w domu (rys. 39).

Prostszą metodą jest rysowanie półkola wyobrażanej podkowy w granicach prostopadłościanu. Prostopadłościan taki należy przedstawić w perspektywie i dopiero w jego środku umieścić krzywiznę podkowy, również w perspektywie. Jest to całkiem proste. Popatrzmy, w jaki sposób wpisuje się naszą podkowę, by przypominała dolną szczękę.

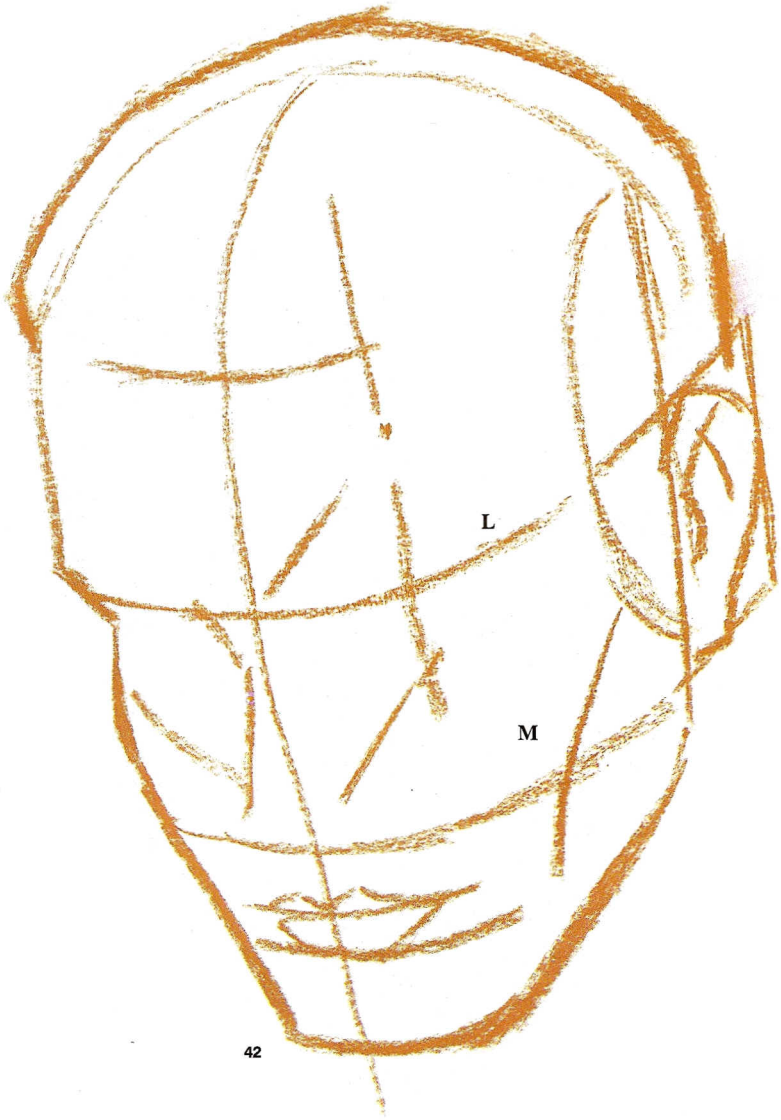
Czy pamiętacie, że w kanonie, który przeanalizowaliśmy wcześniej, podbródek równa się jednej piątej szerokości twarzy? Dzieląc szerokość dolnej części podkowy na pięć odcinków i wybierając środkowy z nich, uzyskujemy położenie dolnej części twarzy oraz szerokość podbródka (rys. 39).

Zauważmy, że najbardziej kanciaty i wystający odcinek dolnej szczęki (I) leży mniej więcej na poziomie ust lub odrobinę niżej, jeśli już mamy być bardzo dokładni. Dzięki temu dysponujemy doskonałą linią odniesienia do tego punktu, jest to mianowicie środek dolnego modułu twarzy.

Musimy tylko jeszcze przeciągnąć ową linię odniesienia do osi środkowej A, wciąż zachowując właściwą perspektywę, a tym samym wyznaczymy owe dwa najbardziej wystające punkty dolnej szczęki (rys. 40). Reszta jest już bardzo prosta. Po jednej stronie rysujemy dwie pochyłe linie J i K, które wyznaczają dolną krawędź żuchwy, a po drugiej stronie linii ust rysujemy dwie krótkie i całkiem proste linie wychodzące z ucha (rys. 41).

Na pewno chcielibyście wiedzieć, czy zawodowy artysta rzeczywiście musi posłużyć się tak skomplikowanymi procedurami, aby narysować głowę. W pewnym sensie tak. Jeśli artysta rysuje albo maluje z natury, może się niekiedy obejść bez tych wszystkich reguł. Jeśli jednak tworzy z pamięci, mogą się one okazać niezbędne. Są one również bardziej lub mniej istotne, kiedy głowę ludzką trzeba przedstawić w dużej perspektywie, gdy większość wymiarów ulega ogromnemu skróceniu. Powiedziałem „bardziej lub mniej istotne", ponieważ wszystko oczywiście zależy od talentu artysty i jego doświadczenia. Tak czy siak, każdy profesjonalista zna i stosuje te zasady. Jeśli nie na papierze, to w myślach.

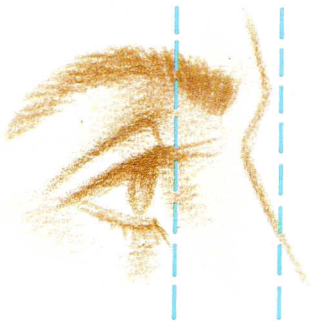
Budowa łuków brwiowych, oczu, nosa i ust



42

Kontynuując procedurę geometryzowania, narysujmy w perspektywie koło L, równoległe do krzywej żuchwy oraz do koła M przebiegającej ponad nią. Przypominam, że te dwie linie wyznaczają położenie brwi oraz długość nosa, a równocześnie decydują o długości i umiejscowieniu uszu (rys. 42).

Z oczami jednak sprawa przedstawia się o wiele bardziej skomplikowanie. Wiemy, że znajdują się one dokładnie po środku twarzy, ale teraz musimy prześledzić ich położenie względem nosa i uszu, kiedy obiekt patrzy w dół lub w górę.

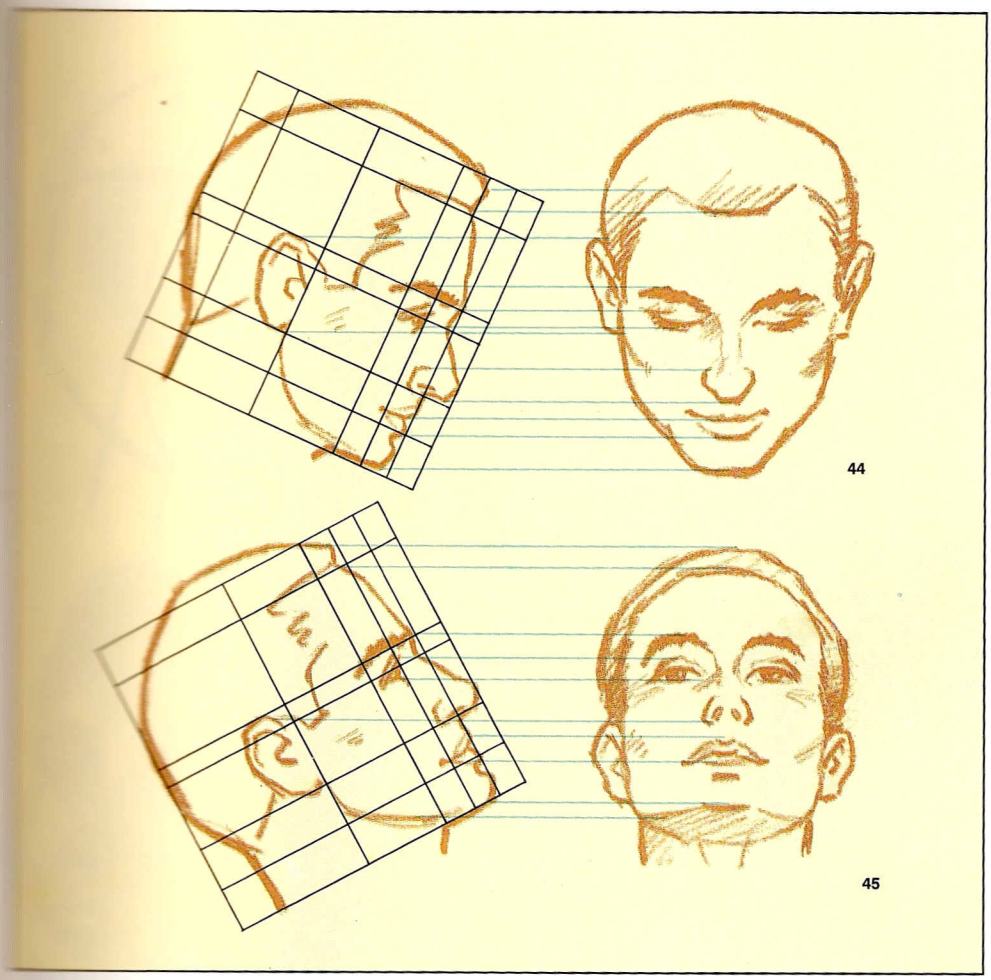


43

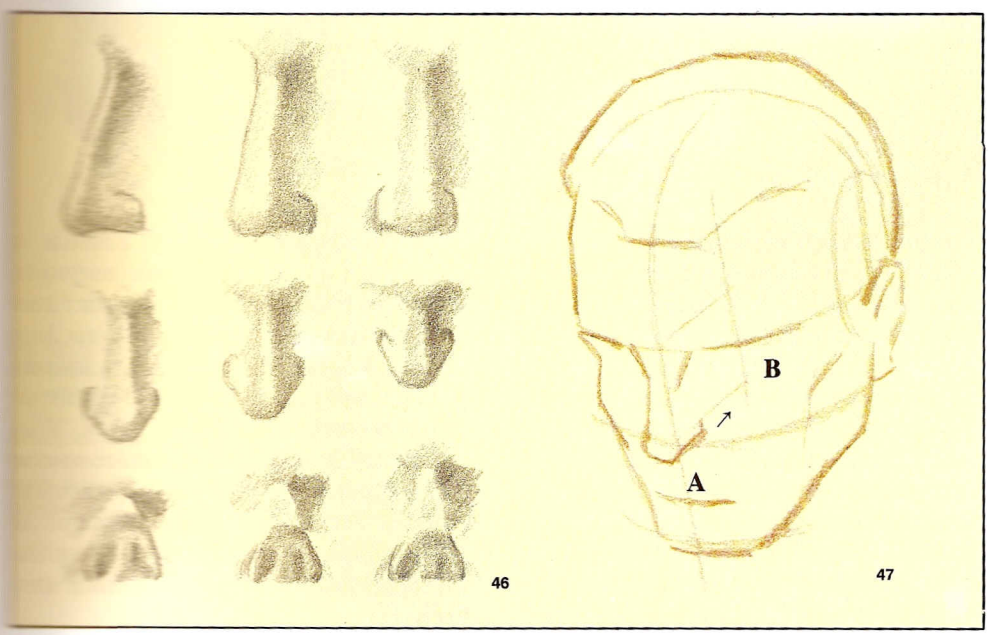
Przede wszystkim trzeba sobie uzmysłowić, że gałka oczna, a co za tym idzie również samo oko, leży na płaszczyźnie cofniętej do tyłu względem czoła i brwi. Rys. 43 ukazuje, co mam na myśli.

Trzeba więc pamiętać, że kiedy głowa jest pochylona do przodu, oczodoły wraz z oczyma nieomal chowają się pod brwiami. Czasami w ogóle nie daje się dostrzec górnej płaszczyzny gałki ocznej, to znaczy przestrzeni pomiędzy brwiami a rzęsami (rys. 44). Z drugiej strony, kiedy głowa jest odchylona do tyłu, patrzymy prosto na płaszczyznę gałek ocznych i dlatego wydaje nam się, że oko znajduje się o wiele niżej i dalej od brwi (rys. 45). Te same zmiany można prześledzić na rysunkach 44 i 45 w odniesieniu do kształtu nosa, ust, policzków itd. Ich wymiary różnią się znacznie w zależności od tego, czy głowa pochylona jest w dół, czy też odrzucona do tyłu. Przejdźmy teraz do kształtu nosa, którego naszkicowanie jest stosunkowo łatwe, jak się można przekonać z rysunków 46 i 47. Chcąc wykreślić zarys nosa, należy uzmysłowić sobie jego zasadniczy kształt, wszak jest to tylko wypukły i mięsisty trójkąt, jak to pokazałem tutaj, i to zarówno z profilu, w ujęciu na trzy czwarte, en face, z dołu, z góry, na wprost itd. Podczas rysowania twarzy trzeba tylko pamiętać, że dolna krawędź nosa (A) musi w większym lub mniejszym stopniu odpowiadać perspektywie, którą ukazałem na rysunku przy pomocy linii B (rys. 47).

Wreszcie pomyślmy przez chwilę o kształcie ust, potem o przebiegu linii włosów na skroniach, w zakolach itp. Przestudiujmy owe kształty na rysunkach ze strony 28, 29, 30 i 31.



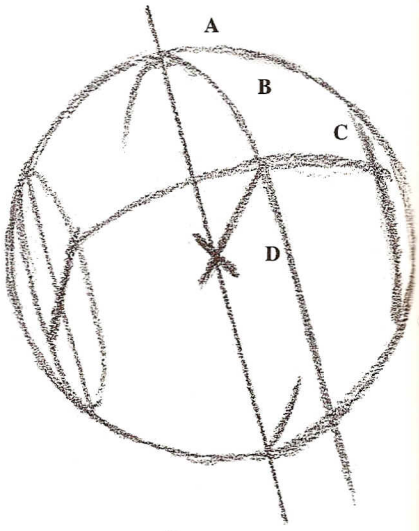
Rys. 42 do 45. Uniesienie głowy do góry albo opuszczenie jej w dół zmienia perspektywę oraz kształt nosa, oczu i ust. Rysowanie zarysu w perspektywie ułatwiają koła przedstawione na rys. 42 (L i M). Ten właśnie rysunek jest kluczem do rozwiązania problemów, z jakimi mamy do czynienia w rys. 43, 44 i 45.

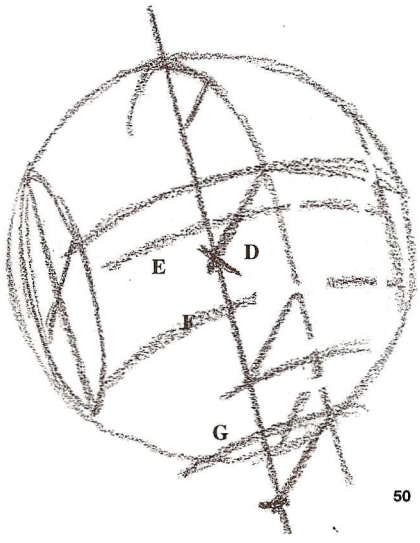


Rys. 46 i 47. Niniejsze rysunki pokazują, jak zmienia się kształt nosa w zależności od tego, czy jest widziany z profilu, na trzy czwarte, z przodu, z góry, czy z dołu. Jeden z tych zarysów zastosowano w rysunku głowy (rys. 47). Proszę zwrócić uwagę, że dolna płaszczyzna nosa (A) w większym lub mniejszym stopniu ulega perspektywie, jaką wyznacza linia B.

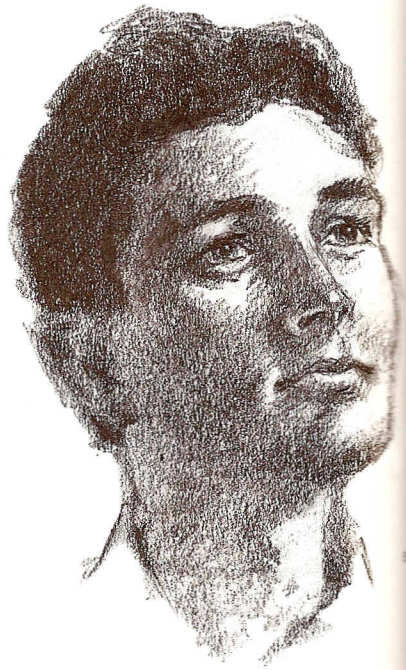
Ćwiczenia praktyczne

48



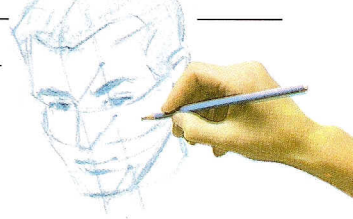


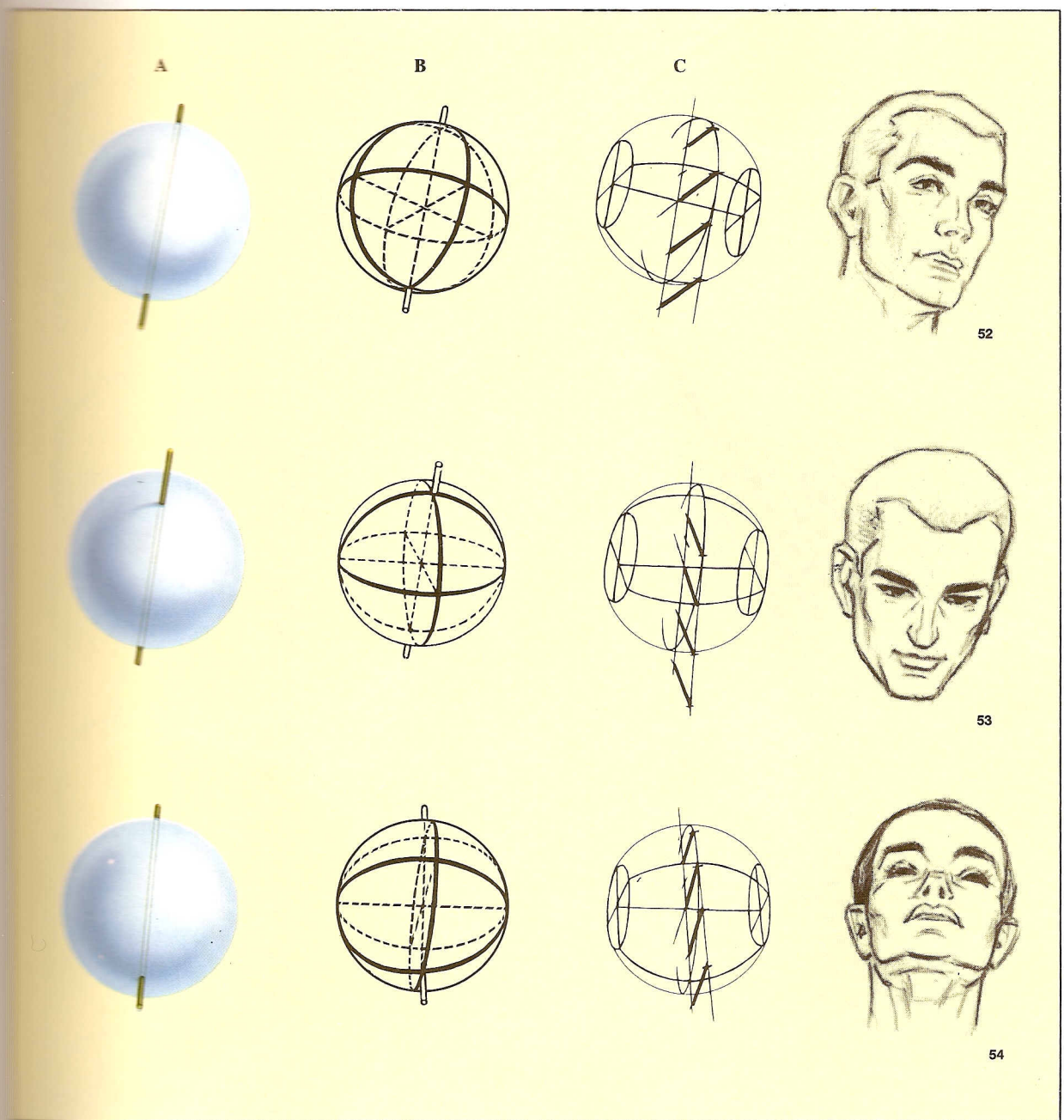
50



Rys. 48 do 51. Podsumowując proces objaśniony na poprzednich stronach, proponuję wykonanie na poczekaniu ćwiczenia praktycznego zgodnie z ilustracjami oraz podanymi niżej instrukcjami.

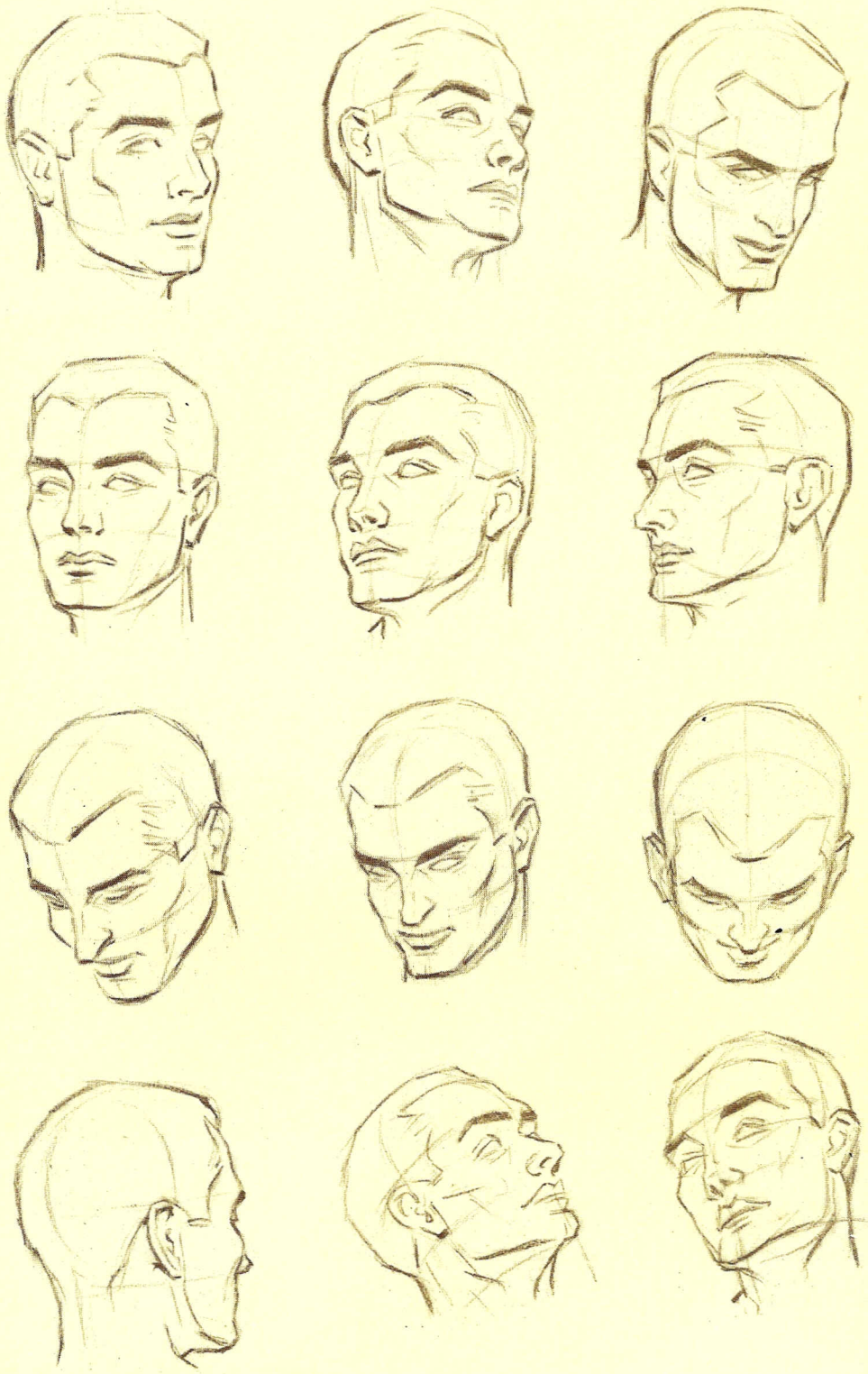
Podsumowując, spróbuj narysować głowę, kierując się następującymi wskazówkami:
Rys. 48. Narysujcie odręcznie koło, zaznaczcie kąt nachylenia osi A.
Rys. 49. Wyznaczcie położenie przestrzeni między brwiami z pomocą kół B i C. Wykonajcie spłaszczenia po obu stronach kuli. Zaznaczcie położenie punktu D w samym środku kuli, wykreślcie linię będącą środkiem symetrii twarzy.
Rys. 50. Podzielcie oś A na trzy i pół części, zaczynając odliczanie od punktu D, po czym przenieście uzyskane wymiary na linię środka symetrii twarzy. Zróbcie to odręcznie i na oko. Następnie narysujcie krzywe określające położenie oczu i nosa (E, F), wreszcie zaznaczcie dolną linię podbródka (G). Zetrzyjcie linie, którymi posługiwaliście się na początku i które nie są już potrzebne do dalszej pracy. Wyobraźcie sobie linie kanonu, które warunkują proporcje głowy widzianej z przodu.
Rys. 51. Teraz możecie już przystąpić do odtwarzania rysów, pamiętając ogólne zasady objaśnione na poprzednich stronach.





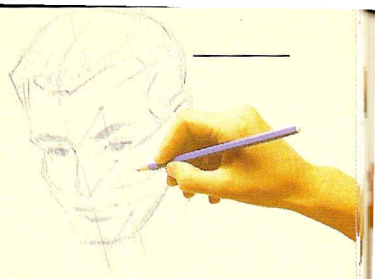
Rys. 52, 53 i 54. Następne ćwiczenie. Przyjrzyjcie się uważnie schematom A, B i C, a następnie zaadaptujcie je do wyobrażenia sobie i narysowania głowy w różnych pozycjach.

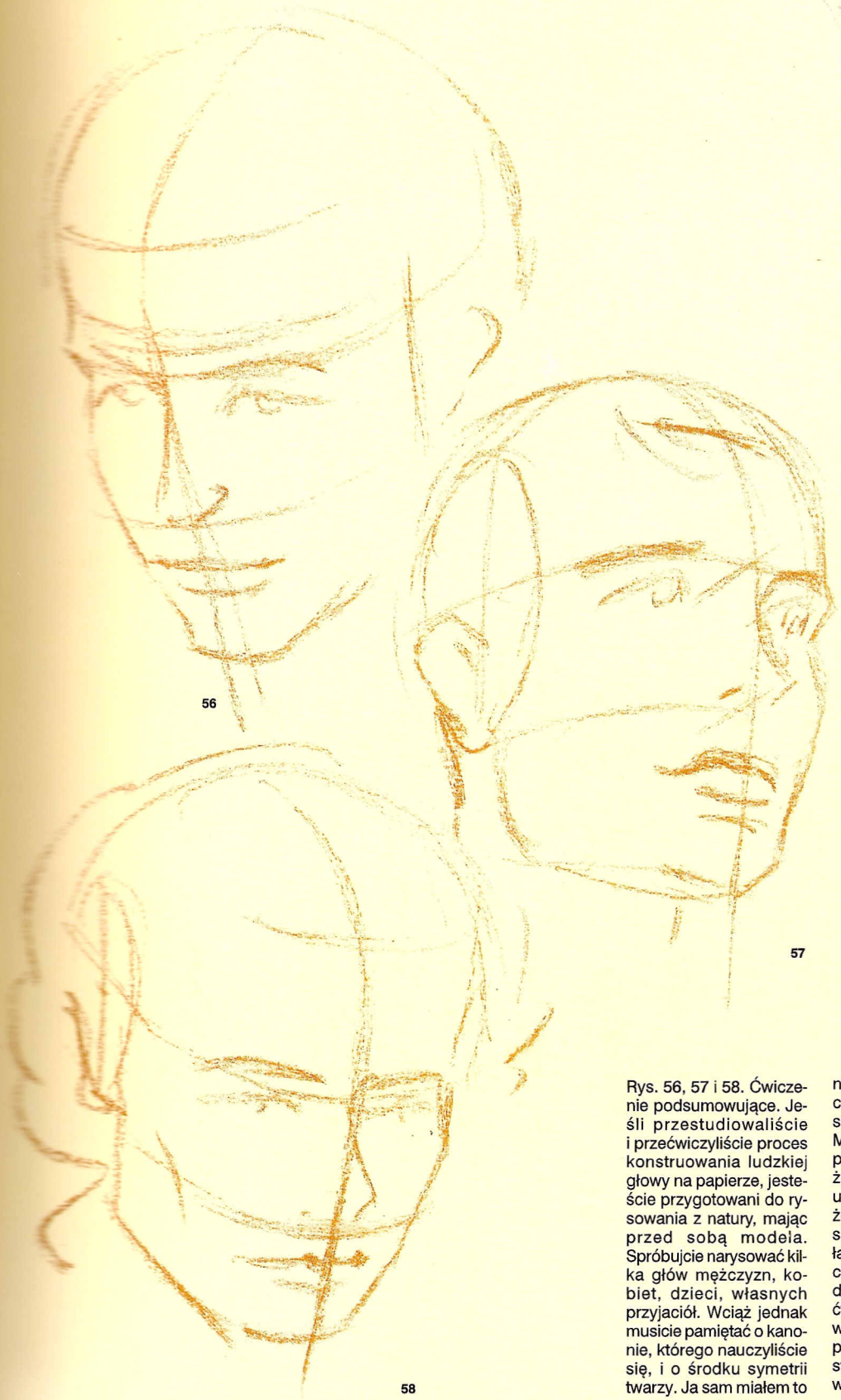
Przykłady głowy w różnych ujęciach



Rys. 55. Przedstawiono tu schematy kilku głów w różnych pozycjach, wszystkie zostały narysowane zgodnie z instrukcją zamieszczoną na poprzednich stronach.

Ćwiczenia praktyczne w rysowaniu modela





56

57

58

Rys. 56, 57 i 58. Ćwiczenie podsumowujące. Jeśli przestudiowaliście i przećwiczyliście proces konstruowania ludzkiej głowy na papierze, jesteście przygotowani do rysowania z natury, mając przed sobą modela. Spróbujcie narysować kilka głów mężczyzn, kobiet, dzieci, własnych przyjaciół. Wciąż jednak musicie pamiętać o kanonie, którego nauczyliście się, i o środku symetrii twarzy. Ja sam miałem to na uwadze przez cały czas, kiedy robiłem rysunki do niniejszej strony. Mam nadzieję, a mówiąc prawdę, jestem pewien, że to ćwiczenie na tyle ugruntuje Waszą wiedzę, że będziecie już mogli rysować ze względną łatwością. Nie przejmujcie się na tym etapie podobieństwem. Celem ćwiczenia nie jest narysowanie portretu, lecz po prostu prawidłowe konstruowanie ludzkiej głowy.

59

WIEK I PŁEĆ —W RYSOWANIU— LUDZKIEJ GŁOWY

Dwulatki

Rys. 59 (poprzednia strona). Rafael, *Studium Wniebowstąpienia* (detal), czarna i biała kreda (Muzeum Ashmole, Oksford).

Istnieje wiele różnic fizycznych, zwłaszcza w odniesieniu do proporcji, pomiędzy dzieckiem a osobą dorosłą.

1. Głowa dziecka jest większa.

Proporcjonalnie głowa dziecka jest większa niż głowa dorosłego. Jeśli postawimy dwudziestopięcioletniego młodzieńca obok dwulatka, przekonamy się, że głowa mężczyzny jest prawie dwukrotnie większa niż głowa dziecka, ale – proporcjonalnie do wzrostu obydwu – głowa dziecka jest prawie dwa razy większa niż głowa dwudziestoparolatka.

2. Dziecko ma bardzo dużą czaszkę.

Jest ona wręcz nieproporcjonalna w porównaniu z rozmiarem twarzy.

3. Oczy dziecka są duże.

Nie są tak wydłużone jak nasze. Przy szeroko rozwartych powiekach rzęsy nieomal tworzą koła. Rozmiar dziecięcego oka wynika z wielkości tęczówki i źrenicy, które tworzą gałkę oczną i które od początku stanowią w pełni rozwinięty narząd wzroku. Z tego samego względu oczy dziecka są szerzej rozstawione niż u dorosłego.

Czy pamiętacie zasadę, że odstęp między oczyma równa się szerokości oka? U dzieci odległość ta jest większa.

4. Nos jest mały i zadarty.

Dziecko ma małe płuca, węższe drogi oddechowe, mały nosek z maleńkimi nozdrzami. Ale dlaczego jest zadarty? Dlatego, że kości nosowe nie są jeszcze tak rozwinięte jak u dorosłego.

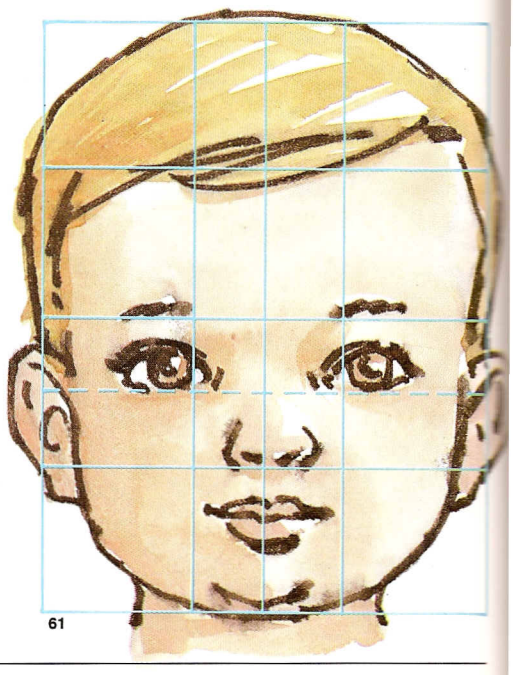
5. Szczęki wciąż nie są w pełni wykształcone.

Dolna szczęka, która warunkuje wielkość i kształt dolnej części twarzy oraz podbródka, jest tylko małą kosteczką w porównaniu z silną żuchwą osoby dorosłej. Zęby dziecka także są mniejsze. Wszystko to oznacza, że twarz jest jakby szersza, a całkowity profil szczęki wyokrąglony.

Mając powyższe na uwadze, należy jeszcze pamiętać, że oczy dziecka są położone nieco poniżej środka wysokości głowy. Jeśli narysujemy spłaszczoną po bokach kulę

60

A →



61

[illegible] nieco poniżej środka okrągłej [illegible] dwoje dużych szeroko rozstawionych oczu, otrzymamy wizerunek głowy [illegible].

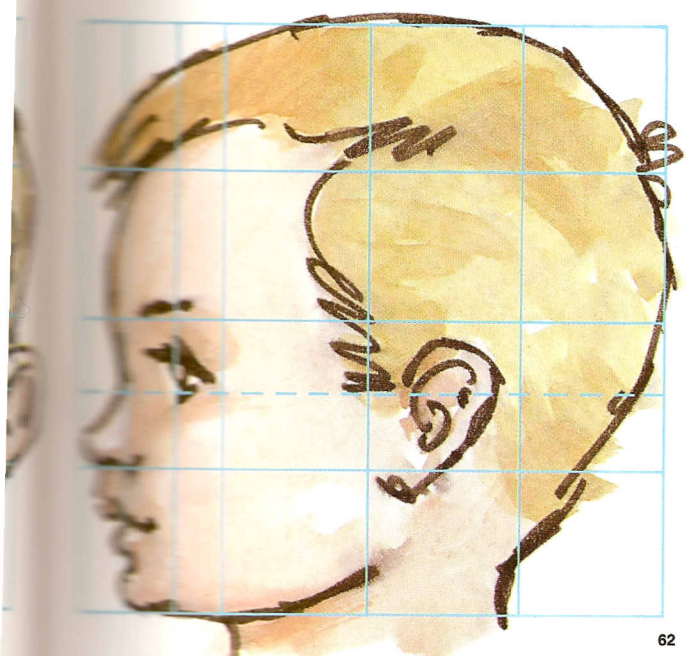
[illegible] dla dwulatka

[illegible] taką głowę stosując nieco [illegible] kanon niż w przypadku osoby [illegible]. Jak możecie to zobaczyć na rysunku, ogólny zarys głowy widzianej [illegible] tworzy prostokąt, którego szerokość dzieli się na trzy części, a wysokość na cztery. Podstawowym modułem jest tu odległość pomiędzy dolną częścią nosa a dolną linią podbródka. Położenie oczu można wyznaczyć dodatkową linią (A), która dzieli drugi moduł na dwie równe części.

[illegible] głowa dziecka stanowi kwadrat.

63

Rys. 62 do 64. Głowa [illegible] ma kilka cech charakterystycznych. Czoło jest wysokie i gładkie, oczy [illegible] stosunkowo większe i szersze niż [illegible], nos lekko zadarty, policzki bardzo [illegible], szczęka słabo rozwinięta. Lepiej jednak niż słowa wyjaśnią to dwie ilustracje kanonu oraz trzy rysunki dzieci przedstawione obok. Dzięki nim zapoznacie się z najważniejszymi rysami głowy małego dziecka.

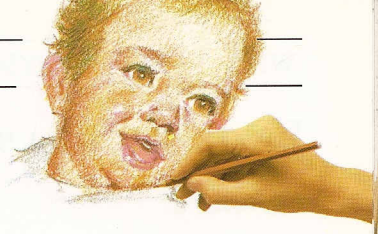


62

64

Wielkości i kontrasty w portretach dzieci

Rys. 65. Francesc Serra, *Szkic,* ołówek, zbiory prywatne. Jest to szybki szkic wykonany z natury podczas snu dziewczynki. Proszę zwrócić uwagę na problemy perspektywy, kiedy głowa jest widziana pod takim właśnie kątem, oraz na miękkość kontrastów, jakie uzyskano dzięki jasnym cieniom i eliminacji ostrych linii. Artysta doskonale dobrał technikę do tematu swego całkowicie zakończonego szkicu małego dziecka.



Rys. 66. Peter Paul Rubens, *Portret dziecka,* czerwona kreda z blikami w białej kredzie, Muzeum Albertinum, Wiedeń. Delikatność i miękkość, z jaką podchodzi Rubens do świateł i cieni w niniejszym rysunku, doskonale oddaje naturę obiektu.

Kształtowanie się głowy człowieka

Dwulatek

Obejrzyjcie dokładnie poniższy rysunek głowy dwuletniego dziecka i prześledźcie cechy charakterystyczne, jakie różnią ją od głowy osoby dorosłej:

a) wysokie, jasne czoło z linią włosów daleko cofniętą do tyłu na czubku głowy i po bokach,

b) brwi, a nie oczy, są w połowie wysokości głowy,

c) oczy dzieli odległość większa niż szerokość jednego oka,

d) uszy są proporcjonalnie większe i znajdują się odrobinę niżej,

e) nozdrza są mniej wyraźne,

f) linia szczęki jest wyokrąglona, z lekką krzywizną pośrodku.

Sześciolatek

Wciąż możemy posługiwać się poprzednim kanonem, chociaż wymiary i położenie poszczególnych rysów są nieco mniej wyraźne. Do jakiegoś stopnia należy wyznaczać je na oko, mając jedynie na uwadze ogólne prawidła. A oto niektóre odstępstwa spowodowane wzrostem:

a) pojawiło się o wiele więcej włosów, które przykryły czoło i skronie,

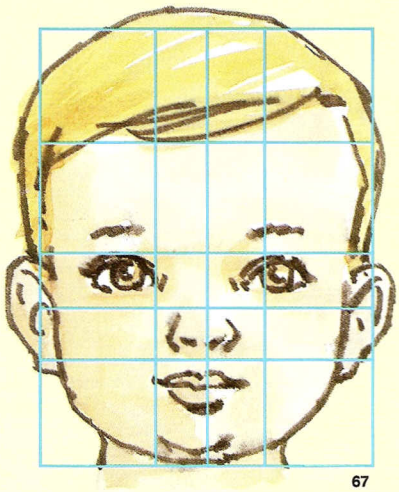
b) żuchwa jest lepiej rozwinięta, co wydłużyło całą twarz,

c) oczy i brwi (te ostatnie bardzo zgrubiały) przesunęły się do góry,

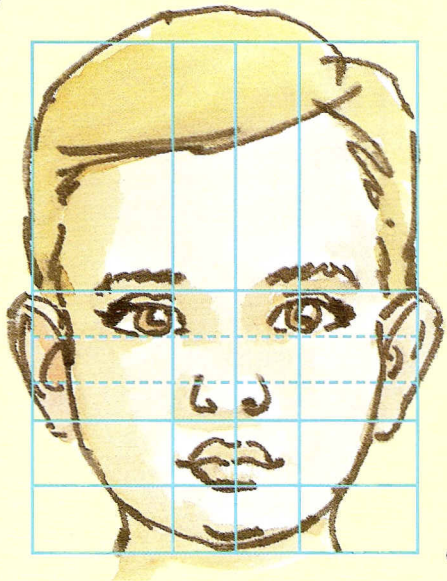
d) nos, usta i uszy wydłużyły się,

e) dolna szczęka wciąż zachowała swój wyokrąglony kształt.

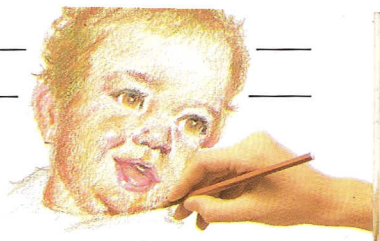
Rys. 67 do 70. Różne głowy w różnym wieku. Jednak łatwo można zorientować się, że istnieją tylko dwa kanony. Pierwszy, dla dzieci od dwóch do sześciu lat, zakłada podział wysokości na *cztery moduły*. Drugi kanon, dla dorosłych i dla dzieci od dwunastego roku życia w górę, wprowadza podział na *trzy i pół modułu*. Ilustracje oraz tekst zawarty na tych stronach dostarczą Wam szczegółów na temat innych różnic, o których należy pamiętać podczas rysowania kobiety i dziewczynki, mężczyzny i chłopca.



67



68



Dwunastolatek

Głowa przybiera postać dorosłą. Można już ją rysować z zastosowaniem kanonu dla dorosłych, choć nie tak dokładnie:

a) włosy są mniej więcej takiej gęstości jak poprzednio, ale jeszcze nie całkiem przykryły skronie, co jest cechą charakterystyczną dorosłości,

b) oczy i brwi wciąż jeszcze nie są w połowie wysokości,

c) choć nadal położone nieco niżej niż u dorosłych, uszy są teraz całkowicie rozwinięte. Już nie urosną,

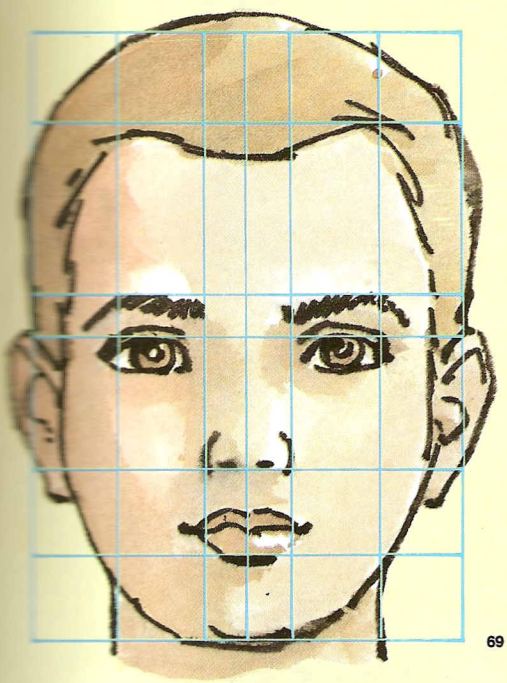
d) budowa kości dolnej szczęki wyraźnie się uwydatniła. Żuchwa jest obecnie mniej wyokrąglona.

Dwudziestopięciolatek

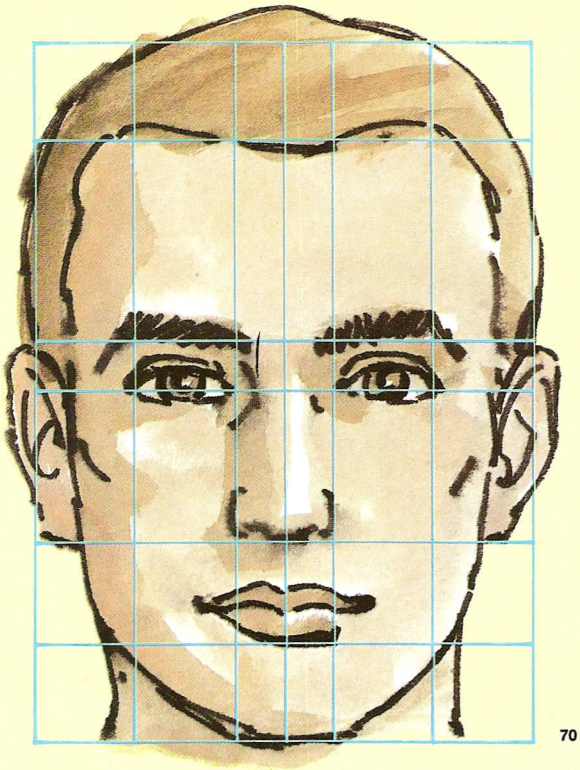
Jeśli pamięta się kanon, niepotrzebne są żadne komentarze. Po prostu porównajcie budowę twarzy z poprzednimi rysunkami:

a) oczy są teraz wydłużone i ustawione nieco bliżej siebie (zauważmy przy okazji, że odstęp między oczyma na rys. 69 wciąż jeszcze bardziej przypomina rozstaw z rys. 67 i 68, niż ten spod numeru 70),

b) nos, kości policzkowe i żuchwa są wyraźniej zarysowane i tworzą ostrzejsze kąty niż u dziecka.



69



70

Ludzie w starszym wieku

71

72

Z wiekiem zanika tkanka tłuszczowa, a skóra się marszczy. Nie wdając się w szczegóły, można powiedzieć, że z tych właśnie powodów kształt twarzy bezwarunkowo wyznacza teraz budowa kości. Prowadzi to do powstania następujących cech ogólnych:

a) zauważa się tendencję do łysienia, stąd czoło jest przeważnie gładkie i kościste,

b) uzewnętrzniają się skronie, uwidaczniają się na nich przebiegające tędy arterie,

c) gałki oczne i zarazem całe oczy zapadają się, a kości wokół oczodołów zarysowują się wyraźniej,

d) wokół oczu pojawiają się worki i zmarszczki,

e) kości policzkowe stają się bardziej wydatne, ponieważ policzki zapadają się i stają wklęsłe,

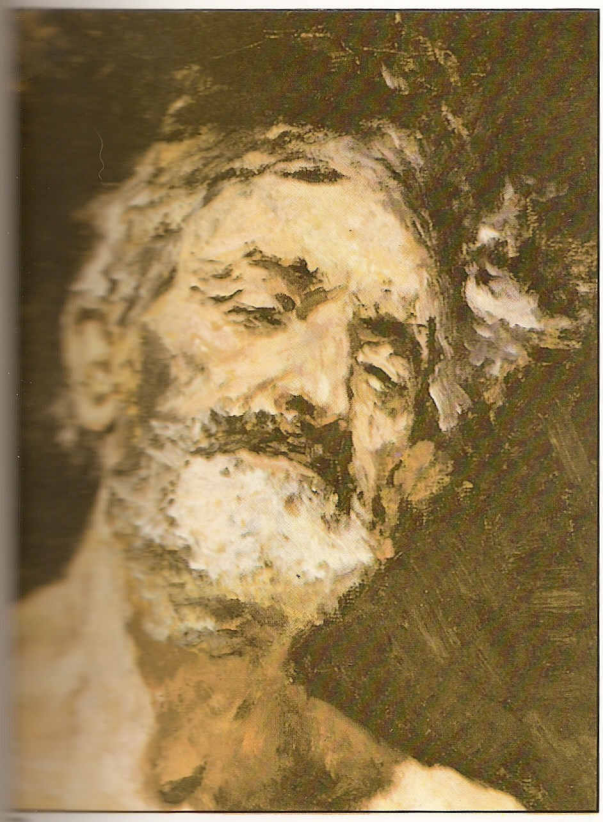
f) kości nosa są teraz wyraźniej zarysowane,

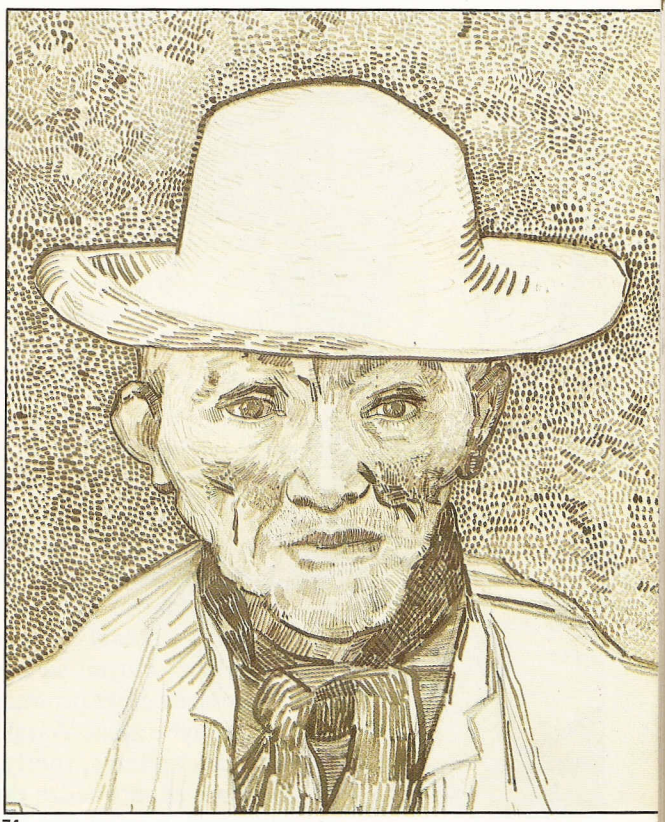
g) wargi robią się cieńsze,

h) worki i fałdy skórne zwisają z podbródka i szyi.

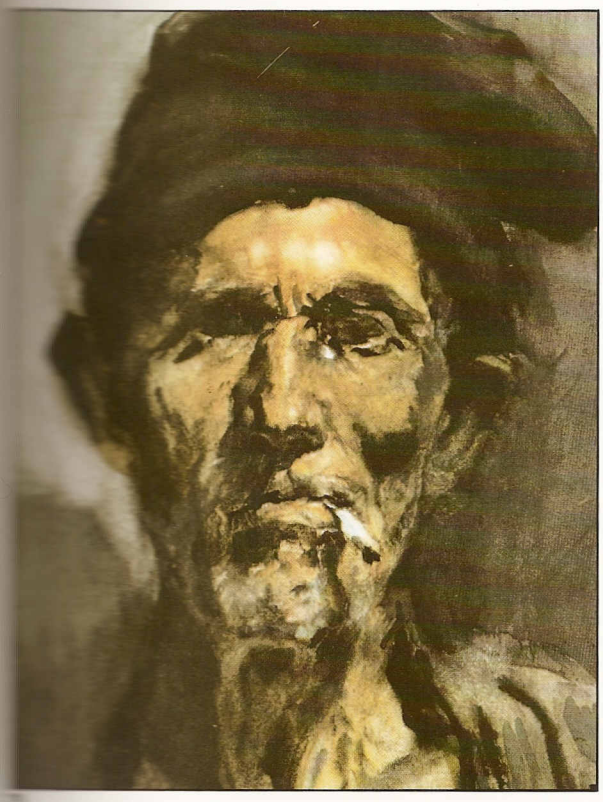
Jest jeszcze jeden czynnik powodujący wyraźne zmiany na odcinku od nosa do podbródka i sprawiający, że ta część twarzy cofa się w głąb i równocześnie unosi się lekko ku górze niczym dziadek do orzechów. Chodzi o brak zębów. Jeśli dana osoba nosi protezy, to oczywiście wygląd tego fragmentu twarzy nie różni się aż tak bardzo od wyglądu osoby młodej. Niemniej z zębami czy bez, żuchwa starszego człowieka jest zawsze bardziej wyraźna, a podbródek wydłużony z tego prostego powodu, że szczęki muszą tysiące razy naciągnąć się do zwarcia o wiele silniej niż normalnie.

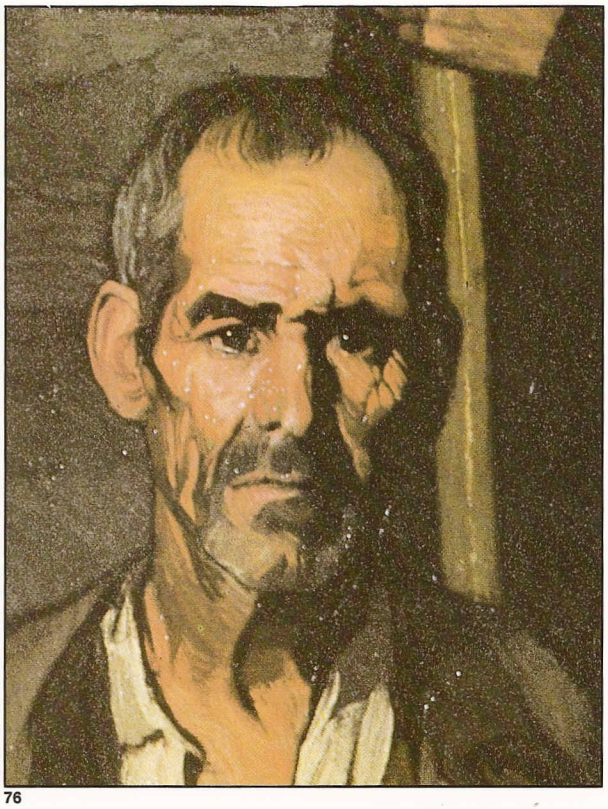
Rys. 71 do 76. Ilustracje te ukazują najbardziej charakterystyczne cechy, typowe dla głowy i twarzy osób starszych. Charakter i uczucia odzwierciedlające się na twarzy starej kobiety lub mężczyzny stwarzają większe możliwości artystycznego wyrazu niż jakikolwiek inny portretowany model. Twarze z tej strony dowodzą, jak ciekawe efekty można osiągnąć i jakie uzyskać wartości artystyczne w pracy nad portretem starszej osoby. Rys. 73. Mariano Fortuny *Nagi starzec w słońcu* (detal), Muzeum Prado, Madryt. Rys. 74. Vincent van Gogh *Portret Patience Escaliera,* ołówek, czerwone piórko, brązowy atrament, Muzeum Sztuki Fogga, Grenville L. Winthrop Bequest, Uniwersytet Harwardzki, Cambridge, Mass. Rys. 75. Joaquin Sorolla, *Stary człowiek z papierosem,* akwarela, Muzeum Sorolli, Madryt. Rys. 76. Ignacio Zuloaga *Chrystus Krwawiący* (detal), Muzeum Hiszpańskiej Sztuki Współczesnej.





74





76

Głowy kobiece

Rys. 77 i 78. Francesc Serra, *Studium postaci*, węgiel, zbiory prywatne. Dwa doskonałe przykłady rysunków głowy kobiecej z profilu i en face.

Jakąkolwiek dziedzinę sztuki macie zamiar uprawiać, jest wielce prawdopodobne, że będziecie rysować albo malować głowy kobiece. Pewnie jesteście ciekawi, dlaczego odwlekaliśmy aż do teraz z omówieniem tego tematu i dlaczego poświęcamy mu tak mało miejsca. Otóż jest jeden istotny powód, który nas usprawiedliwia:

Proporcje głowy kobiecej są absolutnie takie same jak dla głowy męskiej.

Jeśli popatrzymy na jedne i drugie w ich naturalnej postaci, odrzucając skutki kosmetyki, przekonamy się, że istnieje między nimi bardzo niewiele różnic. Niemniej dają się zauważyć pewne odmienności i musimy brać je pod uwagę. Wynikają one głównie z fizycznej budowy ciała kobiety, zwłaszcza z faktu występowania u niej większej ilości tkanki tłuszczowej, która wpływa między innymi na kształt twarzy. Jest to uboczny efekt prowadzenia mniej aktywnego trybu życia. Wszak ciężka praca fizyczna, ćwiczenia, sporty, uprawiane przez mężczyzn, prowadzą do powstawania silniejszej, a co za tym idzie, bardziej „męskiej" muskulatury i kośćca. Z takich prozaicznych przyczyn, na przykład, męskie nosy są zazwyczaj szersze i bardziej mięsiste. Mężczyzna więcej biega, więcej skacze itd., a więc intensywniej oddycha. To prowadzi do zwiększenia organów oddechowych, klatki piersiowej itp. Podsumowując, owe nieliczne odchylenia można ująć w następujących punktach:

a) twarz jest odrobinę mniejsza,
b) oczy jakby trochę większe,
c) brwi są bardziej łukowate i przesunięte do góry,
d) nos i usta są mniejsze,
e) podbródek wyokrąglony.

Uogólniając i zarazem wyodrębniając najbardziej istotną różnicę między męską i kobiecą głową, możemy powiedzieć:

Głowę i twarz kobiety charakteryzują miękkie linie i wyokrąglone kształty.

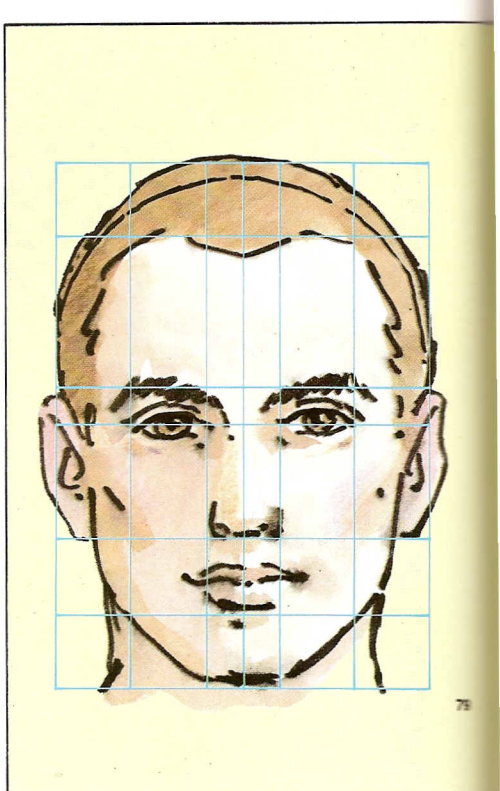
Tę ogólną zasadę musi mieć na uwadze każdy artysta. Kanciastość jest cechą męską, podczas gdy okrągłość, gładkość i płynność kształtów są nierozerwalnie związane z pojęciem kobiecości.

Czynniki zmienne

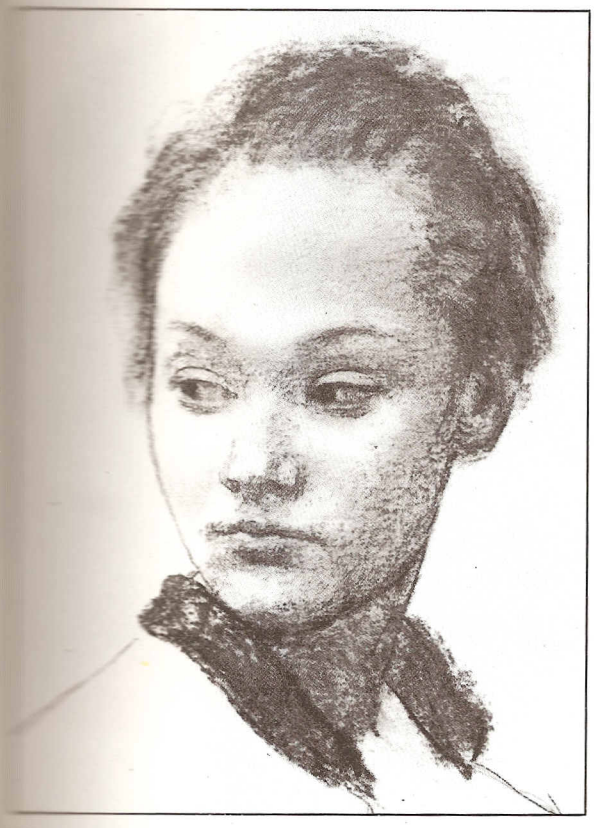
Kobiece usta są odrobinę mniejsze, chociaż wargi wydają się pełniejsze.

Przestudiujmy rysunki zamieszczone na kolejnych stronach. Pokażą one, że technika geometryzowania i rysowania kobiecej głowy jest taka sama, jak w odniesieniu do głowy męskiej.

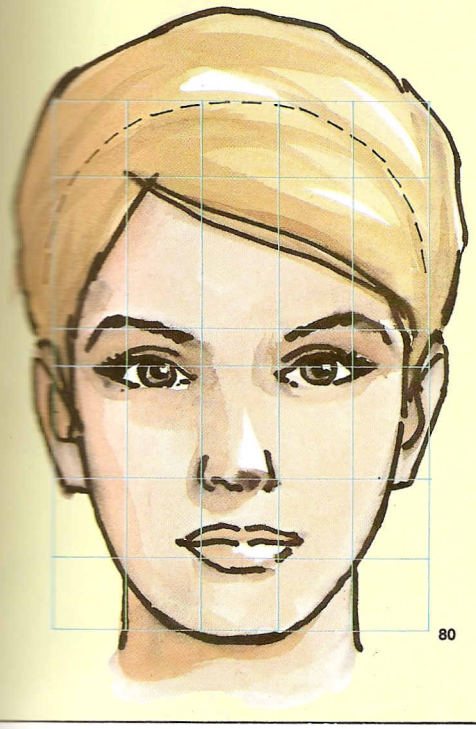
Tak oto doszliśmy do końca studium ludzkiej głowy, doskonale proporcjonalnej i oczywiście wyimaginowanej, stanowiącej wyobrażany przez nas ideał.



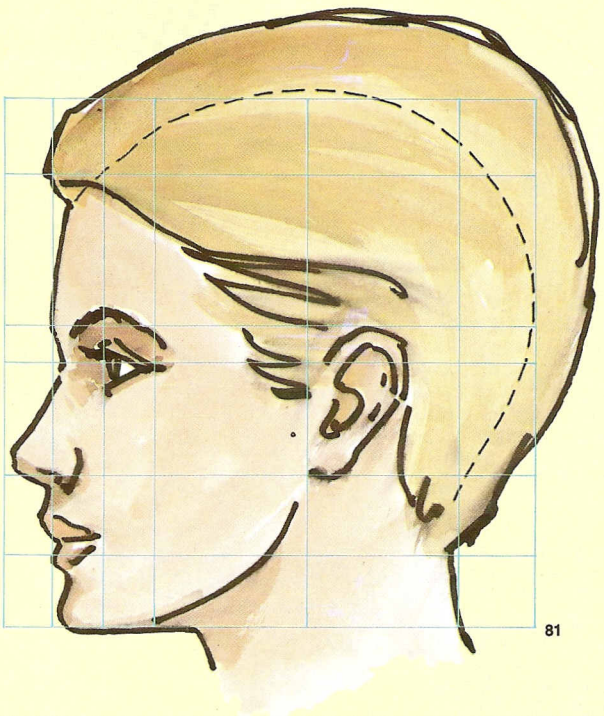
Rys. 79, 80 i 81. Kanon głowy kobiecej jest taki sam, jak kanon głowy męskiej. Wymiary i proporcje są identyczne, pomimo że ogólna budowa wydaje się bardziej miękka, a wszystkie formy bardziej zaokrąglone.



78

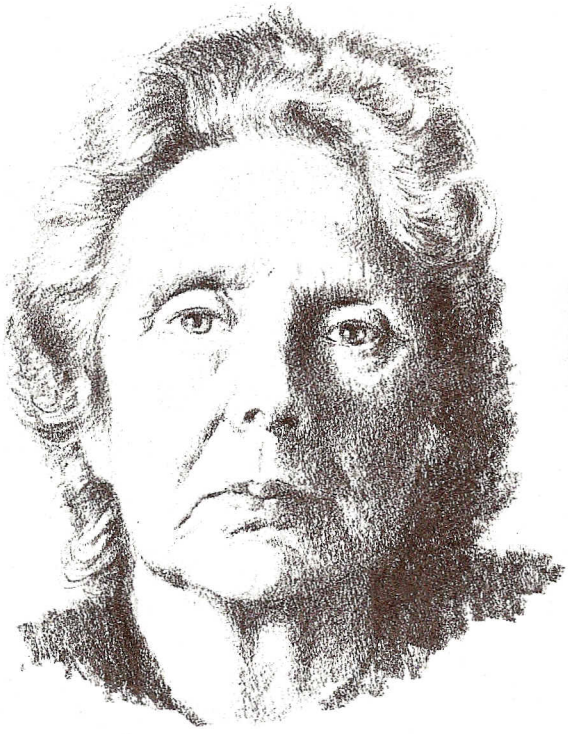


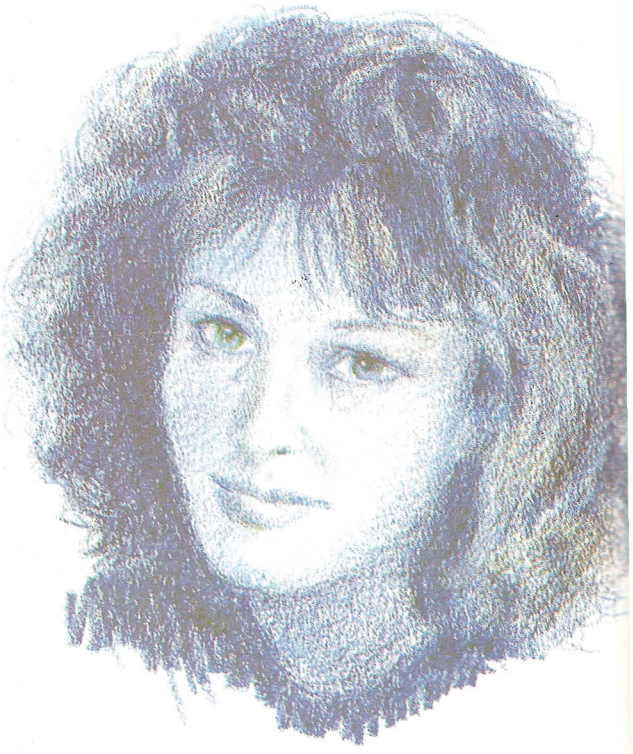
80

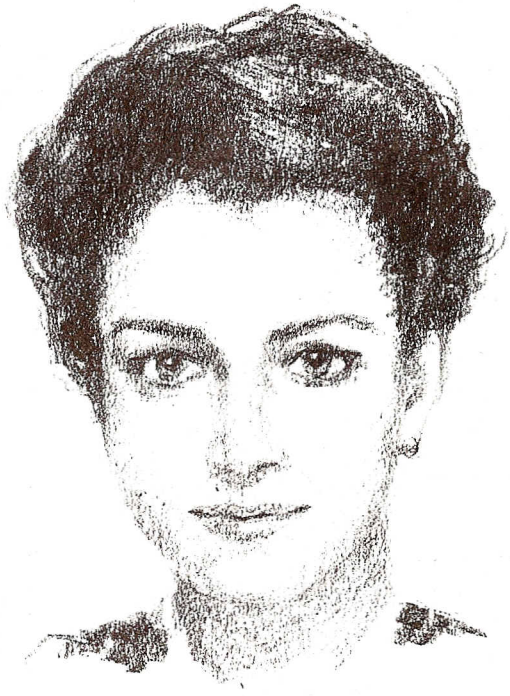


81

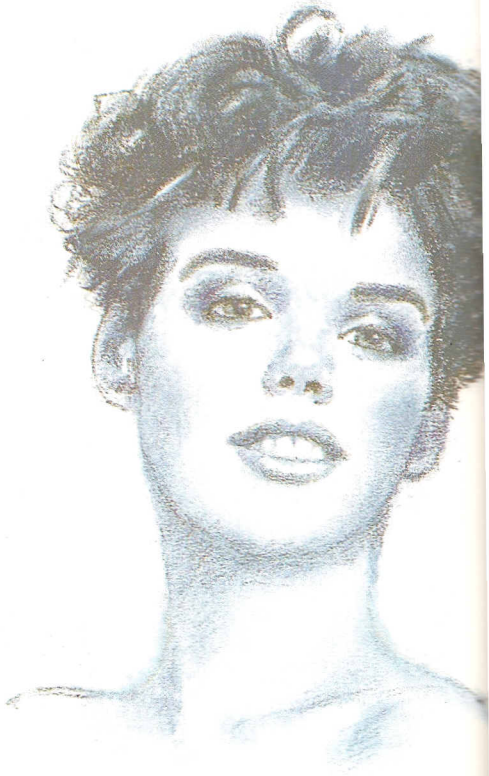
Przykłady portretów kobiecych



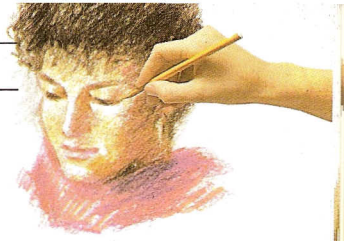


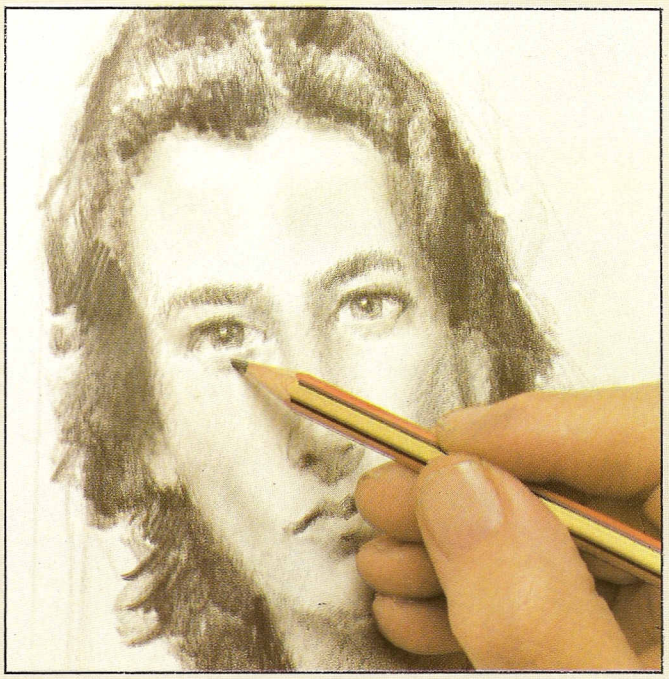


82



Rys. 82 i 83. Przedstawiają one przykłady kilku głów kobiecych, wykonanych z pomocą różnych materiałów (grafit, czerwona kreda, kredki). Są to twarze współczesne, z końca lat osiemdziesiątych, i ważne jest, aby artysta pamiętał o datach, kiedy rysuje z pamięci. Ostateczny wizerunek dzieła może odzwierciedlać historię, ale nigdy nie powinien być staromodny. Jak powiedział Manet, „nadążaj za współczesnością i przedstawiaj to, co widzisz".



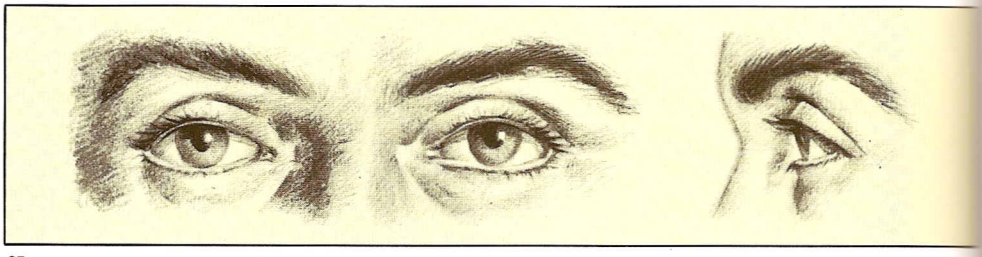


84

STUDIUM POSZCZEGÓLNYCH DETALI TWARZY

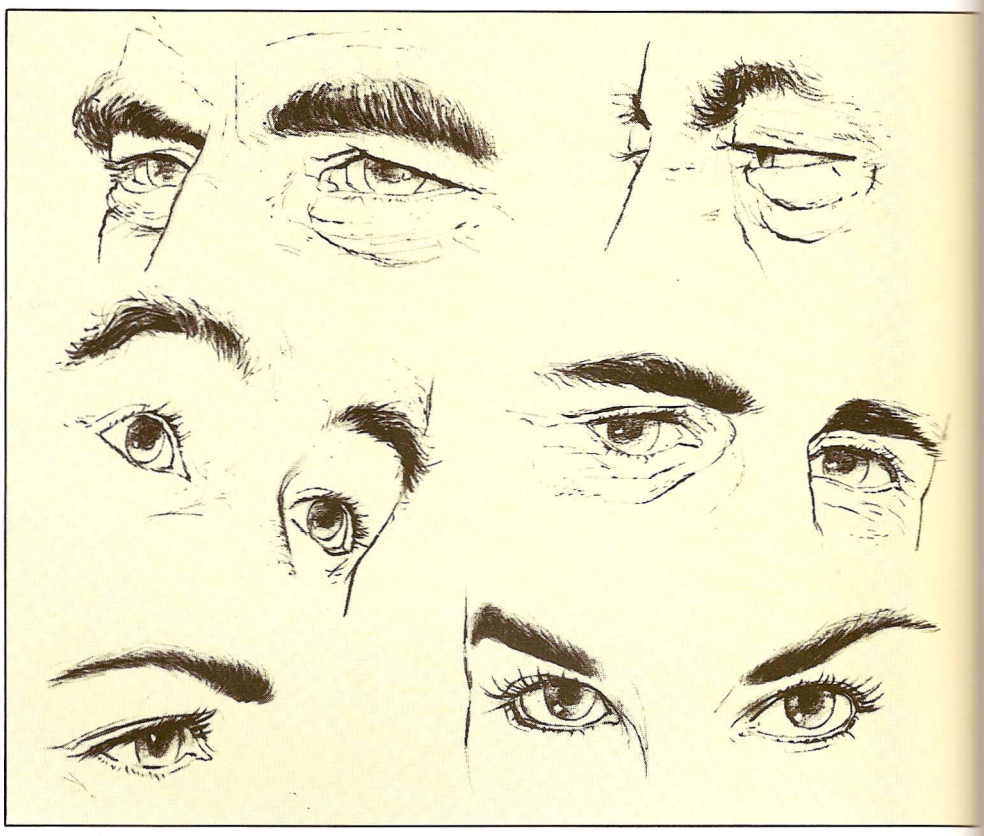
Oczy i brwi

Rys. 85. Oto wygląd oczu z przodu i z boku. Plastyczność rysunku dzięki światłom i cieniom podkreśla formy stworzone zwykłym ołówkiem grafitowym.



85

Rys. 86. Sugeruję, abyście rysowali kompletnie ukończone szkice wszystkich przyjaciół i członków rodziny, jakich tylko zdołacie zmusić do pozowania. Róbcie to tak samo, jak ja na poniższych ilustracjach: z przodu, na trzy czwarte, prawie z boku, z głową uniesioną albo pochyloną itd.



86

Stańcie przed lustrem czytając niniejszy rozdział i sprawdźcie na sobie to wszystko, o czym będę mówić. Nigdy nie znajdziecie cierpliwszego i bardziej zaangażowanego modela niż Wy sami.

Popatrzcie w lustro, gdy podnosicie, opuszczacie i obracacie głowę. Wychwyćcie charakterystyczne rysy własnej twarzy. Wiem, że widzieliście je już przedtem, ale teraz przyjrzyjcie się im naprawdę (rys. 85). Brwi mogą być grube, obfite albo cienkie, gładkie, jakby je ktoś przed chwilą zaczesał, albo krzaczaste, wystające poza własną linię. Mogą być łukowate, prawie proste lub o złamanym kształcie itd. (rys. 86). Rysując brwi, nie myślcie o nich jako o wielu pojedynczych włoskach, mnóstwie kresek ołówkiem... Wasze pociągnięcia powinny imitować odpowiednią gęstość i różną intensywność barwy na poszczególnych odcinkach brwi. Pamiętajcie, że owe różnice tonu uzyskuje się najcieńszymi pojedynczymi kreskami, a nie poprzez rozmazywanie albo sztrychowanie. Prześledźcie, jak zmienia się wygląd brwi w zależności od położenia głowy. Pamiętajcie, że brwi są dwie, że są one symetryczne i że leżą na wypukłej powierzchni czoła, która jest mocniej zagięta po bokach niż po środku.

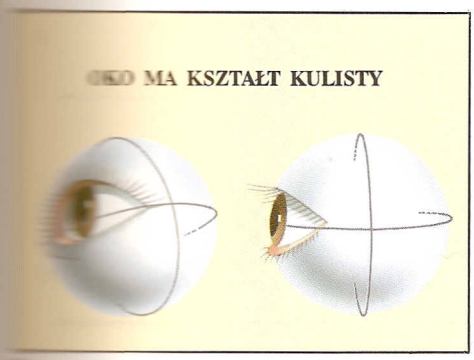
Zacznijcie po prostu od obejrzenia jednego oka, z przodu i z boku. Rozważmy, co najważniejsze. Jak wiadomo, oko ludzkie ma kształt małej kulki, czyli gałki ocznej, osadzonej w oczodole i okrytej fałdami skórnymi – powiekami. Najważniejszy wniosek, jaki nasuwa się z obserwacji brzmi, że

oko ma kształt kulisty.

Jeśli namalujemy małe kółko na piłeczce pingpongowej lub czymś w tym rodzaju i spróbujemy ukazać je z różnych punktów widzenia, spotkamy się z tymi samymi problemami skracania się wymiarów i perspektywy, co przy rysowaniu oczu. Do zrozumienia tych problemów jest niezbędne zapoznanie się z ilustracjami zamieszczonymi na niniejszej stronie. Zauważmy, że im bardziej jest odwrócona nasza piłeczka, tym większej perspektywie ulega zaznaczone na niej kółko (rys. 88).

Wyobraźmy sobie piłeczkę w gumowej powłoce. Jeśli w owej powłoce wytniemy lekko wygiętą szczelinę, namalujemy w środku ciemne kółko (rys. 89 E), po czym rozchylimy przecięcie, otrzymamy imitację oka z powiekami. Tak samo kuliste jak oko, również powieki zmieniają swój kształt w zależności od punktu patrzenia, niemniej jedna z krawędzi powiek jest zawsze widoczna od środka (rys. 89 F, G, H).

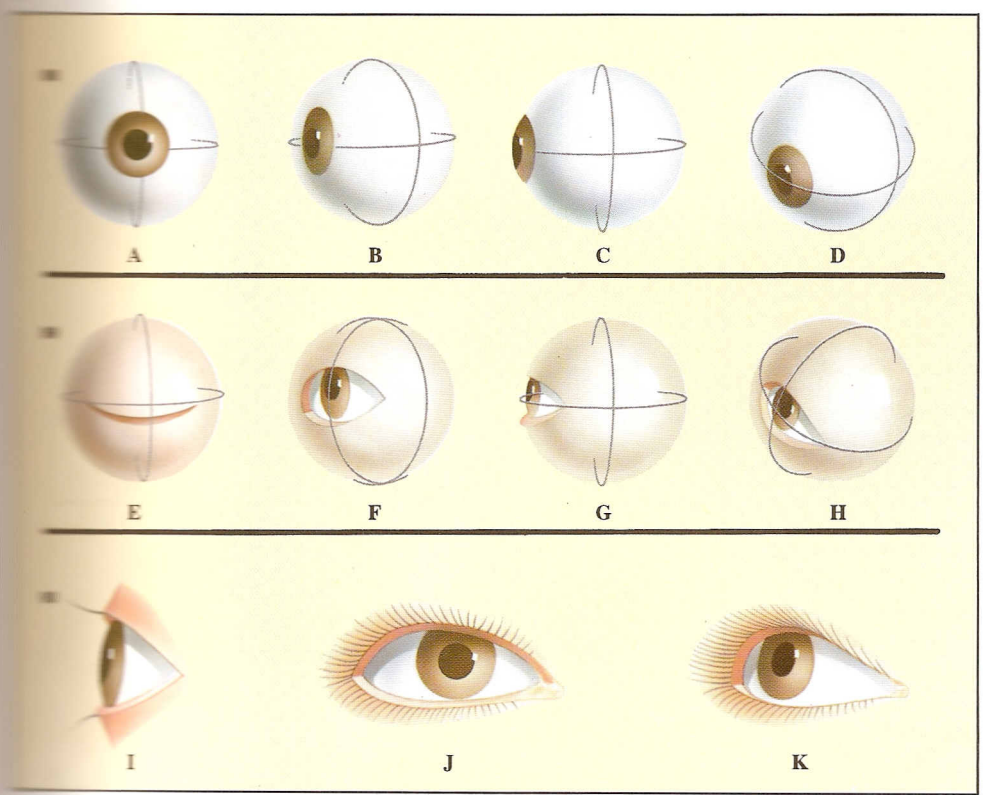
Rzęsy wyrastają z brzegu powieki i tworzą z nią kąt prosty. Uważna analiza punktu, w którym zaczynają się rzęsy, pomoże ustalić rzeczywiste położenie całego oka. Jest to bardzo ważny zabieg przed rozpoczęciem pracy (rys. 90).



Rys. 87. *Oczy mają kształt kuli.* Tęczówka i źrenica są częściami gałki ocznej. Ten fakt nie sprawia problemu, gdy patrzymy na oko z przodu. Ale gdy oglądamy je z boku, z góry albo z dołu, kręgi źrenicy i tęczówki podlegają prawom perspektywy.

Rys. 88. Absolutnie okrągła tęczówka i źrenica, kiedy się je widzi z przodu (A), przybierają kształt eliptyczny, jeśli gałka oczna odwraca się w tę lub w tamtą stronę, w bok, do góry lub na dół (B, C, D).

Rys. 89. Po prostu wyobraźcie sobie, że naciągnęliście na gałkę oczną elastyczną powłokę, w której wycięliście półkoliste nacięcie (89 E). Rozciągając takie nacięcie, uzyskacie imitację powiek. Trzeba przy tym pamiętać, że ich wygląd zależy od kąta widzenia. Jednakże któraś ze stron bocznych zawsze podlega perspektywie (F, G i H).



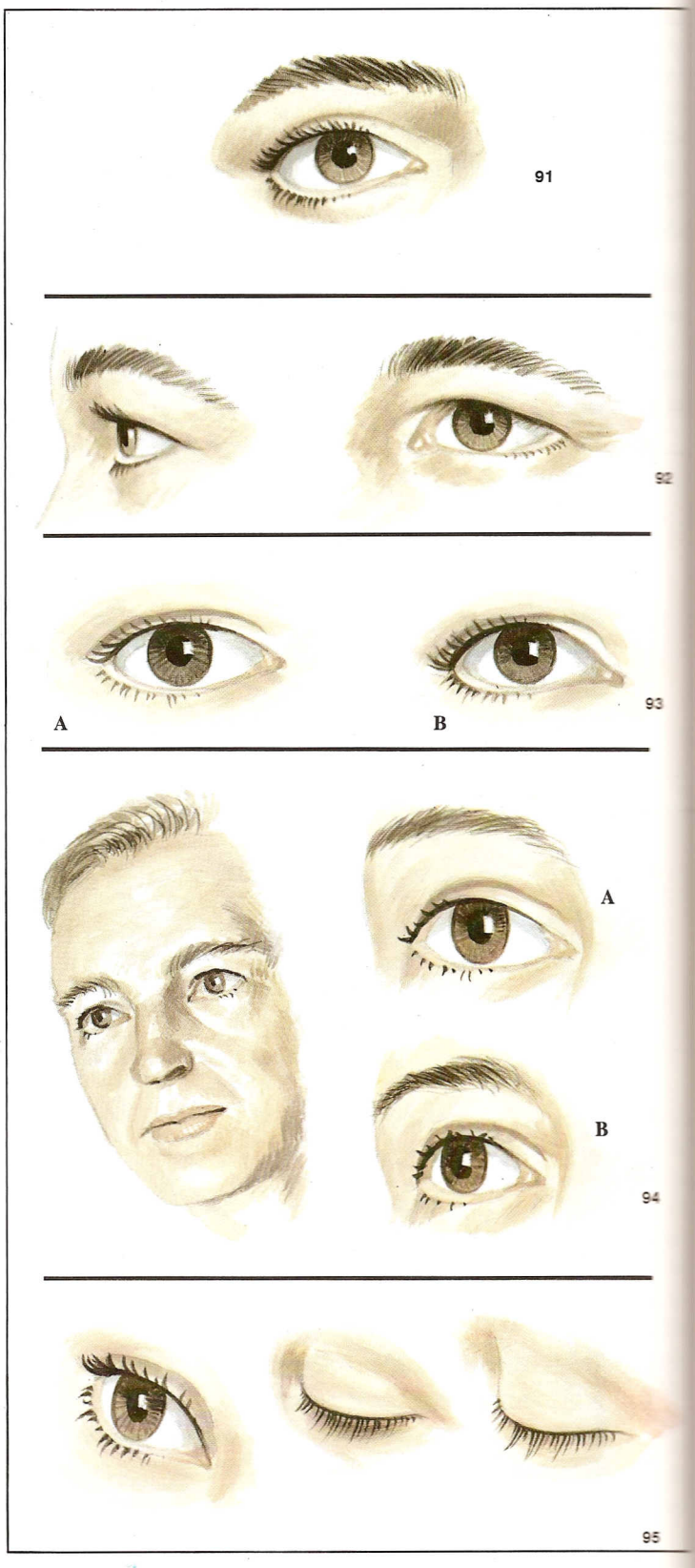
Rys. 90. Oto schemat położenia i kształtu rzęs, gdy oko jest widziane z boku. Są one ustawione mniej więcej pod kątem prostym w stosunku do powieki (I). Następne ilustracje pokazują rzęsy wraz z okiem i powiekami, widziane od przodu i na trzy czwarte (J, K).

Wygląd zewnętrzny oczu

Pod brwią znajduje się tkanka przykrywająca mięśnie górnej powieki. Jeśli skóra powieki jest elastyczna i dobrze napięta, możemy ją przedstawić w charakterze łuku (rys. 91). Równocześnie owa linia krzywa jest u góry częściowo ukryta pod fałdą skórną. Fałda taka, tworząca nieraz cały worek, może być na tyle wydatna, że całkowicie zasłoni powiekę (rys. 92). Oko zamyka się i otwiera przede wszystkim dzięki ruchom górnej powieki, która opuszcza się niczym kurtyna, aż dotknie dolnej powieki. Ta ostatnia pozostaje nieruchoma zwalając całą pracę na towarzyszkę. To zjawisko wyjaśnia nam, dlaczego

Gdy oko jest otwarte, krzywizna górnej powieki jest dłuższa i bardziej wyokrąglona niż dolnej (rys. 93).

Wreszcie trzeba dodać, że oczy są usytuowane na wyokrąglonej – podobnie jak czoło – powierzchni, która mocniej uwypukla się w stronę skronii (rys. 94). Dlatego jeśli patrzy się wprost, wykrój oka nie jest symetryczny jak na rys. A, lecz jest nieregularny jak na rys. B. Musimy także pamiętać o miejscu i usytuowaniu rzęs, o ich cebulkach, o położeniu na powiece i o tym, że również wyrastają z powierzchni kulistej. Zrozumienie powyższego ułatwia właściwe ujęcie oka widzianego z różnych stron (rys. 95).



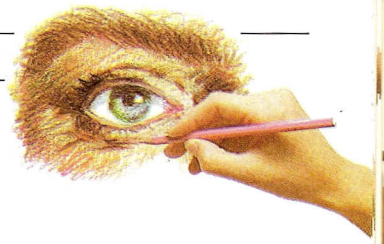
Rys. 91. Teraz przyjrzyjmy się zewnętrznemu wyglądowi oka. Na tym rysunku widzimy, jak (u osób młodych) linia A powtarza kształt powieki.

Rys. 92. U niektórych modeli, zwłaszcza jeśli są to osoby starsze, skóra nad górną powieką tworzy rodzaj fałdy lub worka, który całkowicie zakrywa nie tylko półkolistą linię nad powieką, ale i samą powiekę.

Rys. 93. To błąd rysować górną i dolną powiekę jako symetryczne krzywe (A). Pamiętajmy, że krzywa dolnej powieki jest mniej wyraźna i bardziej otwarta niż krzywa dolnej.

Rys. 94. Już wiecie, że oczy leżą na cylindrycznej lub wyokrąglonej powierzchni. Oznacza to, że gdy głowa jest ustawiona na trzy czwarte, wprost, odrzucona do góry lub pochylona na dół, oczy nie mogą być widziane jako symetryczne kształty (A) i wymagają zastosowania reguł perspektywy (B).

Rys. 95. Kończąc ten rozdział, pokażmy, jak wyglądają rzęsy w perspektywie przy otwartych, przymkniętych i zamkniętych oczach.



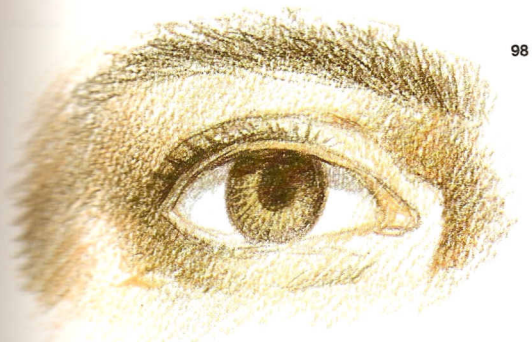
Podsumowując, zamieszczone dalej szkice pokazują, jak rysować oko, zwracając szczególną uwagę na tęczówkę, źrenicę, refleksy świetlne i – ogólnie rzecz biorąc – na grę świateł i cieni.

96

Rys. 96. Zapomnijmy na chwilę o źrenicy i wyobraźmy sobie tęczówkę jako małe kółko z ledwie dostrzegalnymi promieniami zbiegającymi się w centrum. Moglibyśmy zostawić miejsce dla plamki światła, ale na tym etapie – dla uproszczenia – ominiemy tę sprawę.

97

Rys. 97. Teraz rysujemy mniejsze i ciemniejsze kółko w środku (w naszym przypadku jest ono prawie zawsze czarne). To jest źrenica.



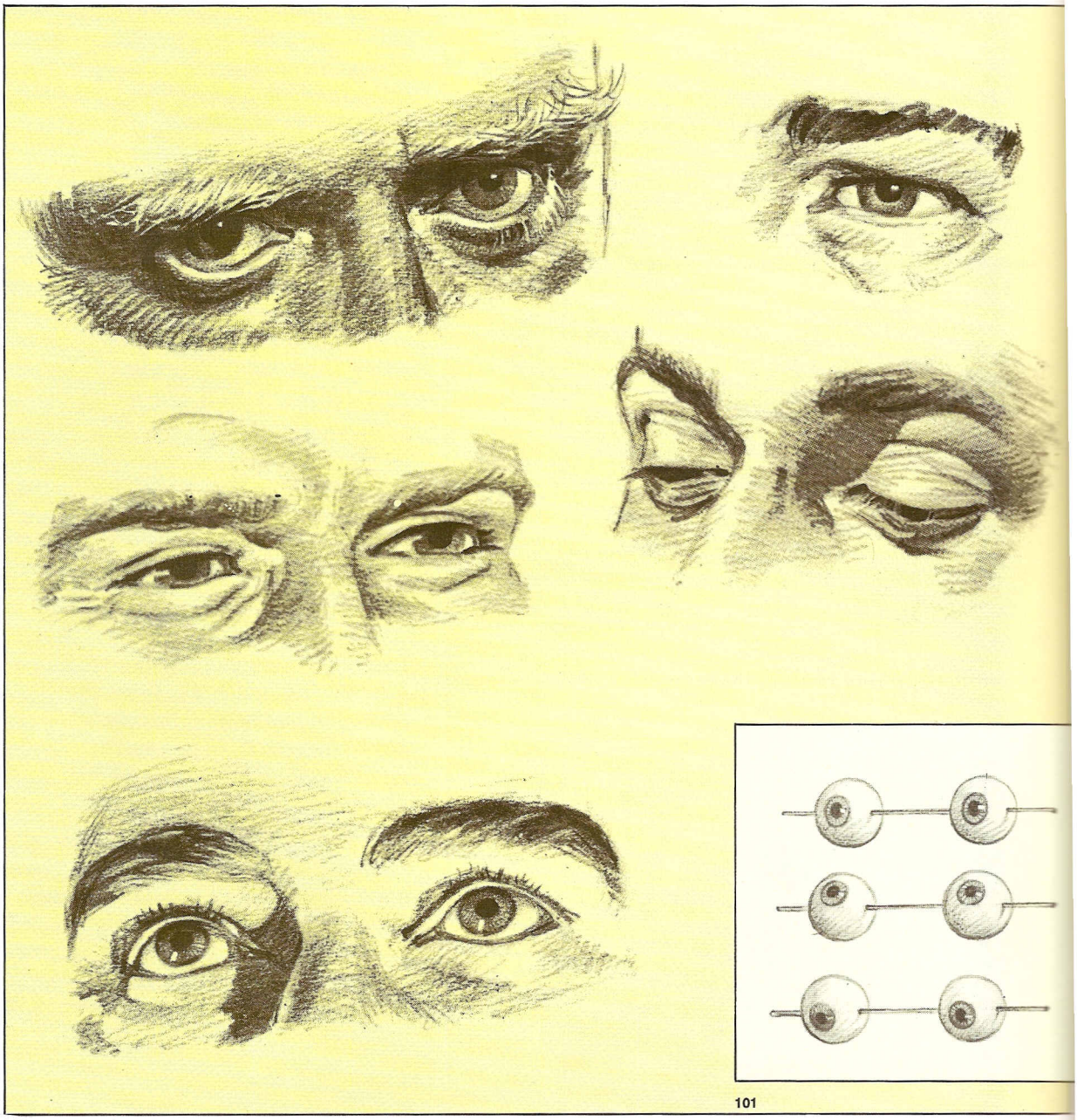
98

Rys. 98. Na górnej części tęczówki jest zazwyczaj widoczna granica cienia, powodowanego grubością powieki i rzęsami. Po lewej stronie albo po prawej, w zależności od kierunku światła, jest widoczna maleńka ciemna smużka, graniczącą z jaśniejszym polem obok ciemnoszarego koła tęczówki.

99

Rys. 99. Po przeciwnej stronie będzie jeden lub kilka bardzo małych blików – odbić światła. Ponieważ oko jest kuliste i zarazem wilgotne, koncentrują się one w jednym albo kilku punktach.

Pary oczu

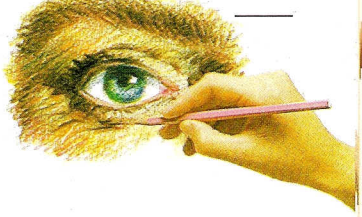


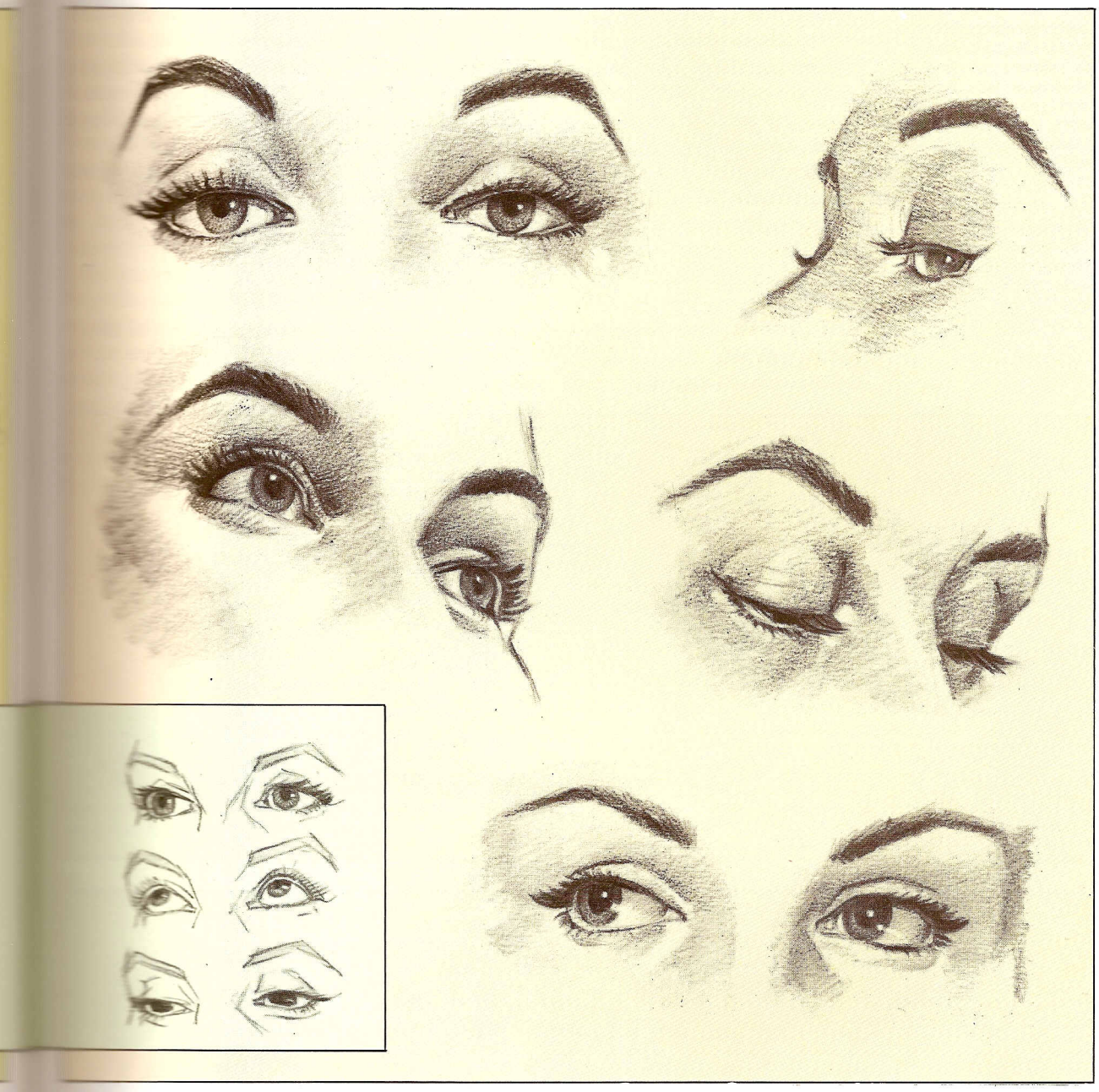
100

101

Rys. 100, 101 i 102. Mam nadzieję, że zrozumieliście i przećwiczyliście rysowanie oka. Teraz popracujcie z modelami. Rysujcie nie tylko pojedyncze oczy, ale także pary oczu, na półziarnistym papierze z pomocą ołówka grafitowego nr 2B.

Mamy dwoje oczu poruszających się jednocześnie, osadzonych na wypukłej powierzchni i kulistego kształtu... Wiąże się z tym problem punktu widzenia oraz zdwojenia (rys. 100 i 102). Fakt, że oczy mieszczą się na krzywiźnie, oznacza, iż nigdy dla obserwatora nie wyglądają jednakowo, chyba że patrzy się absolutnie na wprost, oko w oko. Jednak w ujęciu, powiedzmy, na trzy czwarte jedno oko będzie widziane prawie z boku, podczas gdy drugie prawie z przodu. To stanowi zasadniczy problem. Jedynym rozwiązaniem jest dokładne przestudiowanie, co nam „powie" model, jak naprawdę wyglądają





102

– gdy rysujemy z pamięci – wyo-
ie ich sobie jako dwóch wspom-
wyżej piłeczek.
równocześnie uzmysłowimy sobie, że
piłeczki zawsze poruszają się jedno-
i że są identycznymi tworami wi-
tylko pod różnymi kątami, chy-
nie popełnimy najczęstszego błędu
amatorów – zeza. Po prostu za-
perspektywy sprawiają, że położenie
jednego oka warunkuje położenie drugiego (rys. 101).

Na tym kończymy nasze uwagi odnośnie oczu. Przejdźmy teraz do nosa i uszu.

Nosy i uszy

Rys. 103. Oto jak wygląda kształt nosa widzianego z profilu, na trzy czwarte, prawie z przodu i całkowicie en face. W każdym przypadku zarys nosa, jego kształt i objętość imitują układy świateł i cieni.

Rys. 104. Oto ucho widziane z przodu, z profilu i na trzy czwarte. Prawidłowe rysowanie polega wyłącznie na uważnym kopiowaniu tego, co „mówi" model.

Rysując nosy zaniedbujemy częstokroć uważne ich obejrzenie, wciąż i wciąż ponawiamy nieudane próby, a wszystko przez to, że nie patrzymy dość wnikliwie i nie rozumiemy zasad ich budowy. Nos z profilu nie sprawia nam żadnych kłopotów. Widziany na trzy czwarte też jeszcze nie jest taki trudny do odtworzenia na papierze. Ale kiedy chcemy ukazać go z przodu, nie mamy innego wyboru jak tylko powolna analiza wszystkich konturów, wymiarów dolnej jego części, pól światła i cienia, powstających po bokach, jego długość i wysokość.

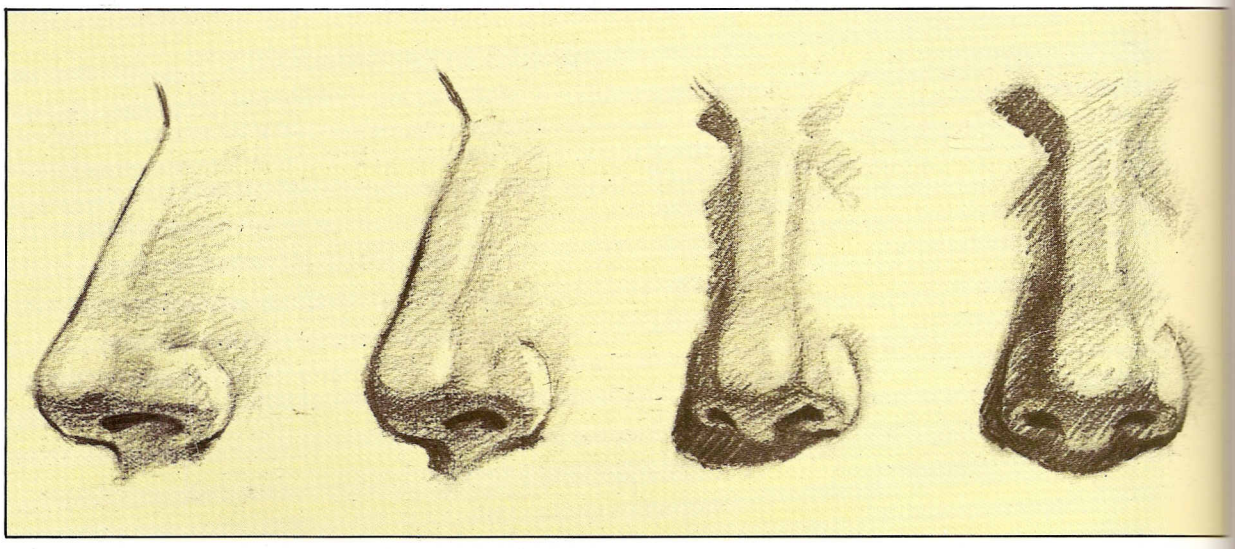
Aby prawidłowo ująć nos, trzeba przestać myśleć o nim jako o obiekcie trójwymiarowym. Spójrzmy na nasz model tak, jakby był zupełnie płaski, nie podlegający perspektywie, jakby stanowił wyłącznie kombinację światła i cienia, widoczną na fotografiach i obrazach.

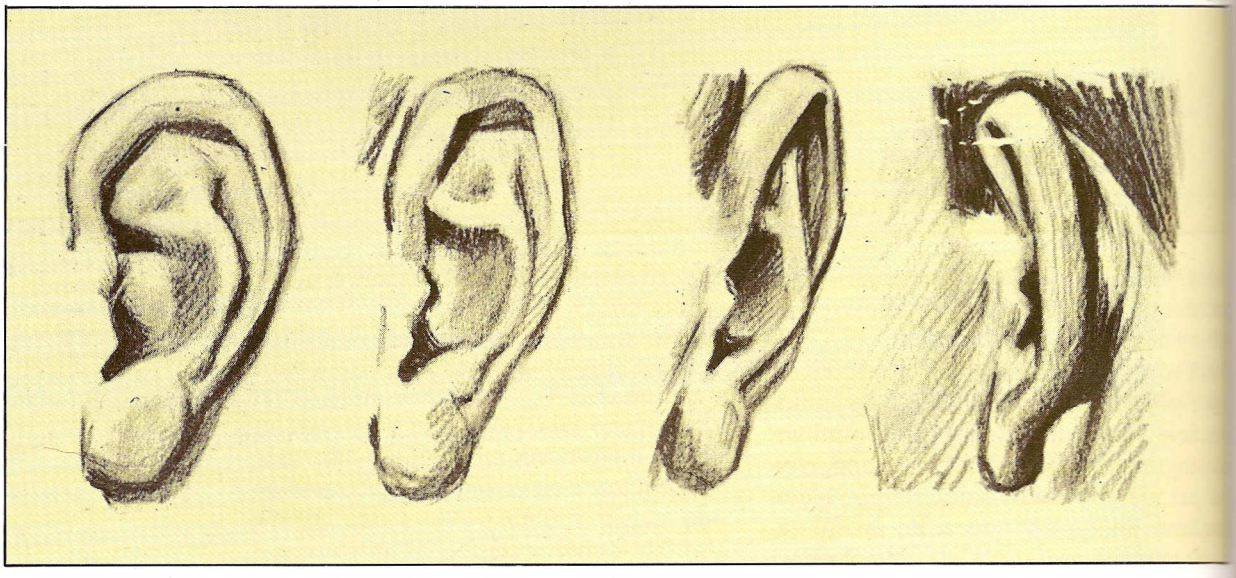
Aby pokonać problemy perspektywy, musimy tylko

zobaczyć model z pominięciem jego trójwymiarowości.

I następna bardzo ważna rada:

spróbujmy spojrzeć na model tak, jakbyśmy go nigdy przedtem nie widzieli.





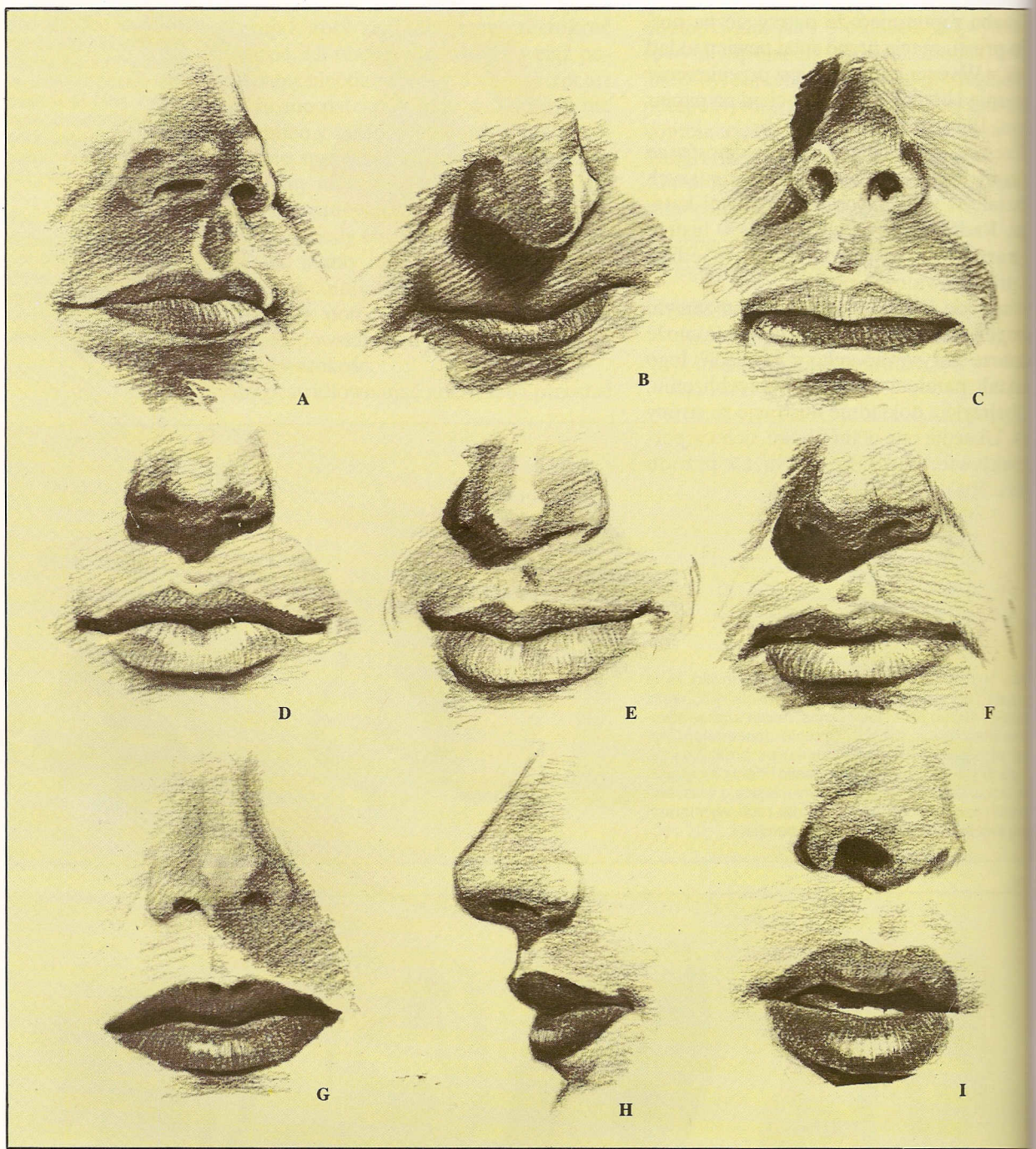
Trzeba zapomnieć, że patrzy się na nos. Po prostu macie przed sobą pewien układ linii, a Waszym zadaniem jest przeniesienie czernią i bielą ich świateł i cieni na papier (rys. 103 i 105).

Wreszcie przeanalizujcie rysunki nosów ze strony 56, poczynając od najprostszych kształtów widzianych pod różnymi kątami. Radzę obejrzeć własny nos w lustrze i narysować go przynajmniej w jednej z przedstawionych pozycji.

Wszystkie powyższe uwagi w takim samym stopniu odnoszą się do ucha. Któż może dobrze narysować ucho z pamięci? Jego kształt pamięta się tylko w przybliżeniu. Obejrzyjcie dokładnie ilustracje ze strony 54. Ukazują one ucho z boku, ucho w perspektywie, widziane z tyłu i z przodu (rys. 104).

Rys. 105. Proszę usiąść przed lustrem, wziąć ołówek 4B lub 6B i rysować własny nos, tak jak go widzicie, z przodu, z góry, odrobinę z dołu i z boku. Jeśli będziecie umieli ujrzeć ten nos jako grę świateł i cieni, zapominając na chwilę, że to rzeczywiście nos, Wasz nos, macie szansę stworzenia doskonałego rysunku po prostu kładąc światła i cienie we właściwym miejscu, z właściwymi dla nich wymiarami i proporcjami.

Wargi i usta



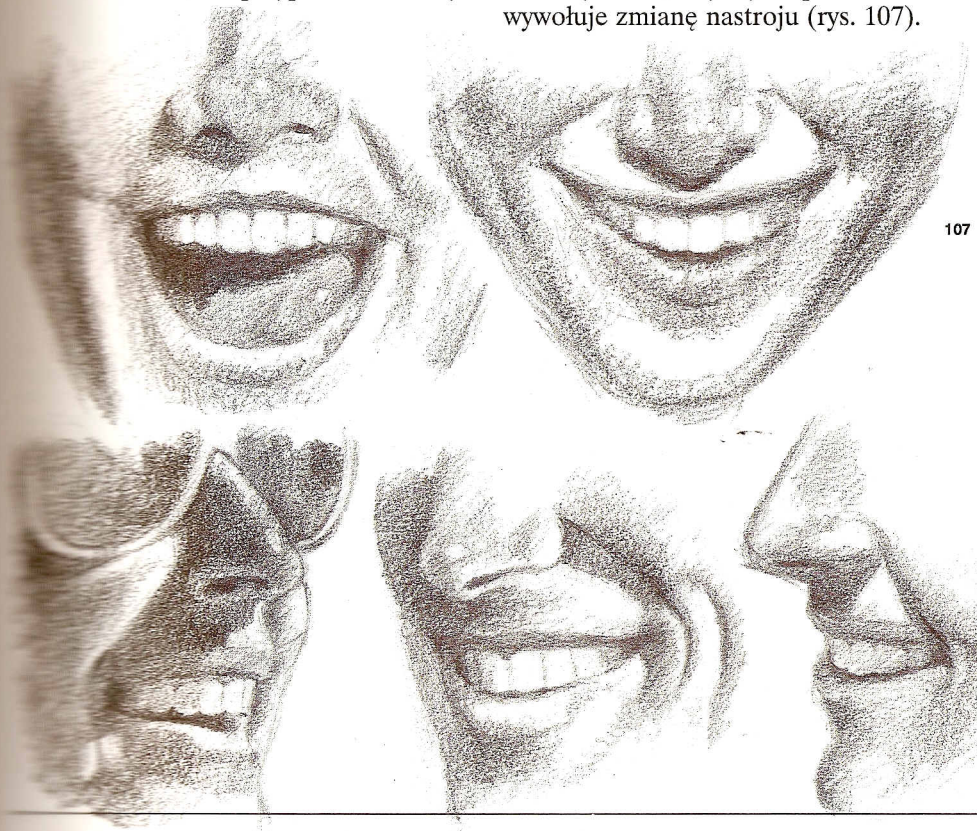
Rys. 106. Te przykłady nosów i ust wykonane ołówkiem grafitowym ukazują, jak się je widzi z różnych stron. Zauważmy na przykład, że linia falista pomiędzy dwoma wargami jest wyraźnie widoczna w rysunku D. Prześledźcie, w jaki sposób zmienia się zarys tej linii, w zależności od tego, skąd jest oglądana. Teraz przyjrzyjcie się, jak wygląda nos widziany z przodu na tymże rysunku D lub na rysunku G, i porównajcie te kształty z nosami na szkicach A, B, C, E, F oraz I. Jednak żadna z tych analiz nic Wam nie pomoże, jeśli będziecie tylko patrzeć, a zaniechacie rysowania. Jak mawiał Balzac, „trzeba sobie pobrudzić rączki", co w tym przypadku oznacza mozolne rysowanie nosów i ust z natury. Robiąc takie szkice, pamiętajcie, że wygodniej jest rysować nos i usta razem, łącznie z fałdką w podbródku poniżej dolnej wargi.

Kiedy usta są zamknięte, widzimy po prostu wargi – szerokie, pełne, wąskie lub cienkie. Mają one swoją własną perspektywę, ponieważ tak jak oczy leżą na wypukłej powierzchni z wklęsłościami, fałdami, cieniami i polami światła.

Rysunek 106A ukazuje usta na trzy czwarte. Fragmenty bardziej od nas oddalone są skrócone przez perspektywę. Przy pochyleniu głowy w dół lub w górę jedna z warg jest bardziej widoczna niż druga (B). Warto te rysunki porównać z widokiem z przodu, zwracając szczególną uwagę na falistą linię przebiegającą po środku (C). Bardzo ważne są tu bruzdki w kącikach ust, wyraźnie zaznaczone linie skierowane do góry albo w dół. To one jako pierwsze zdradzają pewne rysy charakteru. Opuszczone są skłonne do stałego przygnębienia (D), zadarte nadają twarzy uśmiech (E). Zwykły ołówek grafitowy doskonale może oddać delikatność i mięsistość ust, odnosi się to również do wszystkich technik, łącznie z farbami olejnymi. Po pierwsze, trzeba uchwycić ogólny całkowicie jednorodny ton zarówno jasnych jak i ciemnych pól. Potem cieniami ołówka, a w przypadku farb olejnych – pociągnięciami najcieńszego pędzelka – odtworzyć, mając na uwadze ich kierunek, owe delikatne pionowe rowki, ledwie zauważalne fałdki warg, widoczne wtedy, kiedy usta są zamknięte (F). Odnotujemy przy tym, że u mężczyzn odcienie są słabe i nieokreślone, podczas gdy u kobiet barwy są intensywne i silne. Ponadto kobiece wargi mają plamy światła i cały ich kształt wyznaczają delikatne kreski imitujące wspomniane właśnie bruzdki (G i H). Teraz proponuję przypatrzyć się lekko rozwartym wargom i przeanalizować ich kształt. Zauważmy, jak wygładzają się i rozjaśniają wszelkie wypukłości – to one właśnie wyrażają cały kształt ust (I).

I wreszcie uwaga końcowa: rysując usta traktujmy je łącznie z dolną częścią nosa i wgłębieniem w podbródku tuż pod dolną wargą. Tak oto do tej pory zajmowaliśmy się wyłącznie zamkniętymi i tylko lekko rozchylonymi wargami. Czy możecie sobie wyobrazić, co się dzieje, kiedy usta otwierają się do śmiechu, do krzyku czy płaczu? Cała twarz zostaje wprawiona w ruch – brwi, oczy, policzki, nawet koniuszek nosa. I rzeczywiście, najlżejsze poruszenie ust wywołuje zmianę nastroju (rys. 107).

Rys. 107. Nie sądzę, abyście musieli rysować modela, który uśmiecha się szeroko czy też śmieje całą gębą. Niemniej dla własnej ciekawości przyjrzyjcie się uważnie tym szkicom i zanotujcie w swej pamięci kształty ust widzianych z różnych stron. Zwróćcie szczególną uwagę na linie i cienie, odtwarzające zęby.



107

Włosy

Dużą rolę w wyglądzie głowy odgrywają włosy, które w sposób znaczący zmieniają całą aparycję. Łatwo zauważyć, że wielu ludzi staje się nie do poznania po samym tylko strzyżeniu lub innej zmianie fryzury. Problemy rysowania czy też malowania włosów sprowadzają się do metod ukazywania kształtu, odblasków, światła i cieni, barw i odcieni oraz kierunków kreski albo pociągnięć pędzlem.

Kolejność czynności przedstawiona na rysunkach od numeru 108 do 113 odnosi się w równej mierze do każdego rodzaju fryzury, do każdego koloru włosów, bez względu na to, czy są to włosy mężczyzny, kobiety czy dziecka.

Rys. 108. Przede wszystkim trzeba z wielką uwagą i dbałością wykreślić ogólny zarys fryzury.

Rys. 109. Następnie należy wyznaczyć położenie świateł i cieni ze szczególnym uwzględnieniem kierunku kreski, zachowując białe pola mające symbolizować światło.

Rys. 110. Barwy ciemnieją wraz z kolejnymi pociągnięciami ołówka, wykonywanymi zawsze w tym samym kierunku. Jest to oczywiście ten sam kierunek, w jakim włosy są czesane lub szczotkowane. Na tym etapie można zobaczyć, w jaki sposób włosy wywołują odblaski. Teraz właśnie trzeba przyciemnić niektóre partie zwitkiem papieru albo po prostu palcem. Bardzo ważne jest też, aby pola światła, które w przyszłości będą stanowić refleksy, miały jednolity metaliczny połysk, bez jednej choćby kreski, przebiegającej w innym kierunku. Te pola powinny być zresztą zaznaczone o wiele szerzej niż same refleksy. Dzięki temu będzie można jeszcze później wprowadzić jakieś zmiany, na przykład pomniejszyć te czy inne partie bez użycia gumki.

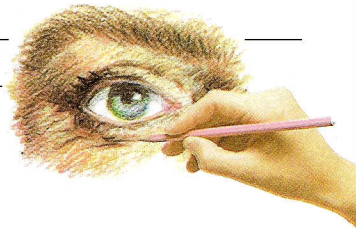
Rys. 111. Tutaj można prześledzić rodzaje pociągnięć stosowanych przy rysowaniu i modelowaniu włosów, przy czym jest ważny odcień i intensywność każdej pojedynczej kreski.

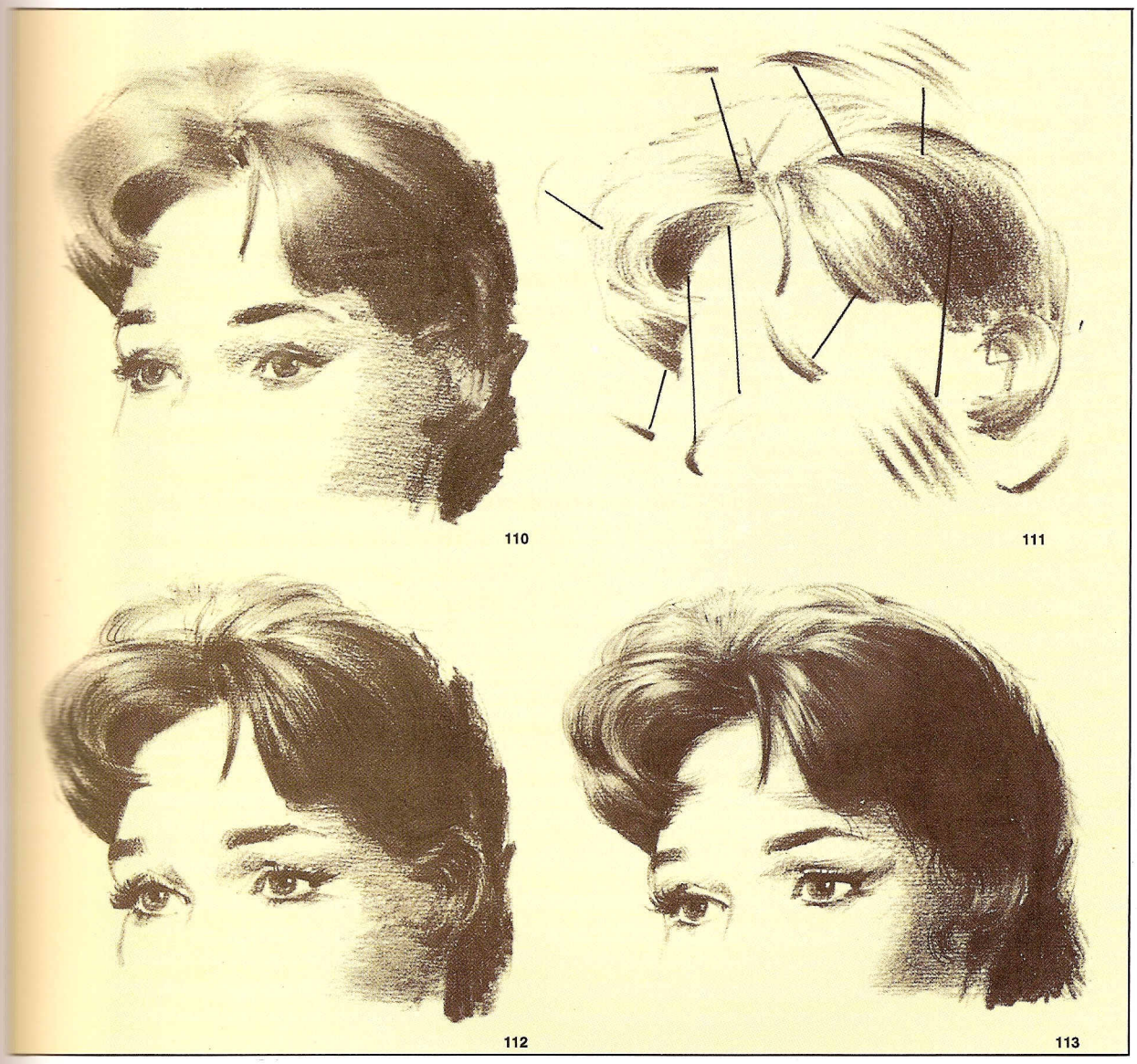
Rys. 112. Ostatnie, wykończające pociągnięcia powinno się zaczynać od ciemniejszych pól, zaznaczając najlepiej widoczne różnice, najwyraźniejsze pasma, łącznie z tymi, na których mamy refleksy światła. Niektóre z tych linii albo przetną jasne pola w całości, albo urwą się gdzieś w połowie, stając się coraz cieńsze i cieńsze.

Rys. 113. Tak przedstawia się końcowy rezultat po kolejnych pociągnięciach i użyciu gumki, którą wykonuje się kontrastowe smugi imitujące najważniejsze refleksy światła. Wprowadzenie cieniutkich linii przecinających owe jasne połacie sprawia, że włosy zaczynają wyglądać jak... no, cóż – jak włosy!

108

109





110 111

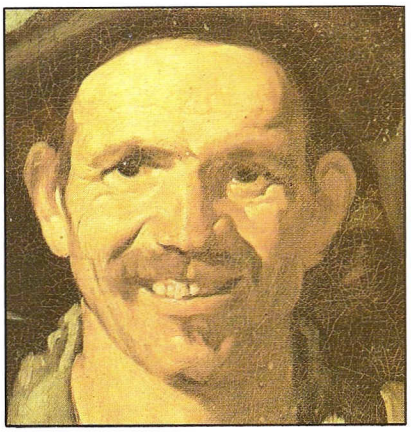
112 113

Rys. 108 do 113. Bez względu na to, czy rysujecie, czy malujecie, technika przedstawiania włosów sprowadza się do trzech głównych zagadnień. Po pierwsze, trzeba zrobić zarys całej fryzury, choćby z kilku kresek, i od razu zaznaczyć rozkład najważniejszch świateł i cieni (rys. 108). Po drugie, zaznaczyć poszczególne pasma z ich światłami i odblaskami (rys. 110). Po trzecie, odtworzyć sposób, w jaki włosy są szczotkowane albo czesane, rysując wiele cienkich, gęstych linii biegnących w tym samym kierunku, które będą naśladować liczne pojedyncze włoski (rys. 112 i 113).

114

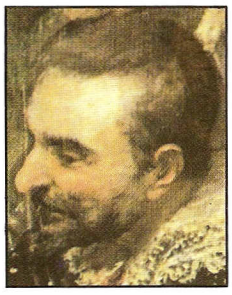
PORTRET

Wykład z Velázqueza



115

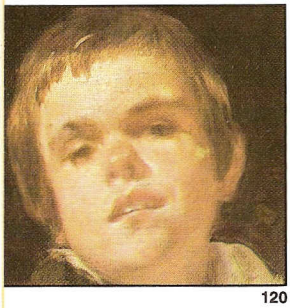
116



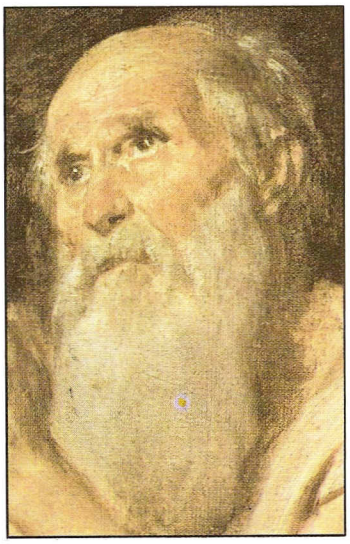
117

118

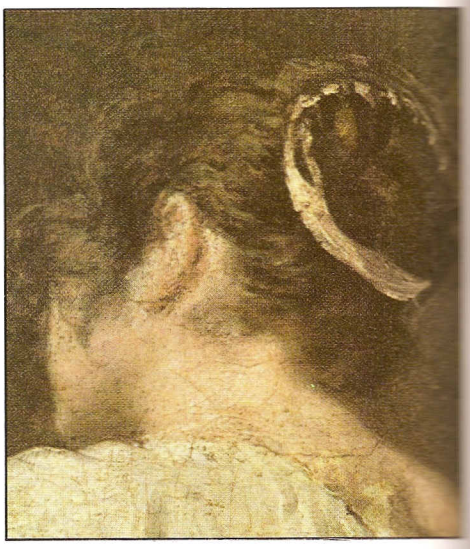
119.



120



121



122

Rys. 115 do 126. Don Diego Rodriguez de Silva y Velázquez, nadworny malarz hiszpańskiego króla Filipa IV, stał samotnie w swoim studio przed ukończonym właśnie portretem admirała Pulido Pareji. Wtem do pracowni wszedł sam król.
„Wciąż tutaj, admirale? Myślałem, że pan już wyszedł!" – rzekł król.
„Admirał rzeczywiście wyszedł – odparł Velázquez. – Wasza królewska mość rozmawia z jego portretem".
Velázques był tak wspaniałym portrecistą, że bez większego trudu mógłby zmylić każdego. Lepiej zrozumiemy i docenimy ten wielki talent, gdy zapatrzymy na jego prace ukazujące twarze en face.

Za bardzo pomocną uważam wizytę w muzeum. Pozwoli ona zapoznać się z portretami tak wielkich artystów jak Velázquez. Madryckie Prado przechowuje wiele jego dzieł. Warto przyjrzeć się różnorodności rysów utrwalonych na jego płótnach o charakterze świeckim, religijnym, mitologicznym czy przedstawiającym życie codzienne, w rodzaju *Pijaków*, *Kuźni Wulkana*, *Kapitulacji Bredy* oraz *Dworek*. Fragmenty niektórych z nich ukazują rysunki od 115 do 126. Przeanalizujmy na przykład trudny ze względu na perspektywę kąt ujęcia głowy w *Chłopcu z Vallecas*, albo może jeszcze trudniejszy w *Menippusie*. Cóż za perfekcja!

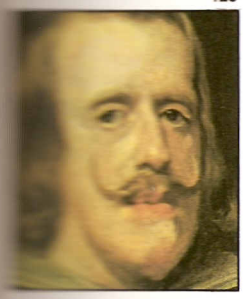
Te twarze jasno dowodzą, jakim mistrzem portretu był Velázquez. Wszak dla artysty, który tak doskonale radzi sobie z rysowaniem i malowaniem ludzkiej głowy z każdej perspektywy, nie istnieją trudności w portretowaniu. I skąd miałyby się brać owe trudności, skoro właściwy portret rzadko kiedy ucieka się do nietypowych, za bardzo skróconych przez perspektywę ujęć, skoro artysta prawie nigdy nie przedstawia głowy modela z góry lub z dołu.

A skoro Velázquez nie miał problemów z przeniesieniem głowy na płótno, mógł w znacznie większym stopniu skupić swoją uwagę na innych aspektach portretu, takich chociażby jak wyodrębnienie najbardziej charakterystycznych cech modela, odtworzenie absolutnego podobieństwa portretowanego obiektu i stworzenie dzięki temu wrażenia, że przedstawiona osoba żyje, mówi, patrzy na widza.

Tak oto Velazquez uczy nas, że

najważniejszą rzeczą w dobrym portrecie jest perfekcyjna technika konstruowania na papierze głowy ludzkiej.

123



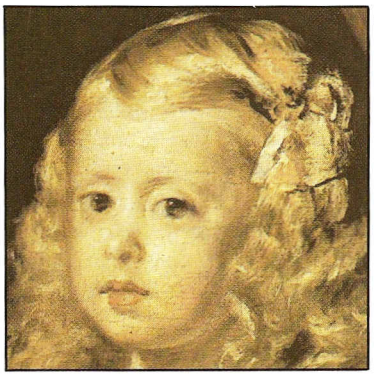
124

125

Trzeba o tym pamiętać bez przerwy. Powinniście też na samym początku raz na zawsze opanować wszystkie niezmienne prawidła i zalecenia, przytoczone w pierwszych rozdziałach niniejszej książki. Musicie znać na pamięć kanon proporcji, cechy szczególne wszystkich partii twarzy – oczu, nosa, ust, uszu, włosów, dane na temat struktury kostnej, zmiany, jakie powstają wraz z wiekiem, oraz różnice właściwe dla twarzy męskich i kobiecych.

Dopiero uzbrojeni całą tą wiedzą możecie przejść do następnych rozdziałów, które dostarczą najważniejszych wskazówek z dziedziny portretu.

126



Podstawowe cechy dobrego portretu

Rys. 127. Velázquez, *Papież Innocenty X*, Galeria Doria, Rzym. Gdy w 1648 roku Velázquez po raz drugi odwiedził Rzym, namalował *Wenus przed lustrem* (wspaniałe dzieło i jedyny akt, jaki kiedykolwiek stworzył) oraz portret papieża Innocentego X, uważany za jedno z najlepszych jego prac. Jak pisze francuski poeta Jean-Paul Farguet, „Velázquez odkrył styl oszczędny, a zarazem tętniący życiem i pełen rozmachu. Jego osiągnięcia otworzyły drogę przyszłym dziełom Daumiera, Corota, Maneta i Renoira".

127

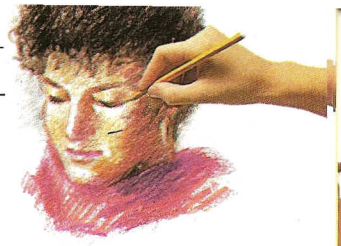
Są dwa podstawowe wymogi dobrego portretu. Im właśnie został poświęcony niniejszy rozdział. Po pierwsze:

Portret powinien oddawać absolutne podobieństwo obiektu.

A po drugie:

Sam w sobie musi być dziełem sztuki.

Pierwsze mówi samo za siebie. Jeśli nie ma podobieństwa, nie ma też portretu. Trzeba przy tym dodać, że pojęcie „absolutne podobieństwo" dotyczy całego szeregu czynników fizycznych i psychologicznych, co, jak zobaczymy dalej, wcale nie jest takie łatwe do zdefiniowania, jakby się mogło na pierwszy rzut oka wydawać. Drugi warunek oznacza, że portret musi być akceptowany i podziwiany jako dzieło sztuki, niezależnie od tego, że stanowi czyjąś podobiznę. Innymi słowy, podobieństwo to jeszcze nie wszystko. Fotografie paszportowe przypominają daną osobę, ale na tym koniec. Z reguły nie mają one artystycznego wymiaru. Tymczasem codziennie tysiące ludzi podziwia portrety, jakie Hogarth namalował swoim sługom (rys. 128), albo portret papieża Inocentego X pędzla Velázqueza (rys. 127). Te



128

...nie są podziwiane z powodu swego ...dobieństwa do ukazywanego obiektu, ...ogo to nie obchodzi, lecz z powodu ich ...zaprzeczalnej wartości jako dzieł sztu... (rys. 127 i 128).

...stanówmy się teraz nad kryteriami, sta...wiącymi istotę wymienionych wyżej wa...ków. Zanim jednak do tego przejdzie...y, warto zapoznać się z radami Ingresa, ...resowanymi do uczniów (str. 66). No...tki te zostały odnalezione przez spadko...rcę jednego z uczniów francuskiego ...rysty. Cytowane maksymy zostały kiedyś ...powiedziane w studio podczas rozmów ...temat sztuki portretowania i – ogólnie ...przedstawiania postaci ludzkiej.

...ą one zawsze aktualne i niezwykle istot...e dla naszych studiów.

Jak do tej pory już kilkakrotnie cytowaliśmy zalecenia Ingresa, warto jednak przytoczyć je jeszcze raz, tym razem w całości, nie zawadzi wciąż do nich powracać. Doprawdy, nie możemy sobie pozwolić na to, by puścić je mimo uszu.

Rys. 128. William Hogarth, *Portret sześciu służących*, Tate Gallery, Londyn. Co jest ważniejsze – wartość artystyczna obrazu czy też wierność, z jaką malarz przedstawił modele, czyli własnych służących? Powiedziałbym, że wartość artystyczna jest ważniejsza, albowiem żaden widz nie przejmuje się podobieństwem i tak naprawdę nikogo nie interesuje, jak ci ludzie naprawdę wyglądali. Co nas uderza, to mistrzostwo ujęcia twarzy, koloru i kompozycji. Zresztą sądzę, że przy takiej doskonałości techniki podobieństwo jest czymś oczywistym.

Jak powstaje dobry portret

Ingres radzi swym uczniom

Musimy przede wszystkim uchwycić cechy, jakie znalazłyby się w karykaturze, czyli esencję tego, co widzimy.
Chcąc odkryć to, co jest ową karykaturą, malarz musi być fizjonomistą, czyli człowiekiem, który potrafi określić charakter na podstawie rysów twarzy lub budowy ciała.
Dobry artysta musi zgłębić duszę modela.
Trzeba starać się uwypuklać niepowtarzalne cechy modela – dla nas nie jest on na przykład po prostu silnym człowiekiem – dla nas to Herkules.
Uchwyćcie najbardziej charakterystyczną, ulubioną pozę modela.
Ciało nie powinno podążać za ruchem głowy.
Przede wszystkim zanotujcie w pamięci naturalny wyraz twarzy modela, usadźcie go swobodnie, pozwólcie, aby ukazał swoją osobowość.
Zanim zaczniecie, spróbujcie zgłębić swego modela.
Nie ma dwóch jednakowych osób. Oddajcie każdy szczegół indywidualności modela.
Szkic opiera się na sztuce uchwycenia cech charakterystycznych, najważniejszych rysów twarzy oraz całej osobowości obiektu.
Obserwujcie i zapamiętujcie pozy charakterystyczne dla każdej grupy wiekowej.
W ruchu jeden profil jest zawsze bardziej wyraźny niż drugi.
Artysta podczas pracy, aż do ostatniego momentu, powinien być niezmiennie uważny, wrażliwy na każdy szczegół.
Rysujcie oczy w toku pracy – nie zostawiajcie ich na koniec.
Malujcie tak, jak rysujecie.
Wnieście trochę życia w ciemne partie portretu.
Biel nie jest tym czymś, co jako pierwsze rzuca się w oczy. Tym czymś są średnie i głębokie cienie.
Szczegóły – to wielkie plotkarki. Zmuście je do milczenia.
Wyznaczajcie granice cienia, półcienia i światła.
Unikajcie zbyt wielu rozjaśnień – mogą zepsuć efekt.
Portrety kobiet potrzebują tak dużo światła, jak tylko jest to możliwe.
Tchnijcie życie w postać.
Wypracujcie podstawową koncepcję portretu, a potem nieustannie zgłębiajcie, szukajcie, porównujcie.
Prześledźcie rozwój sztuki. Przede wszystkim przyjrzyjcie się dziełom Michała Anioła, potem Rafaela, który zawdzięcza temu pierwszemu wszystko. Obaj artyści osiągnęli doskonałość dzięki wierności swemu rzemiosłu, któremu poświęcili się bez reszty, całkowicie podporządkowując mu własne ja.

Rys. 129. Jean Auguste Dominique Ingres, *Autoportret w wieku siedemdziesięciu dziewięciu lat,* płótno, olej Muzeum Sztuki Fogga, Grenville L. Winthrop Bequest, Uniwersytet Harwardzki, Cambridge, Mass.

129

Podobieństwo

Przede wszystkim należy rozróżniać dwa podstawowe czynniki, które decydują o czymś, co nazywamy „absolutnym podobieństwem".
Obydwa możemy jeszcze podzielić dodatkowo w następujący sposób. Podobieństwo fizyczne determinują dwa czynniki:

a) oparta na naukowych podstawach znajomość budowy ludzkiej głowy,

b) świadome uwypuklenie najważniejszych cech charakterystycznych modela.

Psychologicznie zaś podobieństwo wynika:

a) z wyrazu,
b) ze sposobu bycia i pozy.

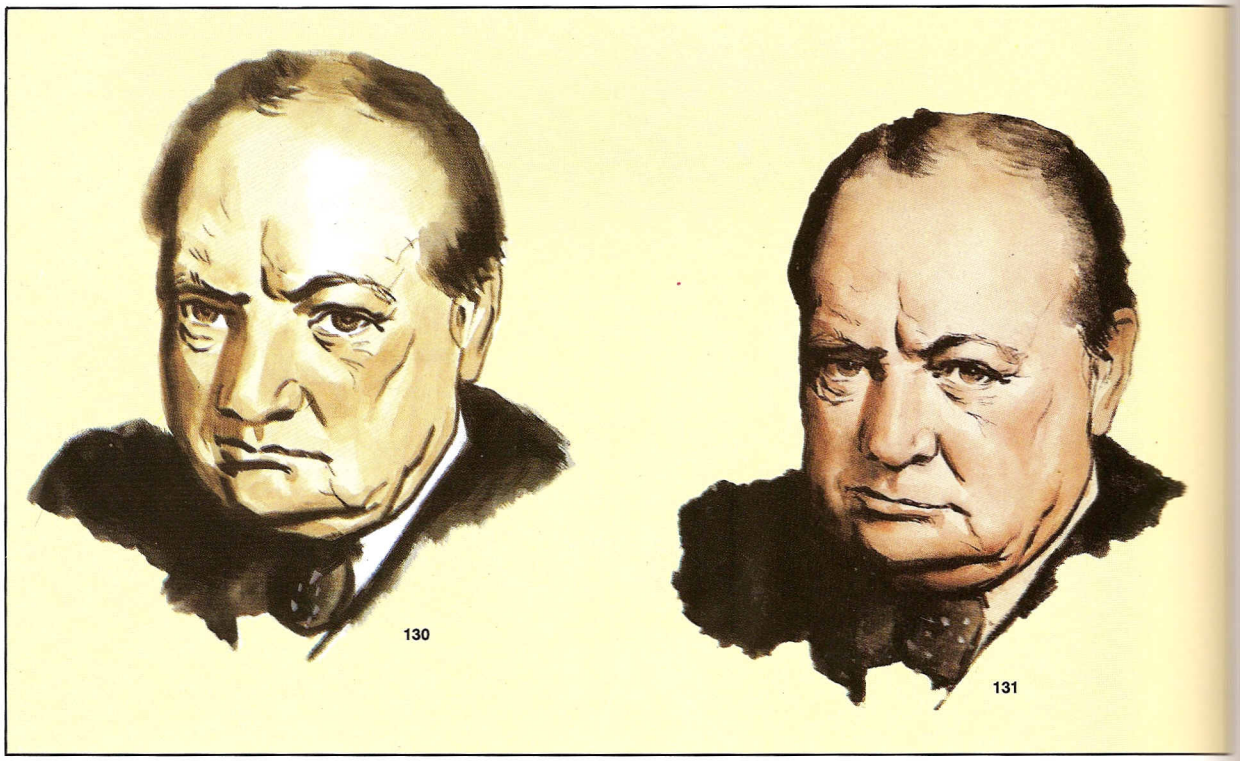
Nie należy zaraz na początku wpadać w panikę z powodu tych wszystkich reguł. Sedno sprawy jest całkiem proste i łatwo można się go nauczyć. Zacznijmy od omówienia czynników fizycznych:

Rysowanie głowy z naukowego punktu widzenia

> *„Wypracuj ogólną koncepcję portretu, a następnie szukaj, zgłębiaj, porównuj." – Ingres*

Poprzez naukowy punkt widzenia rozumiemy stosowanie zasad geometryzowania, dokładne obliczenia, odpowiednie umiejscowienie poszczególnych rysów, właściwe proporcje. W rzeczywistości mamy tu na myśli stworzenie perfekcyjnie wykonanej repliki tego, co mamy przed sobą. Jeśli nie potrafimy tego dokonać, wszystkie nasze prawidła są bezużyteczne. Podobieństwo bowiem zależy przede wszystkim od dosłownego przeniesienia na papier tego, co widzimy.

Rys. 130 i 131. Doskonała technika konstruowania na papierze głowy ludzkiej jest podstawą każdego dobrego portretu. Przygotowując zamieszczony tutaj portret Winstona Churchilla popełniłem umyślnie kilka błędów, zwłaszcza w rozmieszczeniu i oddaleniu od siebie oczu, w wymiarach nosa, górnej wargi i podbródka (rys. 130). Chociaż są to niewielkie różnice, to jednak znacząco wpływają na podobieństwo. Twarz przedstawiona na rys. 130 nie jest portretem Churchilla.



130

131

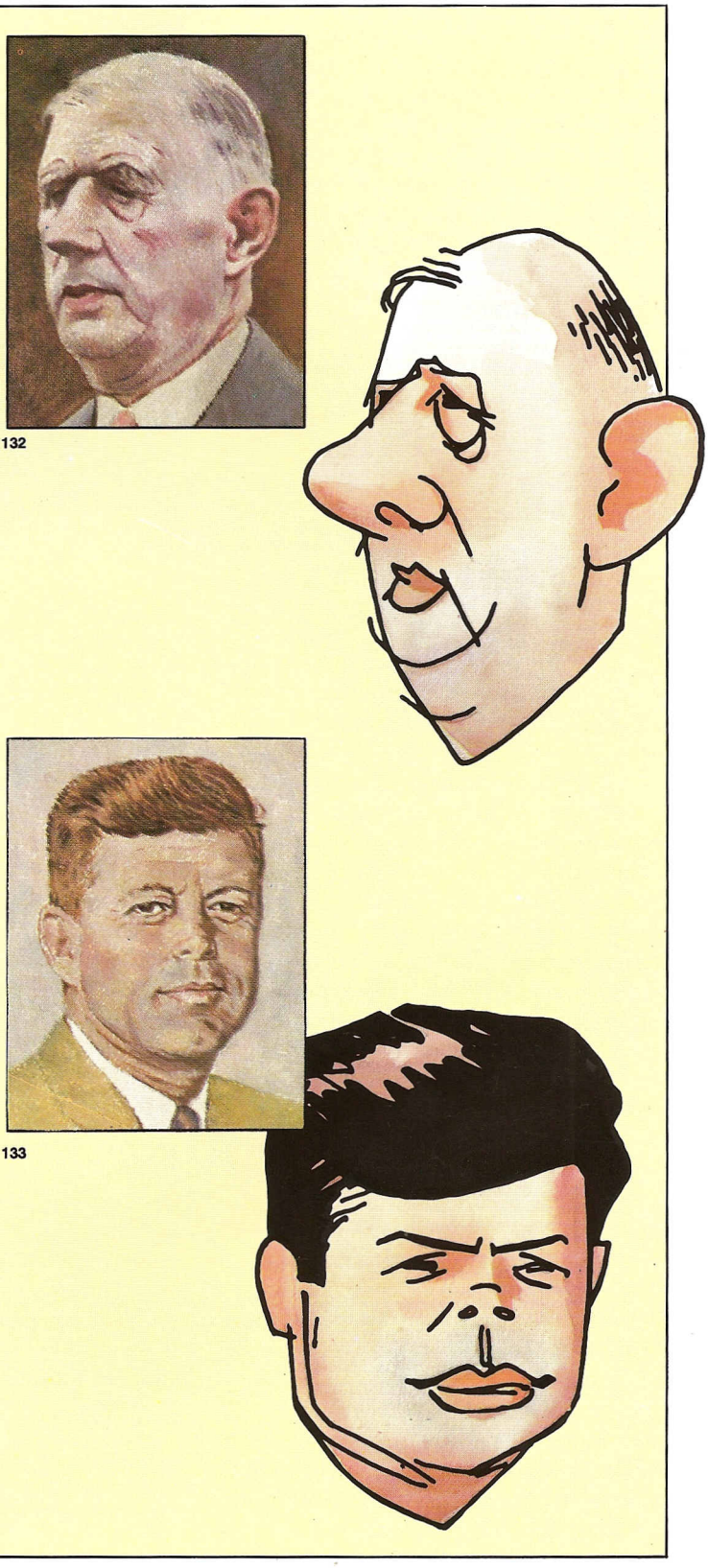
Zamierzone uwypuklenie najważniejszych cech charakterystycznych modela

> *„Wszystko, co widzimy, daje się sprowadzić do karykatury, którą musimy uchwycić. Aby tę karykaturę odkryć, malarz musi być fizjonomistą."*
> *– Ingres.*

Biorąc za podstawę naukowo, fotograficznie odtworzoną głowę modela, musimy skoncentrować się na najbardziej charakterystycznych jego cechach.

Dla przykładu przypatrzmy się zamieszczonym obok zdjęciom dwóch wybitnych polityków generała de Gaulle'a i prezydenta Kennedy'ego (rys. 132 i 133).

Poznaliście ich oczywiście, ale dlaczego? Dlatego, odpowiedzielibyście, że de Gaulle ma duży nos, podłużną twarz, duże uszy, białe włosy, podczas gdy Kennedy ma krótki nos, małe uszy i kwadratowy zarys twarzy. Tak Wasz umysł „rysuje karykaturę". Kennedy, de Gaulle, Wy i ja, my wszyscy mamy własne cechy charakterystyczne. Jedyne, co musi zrobić portrecista, to rozpoznać je, przeanalizować, ocenić, porównać z własnymi rysami oraz rysami innych ludzi, aby należycie ocenić, jak stosunkowo wysokie, długie, wąskie lub szerokie one są. Możemy je potem lekko uwypuklić, aby ukazać na papierze to, co inni ludzie widzą podświadomie. I to jest właśnie sposób na doskonałe podobieństwo.



132

133

Rys. 132 i 133. Kontynuując temat znanych polityków, przedstawione tu portrety generała de Gaulle'a i Johna Kennedy'ego jasno wskazują, że podobieństwo najłatwiej osiąga się dzięki wyolbrzymieniu najbardziej charakterystycznych cech modela. W przypadku generała de Gaulle'a oczy zostały jeszcze bardziej zmniejszone, a nos i uszy powiększone. Co zaś się tyczy portretu Kennedy'ego, to podkreślono przede wszystkim kwadratowy zarys głowy oraz charakterystyczny kształt nosa.

Praktyczne zastosowanie rad Ingresa

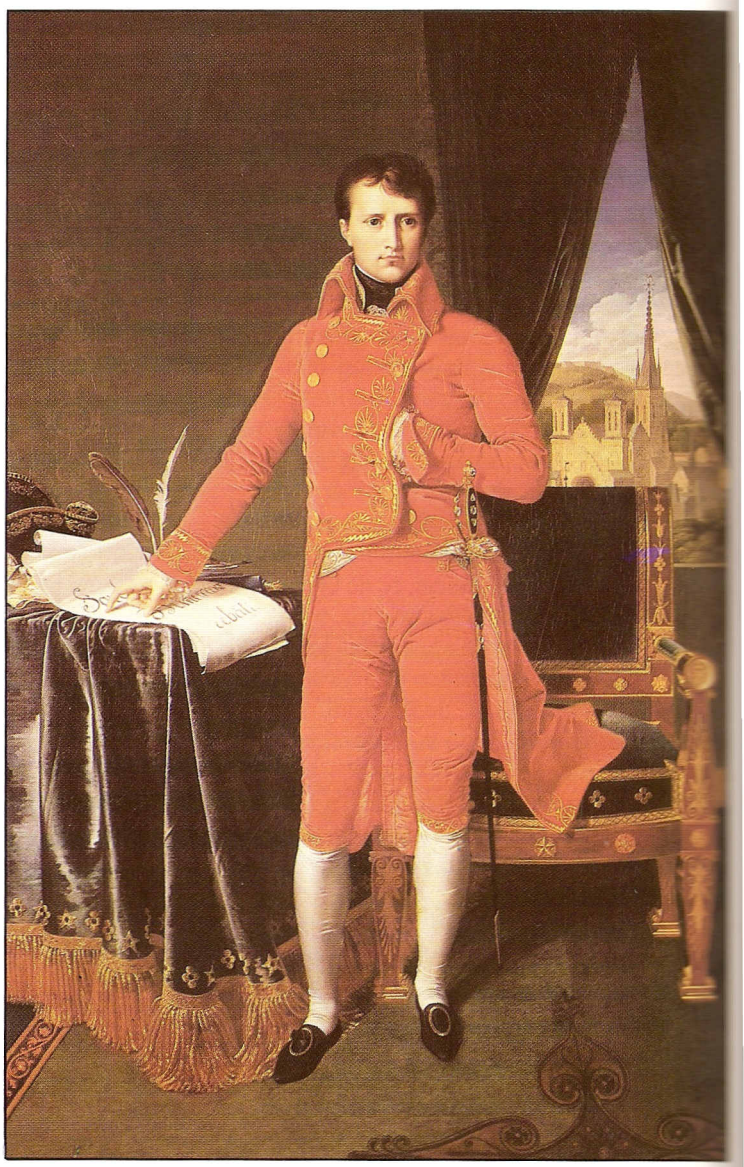
> *„Zanalizuj pozę, w jakiej znajduje się głowa i całe ciało. Przede wszystkim prześledź fizjonomikę twego modela, a następnie ustaw go zgodnie z tym, co zaobserwowałeś." – Ingres*

Każdy z nas ma charakterystyczne miny i pozy, które stanowią cząstkę nas samych na równi z odcieniem cery czy tembrem głosu. Niektórzy ludzie bardziej „przypominają siebie" widziani en face niż na przykład na trzy czwarte, inni mają bardziej charakterystyczne profile.
Ingres sportretował Napoleona w typowej dla niego pozie z lewą ręką włożoną za połę surduta. Jest to tak charakterystyczne dla przedstawionej postaci, że na usta samo ciśnie się jedno jedyne słowo „Bonaparte" (rys. 134).
Wyraz twarzy i poza modela stanowią nieodłączną jego część. Pozwólmy mu być sobą.

Rysy odzwierciedlają charakter

> *„Dobry artysta powinien przeniknąć duszę modela." – Ingres*

Jaki to rodzaj człowieka? Musimy spróbować uchwycić go prawdziwie. Czy jest pogodny, pewny siebie, zdecydowany czy pesymistyczny, skryty, niezrównoważony? Co nam mówi jego twarz? Co o nim wiemy? Charakter często ujawnia się w twarzy – jest ona bowiem zwierciadłem duszy. Kształt warg, zarys szczęki, bruzdy wokół ust, worki pod oczyma oraz wyraz twarzy w danym momencie... wszystko to pozwala dobremu artyście „przejrzeć" charakter modela. W tej chwili trzeba jednak pamiętać, że aby uzyskać absolutne podobieństwo, trzeba prawidłowo skonstruować na papierze głowę, ukazując charakterystyczne rysy, i upozować odpowiednio modela, odtwarzając jego indywidualność.
Ingres daje nam kilka rad, w których zawiera się sztuka portretu. Odnoście się do nich z powagą – sądzę, że w tym punkcie naszych rozważań okażą się one szczególnie przydatne. Jak wiele jego uwag, są one



134

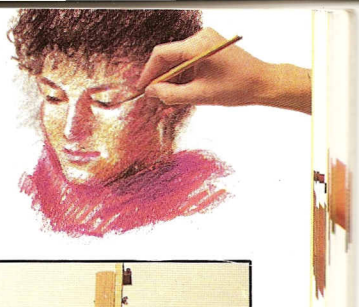
Rys. 134. Jean Auguste Dominique Ingres, *Apoteoza Napoleona I*, Carnavelet, Paryż. Niektórzy modele mają bardziej charakterystyczne pozy. Przedstawiając Napoleona Bonaparte wystarczy umieścić jego lewą dłoń na piersi, pod połą surduta, jak to uczynił Ingres malując niniejszy portret.

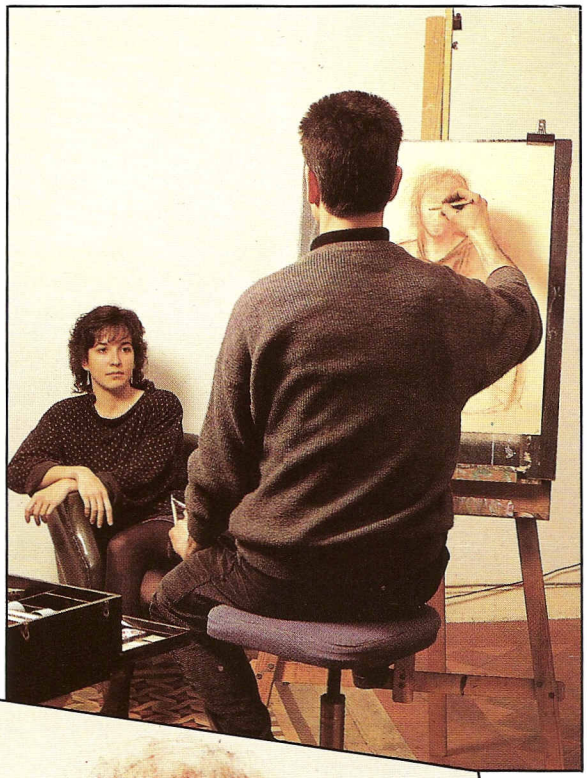
bardzo istotne i głęboko przemyślane, choć niekiedy nieco wieloznaczne; np. artysta ten mawiał:

> *„Zanim zaczniesz, wejrzyj w głąb swego modela." – Ingres*

Rys. 135 i 136. Zanim przystąpi się do rysowania portretu, należy poświęcić nieco czasu na rozmowę z modelem, aby poznać jego charakterystyczne minki, pozy i gesty.

Rys. 137. Potem powinno się zacząć „zadawać pytania" poprzez przygotowanie kilku szybkich szkiców, które pomogą jak najlepiej ustawić głowę w odniesieniu do reszty ciała, ułożyć ręce itd.





135

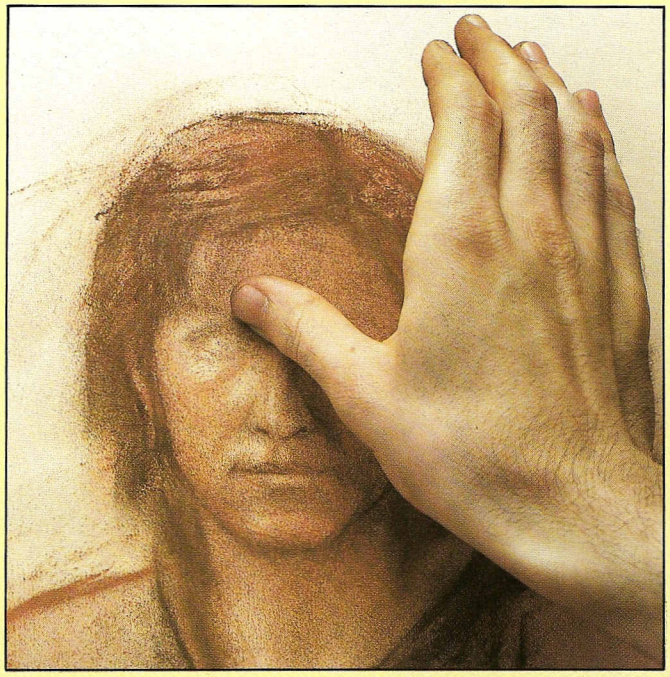
137

136

Co to znaczy „wejrzyj"? Czy chodzi może o sprawdzenie, jak się czuje albo czy i jak malowano go przedtem? Nie, to, co Ingres ma na myśli, jest całkiem jasne i oznacza: poznaj swego modela, spróbuj oswoić się z jego rysami i gestami, porozmawiaj z nim, spraw, aby i on oswoił się i rozluźnił. Pozwól mu być sobą, aby pokazał, jaki jest naprawdę (rys. 135).

Oczywiście, wszystko to można osiągnąć poprzez rozmowę, która pomoże mu poczuć się jak w domu. Zgodzicie się chyba jednak, że można tego dokonać również dzięki rysowaniu *wstępnych szkiców.* Wszak one jeszcze bardziej sprzyjają wyodrębnieniu kwintesencji danej osobowości, tak jakby każdy rysunek stawiał nowe pytania i dawał nowe odpowiedzi. To najlepszy sposób. Owe wstępne szkice są wręcz niezbędne. Ułatwią wypracowanie ostatecznego kształtu portretu. Porównując je zrozumiecie, czy i który z nich uchwycił idealną pozę, absolutnie prawidłowe oświetlenie i owo mgnienie, niczym błyskawica, warunkujące doskonałe podobieństwo.

Liczne brulionowe próby dadzą Wam również możliwość wyostrzenia wyobraźni twórczej oraz lepszego poznania takich żywotnych aspektów pracy, jak kompozycja, gra świateł i cieni, rodzaje technik oraz styl (rys. 136 i 137).



138

PORTRET JAKO DZIEŁO SZTUKI

Oświetlenie

Generalnie do rysowanych portretów używa się sztucznego oświetlenia. Może to być jedna żarówka stuwatowa albo dwie sześćdziesięciowatowe. W tym ostatnim przypadku jedna żarówka oświetla modela, a druga sztalugi.
Dlaczego artyści wolą sztuczne światło? Są trzy powody. Pierwszy i najważniejszy wynika z faktu, że portreciści nie interesują się kolorem, lecz wyłącznie światłem i cieniem, bielą i czernią. Po drugie sztuczne światło daje się „ukierunkować". Proste zdecydowane światło niejako „modeluje" obiekt, ukazując wyraźniej jego rysy i cechy charakterystyczne. Po trzecie światło takie daje się obracać i przenosić wedle życzenia. A poza tym oczywiście ma ono jeszcze tę przewagę, że można przy nim pracować o każdej porze.

Najbardziej preferowany kierunek

W tej kwestii nie ma najmniejszej różnicy zdań. Do rysowania portretów najlepsze jest oświetlenie frontalne boczne i to bardziej frontalne niż boczne. Nie ma bowiem najmniejszych korzyści z wywoływania szerokich ciężkich cieni, które dodatkowo skomplikują rysunek. Nie chodzi przecież o dramatyzm kompozycji, zagęszczanie emocji i pasji, lecz po prostu o portretowanie, ukazanie, kim jest model, jaka jest jego osobowość, czyli – jak to powiedział Ingres – o uchwycenie jego karykatury. Przed chwilą przekonaliśmy się, że karykatura może doskonale obejść się nawet bez jasnych i ciemnych pól i że świetnie układa się z samej kreski.
Współczesny portret zawiera w sobie więcej światła niż cienia.
W skrócie myśl Ingresa brzmiałaby następująco:

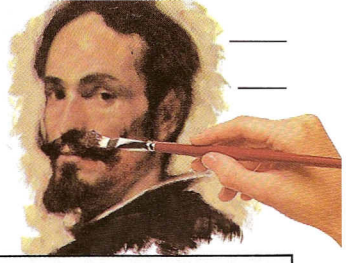
> *„Światło powinno padać na modela z przodu, odrobinę z góry i z boku jego głowy." – Ingres*

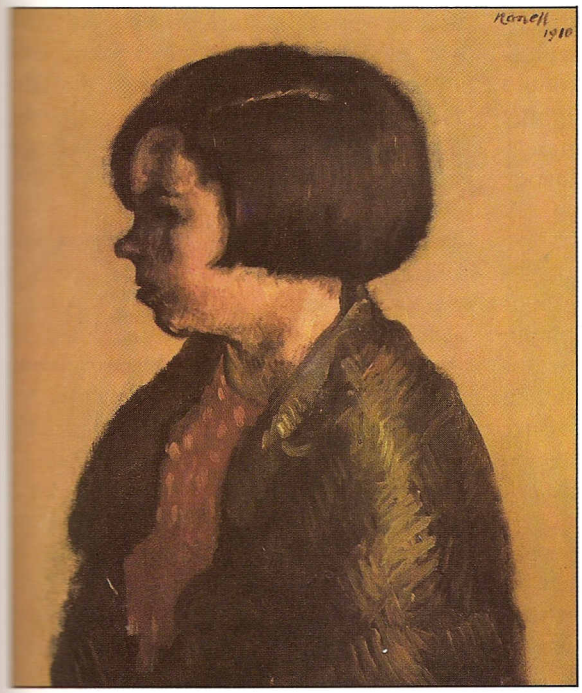
Oświetlenie należy skierować lekko z góry, tak aby nos rzucał cień zdecydowanie w dół, i równocześnie na tyle z boku, aby mały cień powstał po tej stronie twarzy, która znajduje się bliżej artysty. Najlepiej ukazuje to rysunek 139.
Oczywiście nie można w tej sprawie wyprowadzić twardych i jednoznacznych reguł. Jak wszystko, tak i światło należy dostosować do rysów, charakteru, wieku i płci modela. Nie ma takiej metody oświetlania, która pasowałaby do każdego portretu. Przypatrzmy się kierunkom światła na portretach z ilustracji od numeru 140 do 143. Porównajcie te głowy i zauważcie, jak bardzo się różnią. Inaczej traktują one ciemne pola w portretach mężczyzn i kobiet. Jest to niezwykle ważne w odniesieniu do światła jak też wykończenia pracy.

Rys. 139. Oświetlenie dla *rysowanych* portretów może być albo naturalne, albo sztuczne. Wielu artystów woli sztuczne światło, ponieważ pozwala ono kontrolować kierunek, intensywność i umożliwia pracę o każdej porze dnia i nocy. Idealnym kierunkiem jest taki kąt padania światła, który najlepiej oświetla rysy. Światło powinno padać na twarz trochę z boku i trochę z góry, tak aby cień nosa na górnej wardze był jak najkrótszy.

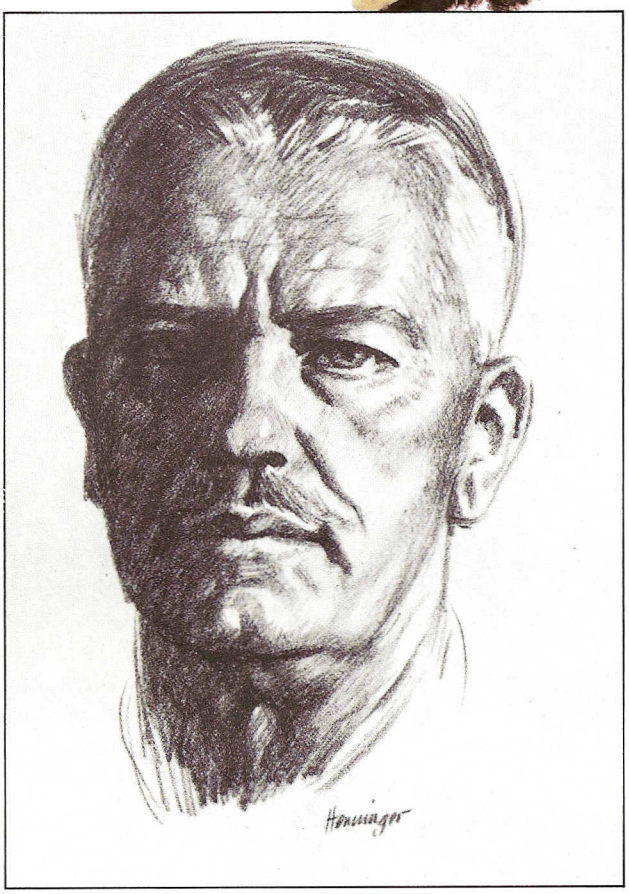
139

Rys. 140 do 143. Oczywiście, kierunek i rodzaj światła, zalecany w rys. 139, nie może być traktowany jako bezwarunkowa reguła. Możliwości są tu bowiem nieograniczone, co doskonale ilustrują portrety na sąsiedniej stronie. Rys. 140. Isidro Nonell, *Assumption*, Muzeum Sztuki Współczesnej, Barcelona. Rys. 141. J. M. Henniger, *Autoportret*, zbiory państwa Henniger, Santa Monica, Kalifornia. Rys. 142. George Romney, *Autoportret*, akwarela, Narodowa Galeria Portretu, Londyn. Rys. 143. Francesc Serra, *Studium głowy*, pastele, zbiory prywatne.

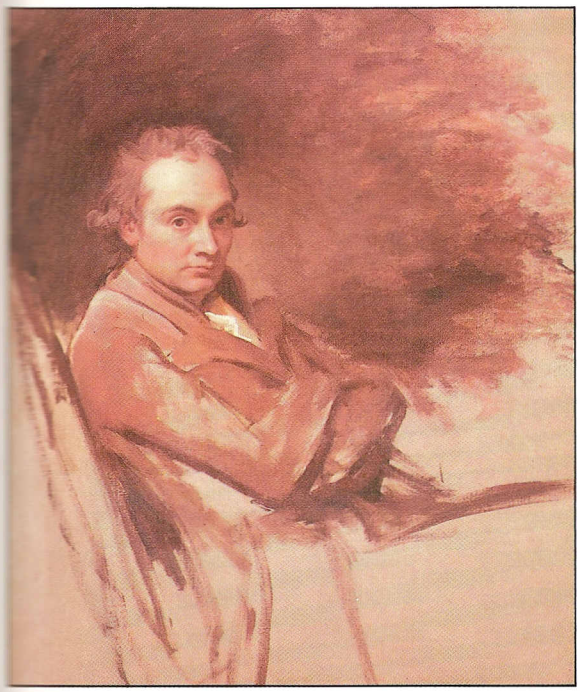




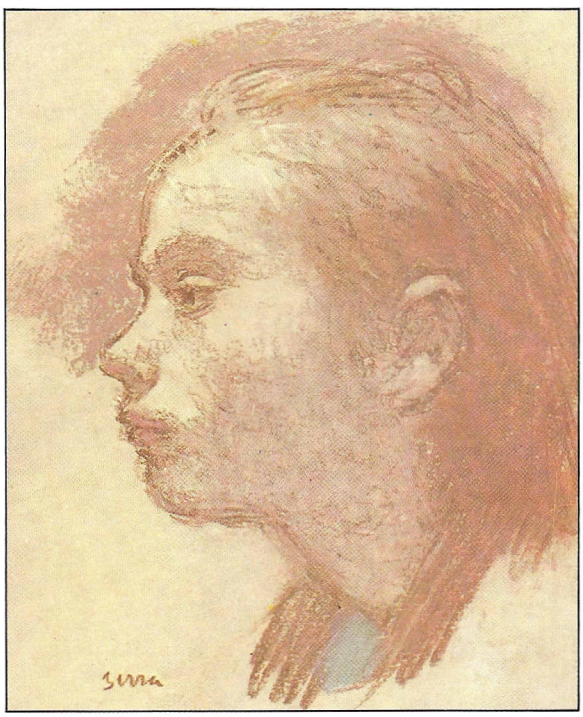
140



141



142



143

Poza

Z całym szacunkiem dla interpretacji modela, musimy pamiętać, że jakość sztucznego światła pozostaje stała. Powoduje ono zawsze takie samo naświetlenie oraz powstawanie zdecydowanych, wyraźnie zarysowanych połaci światła i cienia bez względu na to, czy model jest kobietą, czy mężczyzną.

My jednak ze swej strony musimy zmieniać podejście i techniki, musimy posługiwać się twardymi lub miękkimi liniami, zmieniać cieniowanie, wyraziście rozgraniczać pola światła i cienia, albo miękko zarysowywać kontury, rozmazywać je, w zależności od tego, czy model jest osobą silną, czy słabą, czy jest to kobieta, czy mężczyzna, dziecko, czy starzec.

Po ustawieniu źródła światła i modela względem siebie i po wyborze najodpowiedniejszego dla niego oświetlenia, artysta zaczyna poszukiwanie najwłaściwszej pozy. Jeśli rysuje się tylko głowę, model musi siedzieć. Jeśli portret ma go przedstawiać do połowy, model również może siedzieć. W obu jednak przypadkach głowa modela powinna znajdować się na tej samej wysokości co głowa rysującego. Zapamiętajmy tę ważną regułę:

> *Oczy modela powinny być na tym samym poziomie, co oczy portrecisty.*

Model musi siedzieć wygodnie

Pozwólmy mu usadowić się tak wygodnie, jak tylko jest to możliwe, aby mógł ile trzeba wytrzymać w wybranej pozie nie czując zmęczenia i zniechęcenia.

Przede wszystkim starajmy się wyeliminować nienaturalną sztywność charakterystyczną dla ludzi zbyt pewnych siebie. Czasami trzeba taką osobę czymś rozerwać, odwrócić jej uwagę, wyciągnąć na pogawędkę, aby się rozluźniła.

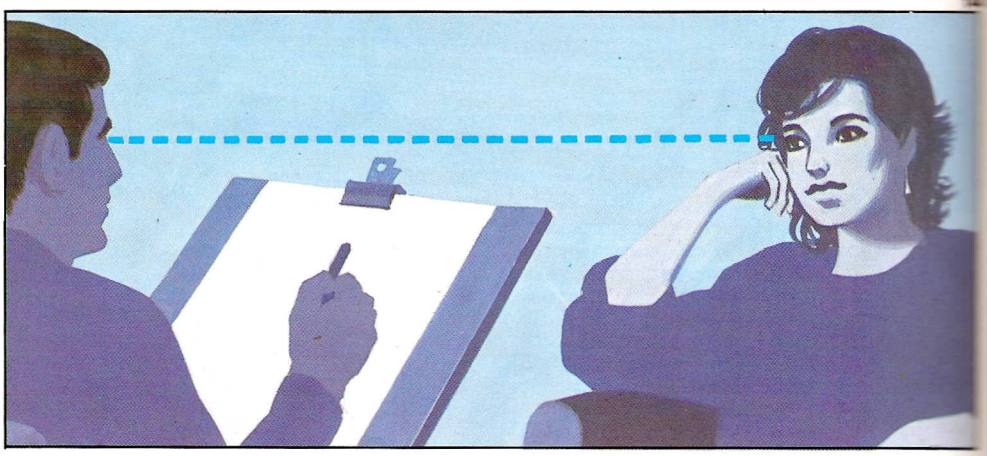
Zwyczajne ubranie, zwyczajna fryzura itd.

Im sztywniejsza tkanina, tym mniejszą wartość przedstawia dla nas.

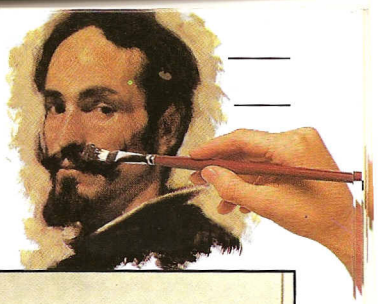
Jeśli tylko można, należy unikać fabrycznie nowych ubrań. Na przykład uczeń najlepiej będzie prezentował się w swetrze, a dziewczynka w codziennej bluzeczce itd.

„Ukazuj prawdę, ale nie bezkrytycznie"

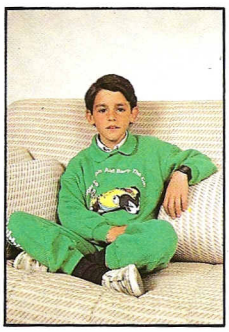
Oczywiście, jeśli dziecinny sweterek ma dziurę, pomiń ją, jeśli jest za bardzo wygnieciony, nie wprowadzaj do rysunku każdej fałdki i zagięcia. Zaznacz tylko te, które pasują do obrazka. Jeśli młodzieniec nosi zbyt krzykliwą fryzurę, przycisz ją, jeśli tylko czujesz, że tak będzie ładniej. Jeśli dziewczyna jest nazbyt pulchna, odchudź ją, jeśli mężczyzna ma wydatny brzuszek, nie odtwarzaj go zbyt wiernie. Szanuj prawdę, ale nie wahaj się poczynić lekkich zmian, jeśli dzięki temu zyska prezencja. Czasami wystarczy tylko wyszczuplić talię o pół cala, aby postać stała się bardziej atrakcyjna, nic ani nic nie tracąc ze swej prawdziwości i wierności.



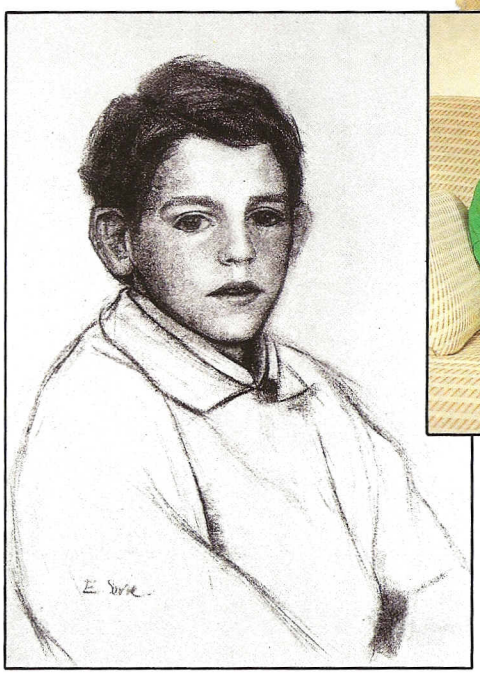
Rys. 144. Oczy modela i jego włosy powinny znajdować się na tym samym poziomie co oczy i włosy artysty. Każde odchylenie od tej podstawowej reguły może prowadzić do błędnej kompozycji portretu.



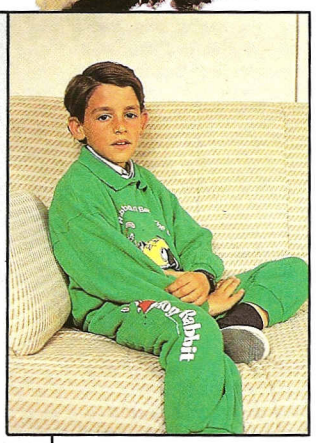
145



146

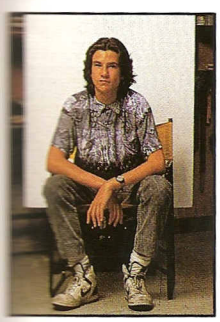


148

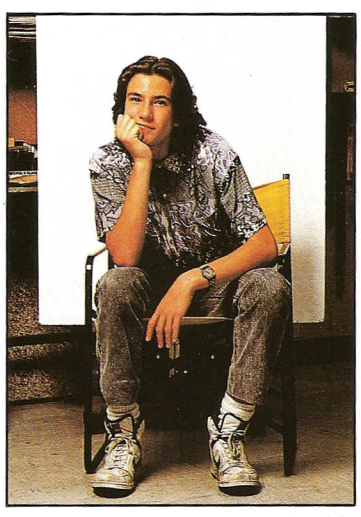


149

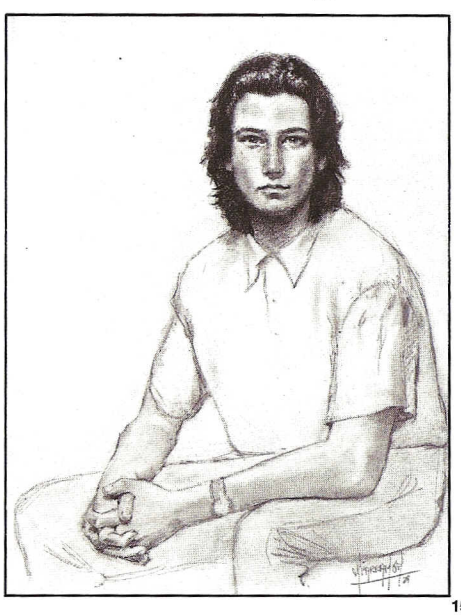
147



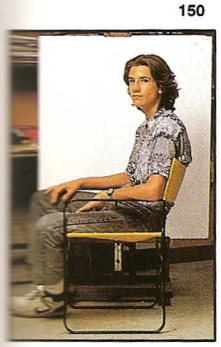
150



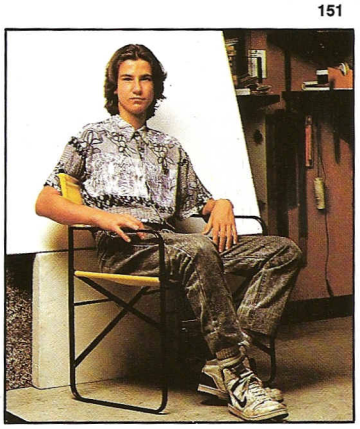
151



154



152



153

Rys. 145 do 154. Zanim przystąpi się do rysowania lub malowania, należy przyjrzeć się ulubionym pozom modela. Trzeba poprosić go, aby wstał, usiadł, odwrócił głowę w jedną i drugą stronę, żeby skrzyżował nogi itd. Model powinien czuć się swobodnie, a jego poza musi wyglądać naturalnie. Najlepsze jest zwyczajne, codzienne ubranie i niepotrzebne są żadne specjalne przygotowania.

Jeszcze parę słów o pozie i odległości od modela

Rys. 155 i 156. Portrety są zwykle bardziej udane, jeśli zostały dobrze zakomponowane, to znaczy kiedy głowa nie podążą za ruchem ciała, a postać odsunięto ze środka symetrii obrazu.

Rys. 157 i 158. Ingres narysował i namalował większość portretów zgodnie z zasadą, jaką wpajał swoim uczniom: sylwetka powinna być odwrócona trochę bokiem, a twarz patrzeć dokładnie na wprost. Wielu jednak artystów zignorowało jego zalecenia. Na przykład wiele portretów Modiglianiego ukazuje zarówno twarz jak i całą sylwetkę ustawione frontalnie. (Rys. 157. Ingres, *Portret Paganiniego*, Louvre, Paryż. Rys. 158. Modigliani, *Kobieta w czerni*, olej, prywatna fundacja, Muzeum Historii i Sztuki, Genewa).

Wybierając pozę

I oto mamy przed sobą modela, który zamarł w oczekiwaniu na instrukcje. Oczywiście, najlepiej zostawić go tak jak jest, o ile tylko przybrał naturalną pozę. Najczęściej jednak artysta musi interweniować, nie po to, by wprowadzać jakieś drastyczne zmiany w sposobie bycia danej osoby, ale po to, by wyglądała jak najkorzystniej. Zobaczmy, co da się zrobić. Zacznijmy od ustalenia położenia głowy względem reszty ciała, pamiętając radę Ingresa, że:

> *„Ciało nie powinno podążać za ruchem głowy." – Ingres*

Innymi słowy, zobaczmy, czy model nie powinien odwrócić lekko głowy, aby wyglądał wdzięczniej i nie tak sztywno. Popatrzmy na przedstawione tu przykłady: na rysunku 155 model patrzy nam prosto w oczy, wyprostowany niczym żołnierz. Jak widać, jest to okropnie monotonna i statyczna poza, przed czym właśnie Ingres przestrzega. Na rysunku 156 model nadal jest do nas zwrócony twarzą, ale reszta ciała została lekko skręcona w bok.

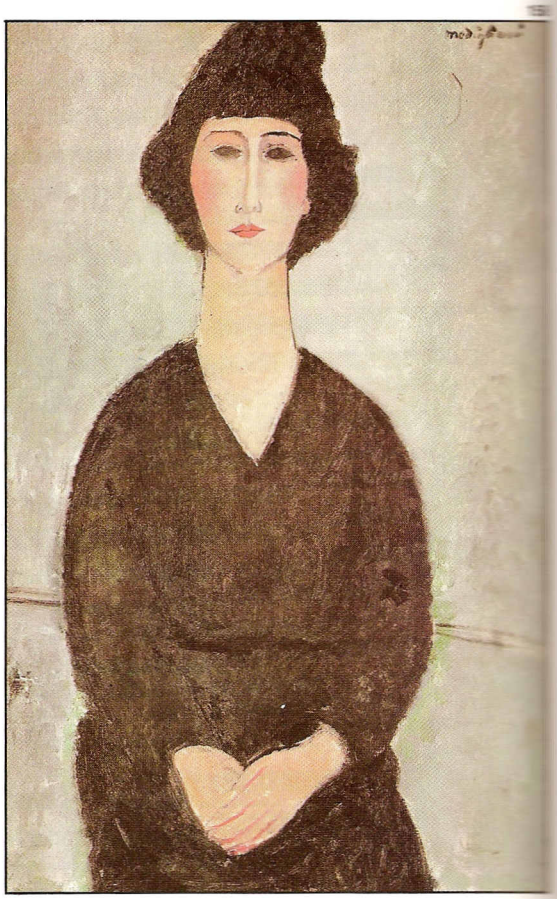
Oczywiście niektórzy artyści portretowali swoje modele frontalnie, tak jakby świadomie chcieli wprowadzić element prymitywizmu. Olbrzymia ilość takich ujęć pojawia się w sztuce współczesnej. Między innymi duża część portretów Modiglia-

155

156

157

158



niego została wykonana w ten właśnie sposób (rys. 158).

Jeśli to konieczne, zajmij czymkolwiek ręce modela

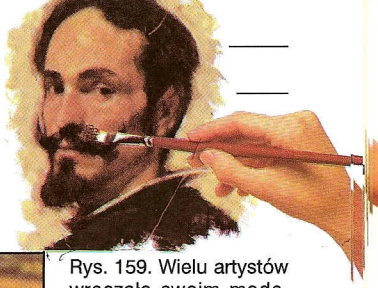
Niektórzy ludzie są urodzonymi modelami. Potrafią ułożyć ręce naturalnie i z wdziękiem. Inni zaś nie wiedzą, co z nimi począć. Oprócz miłej pogawędki, odwracania uwagi modela, wprowadzania domowej atmosfery, warto dać takiej osobie cokolwiek do potrzymania, na przykład książkę (rys. 169). Kobiecie można wręczyć kwiat, mężczyźnie papierosa, dziecku lalkę. Uciekajmy się jednak do tych sposobów wyłącznie w ostateczności, choć i to nie jest sztywną regułą.

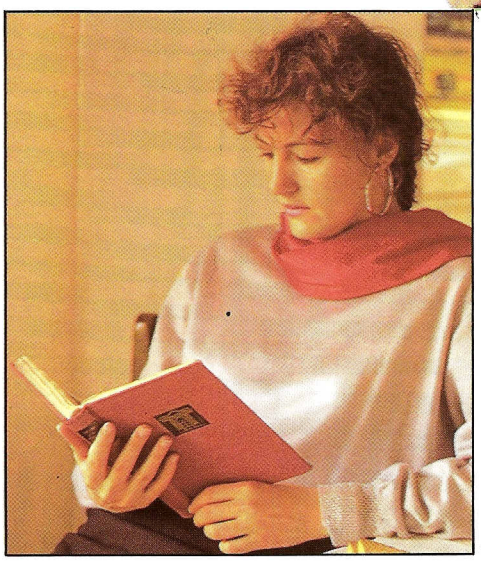
O ile to możliwe, unikaj perspektywy

Jeśli model siedzi przodem, jego uda skróci perspektywa. Jeśli usadowił się bokiem w na wpół odwróconym fotelu z ramionami spoczywającymi na oparciu, również wystąpi zjawisko silnego skrócenia wymiarów. Trudno jest prawidłowo i ciekawie ująć perspektywę, toteż należy jej unikać, o ile to tylko możliwe.

Odległość od modela

Podczas malowania portretu do pasa, krzesło artysty powinno znajdować się w odległości około dwóch metrów od modela. Jeśli rysuje się samą głowę, można tę odległość zmniejszyć do około półtora metra. Podczas malowania portretu całej sylwetki – przeciwnie, należy ją zwiększyć do ponad dwóch albo i prawie czterech metrów (rys. 160 i 161). Należy pamiętać, że ten ostatni rodzaj portretu nie jest całkiem zwyczajny.

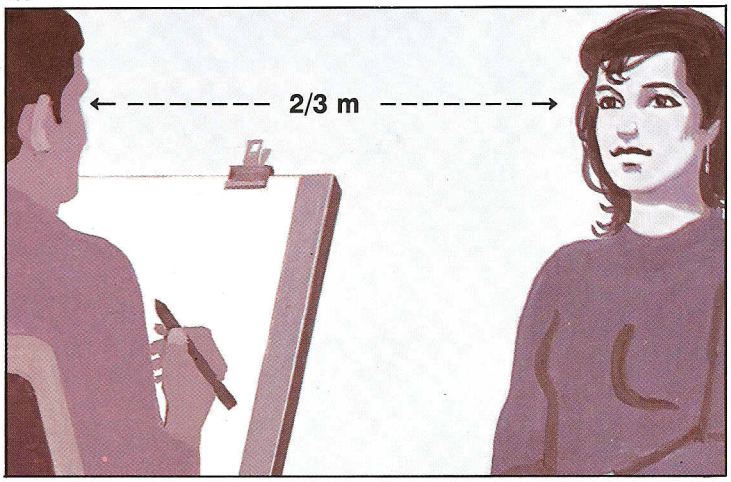




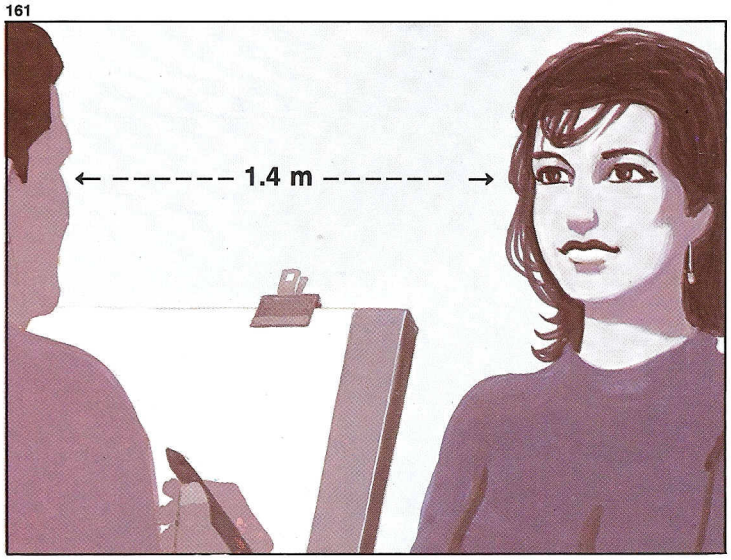
159

Rys. 159. Wielu artystów wręczało swoim modelom książkę, co pozwalało im rozwiązać problem dłoni. Oczywiście model może czytać, ale równie dobrze może tylko trzymać książkę, patrząc artyście prosto w oczy.

160



161



Rys. 160 i 161. Jeśli portretujemy samą głowę, odległość między artystą a modelem nie powinna być większa niż półtorej metra. Jeśli to portret do pasa, najlepiej odsunąć się na odległość od dwóch do trzech metrów. Należy przy tym podkreślić, że większa odległość wchodzi w grę wtedy, gdy rysuje się lub maluje raczej same zarysy sylwetki i głowy, zaś gdy chce się szczegółowo przedstawić takie detale, jak nos czy oczy, należy zdecydować się na mniejsze oddalenie.

Wstępne szkice oraz kompozycja

Mając na uwadze to wszystko, co już zostało powiedziane, trzeba ustalić taki kąt patrzenia, jaki dawałby najlepsze ujęcie. Warto pokręcić się wokół modela wypróbowując różne pozy frontalne. Radzę wykonać przynajmniej pięć szkiców, nawet jeśli się wydaje, że już ten pierwszy jest całkowicie zadawalający. Nigdy nie jest tak dobrze, aby nie mogło być lepiej.

Szkice najwygodniej wykonywać na małych kartkach z notesu lub na pojedynczych arkuszach papieru rysunkowego. Jeden szkic zajmuje profesjonaliście nie więcej niż sześć do ośmiu minut. Jeśli podliczymy czas, jaki zużyło się na odpowiednie ułożenie modela, na zmianę własnego względem niego położenia, na rozmowę z portretowaną osobą itd., stwierdzimy, że ten początkowy etap zabrał nam od jednej do półtorej godziny. Stąd możemy wyprowadzić następującą regułę:

pierwszy seans należy całkowicie poświęcić na dobór pozy, oświetlenie, próbę uchwycenia podobieństwa oraz na wykonanie całego szeregu wstępnych szkiców.

Na pewno nie da się przejść do właściwego rysowania przed drugim seansem.

Problemy kompozycji

Poszukując najlepszej pozy dla naszego modela, w rzeczywistości rozwiązujemy problem kompozycji. Składają się nań trzy zagadnienia: kształty, proporcje i pola.

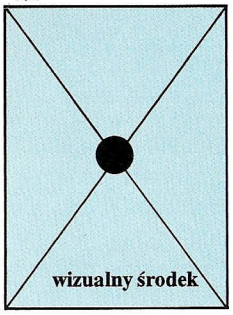
Jak wszystko, co się wiąże ze sztuką kompozycji, nie jest to takie proste. Zacznijmy od spraw najbardziej podstawowych.

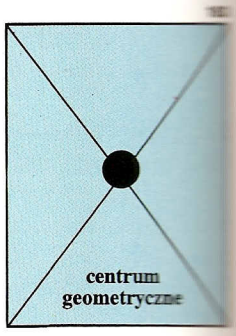
Kompozycja portretu samej głowy

Przede wszystkim musimy zdecydować, w jaki sposób przedstawimy modela – en face, na trzy czwarte czy też z profilu. Dwa pierwsze wybory są najbardziej popularne. Pamiętać również należy, aby – zgodnie z radą Ingresa – *głowa modela była odwrócona w przeciwną stronę niż reszta ciała.*

Wracając zaś do przygotowywanego przez nas wzorca portretu, musimy zdecydować, *w jakim miejscu umieścimy głowę modela w relacji do wysokości ram.* Gdzie dokładnie ją usytuujemy? W samym środku? Trochę niżej czy trochę wyżej? W tym miejscu muszę zdradzić pewną tajemnicę odnośnie kompozycji. Głowa powinna znaleźć się odrobinę wyżej niż rzeczywisty środek arkusza. Gdybyśmy ową masę barwną umieścili dokładnie w centrum ge-

162

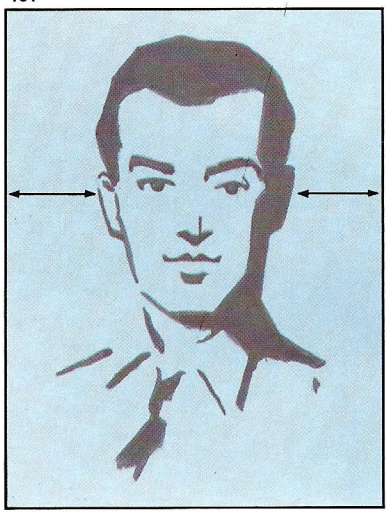




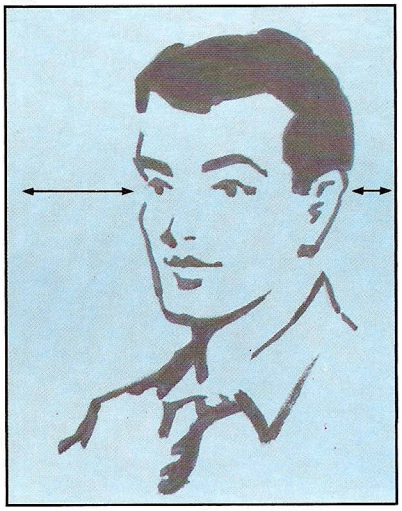
Rys. 162 i 163. Z powodu złudzenia optycznego *wizualny* środek ciężkości obrazu znajduje się trochę ponad rzeczywistym, *geometrycznym* centrum jego płaszczyzny.

Rys. 164 do 166. Umiejscowienie głowy w przestrzeni obrazu zależy od tego, czy jest widziana en face, z profilu, czy na trzy czwarte. Gdy twarz jest zwrócona na wprost, najbardziej naturalne dla niej położenie to środek płaszczyzny obrazu. Gdy zaś mamy do czynienia z profilem albo z położeniem na trzy czwarte, należy więcej wolnego miejsca zostawić przed twarzą niż z tyłu głowy.

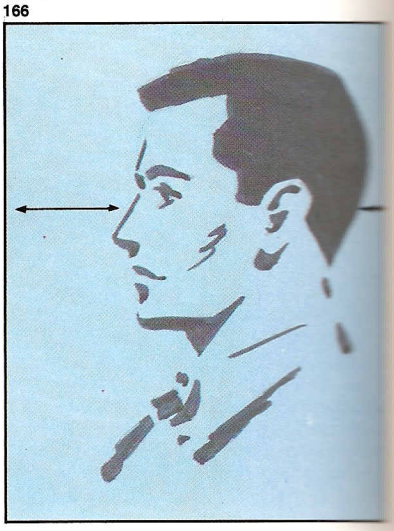
164



165



166



metrycznym, powstałoby wrażenie, że kompozycja za bardzo ciąży ku dołowi (rys. 163).

Teraz przejdziemy do umiejscowienia masy tonalnej w relacji do szerokości pola. Są trzy klasyczne położenia:

a) gdy *model jest przedstawiany en face,* jego głowę należy zakomponować w samym środku (rys. 164),

b) *w pozycji na trzy czwarte* przesuwamy ją nieco ze środka, pozostawiając więcej wolnej przestrzeni z przodu niż z tyłu,

c) *w profilu* następuje jeszcze wyraźniejsze przesunięcie z centrum do tyłu niż w przypadku *b* (rys. 166).

Tylko przypadki *b* i *c* wymagają kilku słów wyjaśnienia. Chodzi mianowicie o to, że przed twarzą powinno się zostawiać więcej przestrzeni niż za. Rada Ingresa jest tu absolutnie jednoznaczna:

> *„Zostaw więcej wolnej przestrzeni przed twarzą niż poza nią, powinno się bowiem wydawać, że może oddychać pełną piersią." – Ingres*

Kompozycja w portretach do pasa

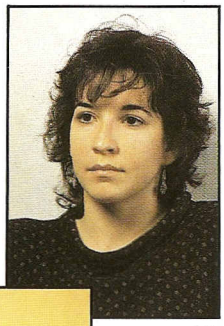
Tutaj kwestia pozy jest o wiele bardziej skomplikowana. Kiedy model siedzi, musimy zdecydować, czy ma złożyć ręce na kolanach, na prawym, czy na lewym biodrze, czy mają być splecione, czy nie. Trzeba przemyśleć, czy tors ma być zwrócony dokładnie naprzód z lekko przechyloną głową, a może odwrotnie – ciało należy ustawić bokiem z głową odwróconą en face. Czy tułów powinien być lekko pochylony do przodu, wyprostowany, wciśnięty w oparcie, czy też swobodnie na nim rozrzucony z głową przechyloną w prawo lub w lewo (rys. 167 do 174)?

170

167

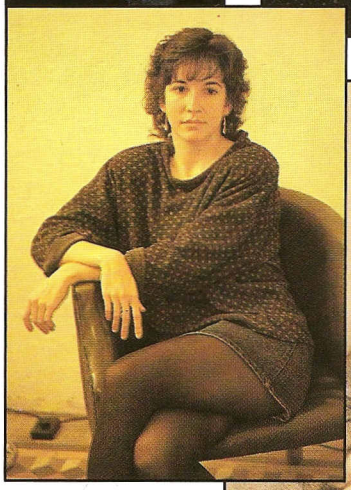
168

169

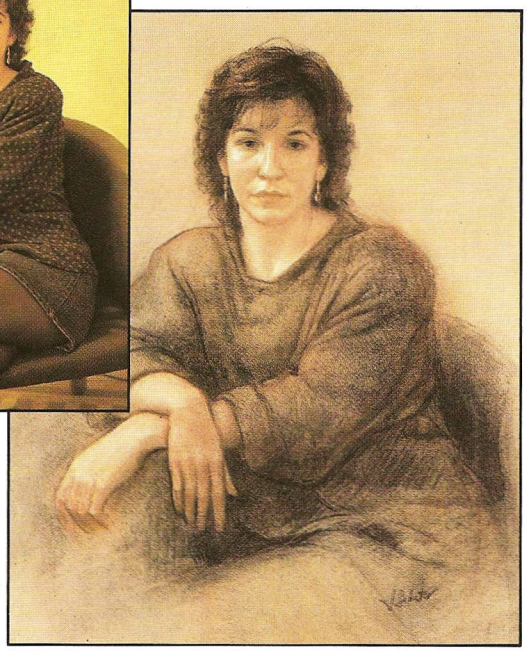


171

172



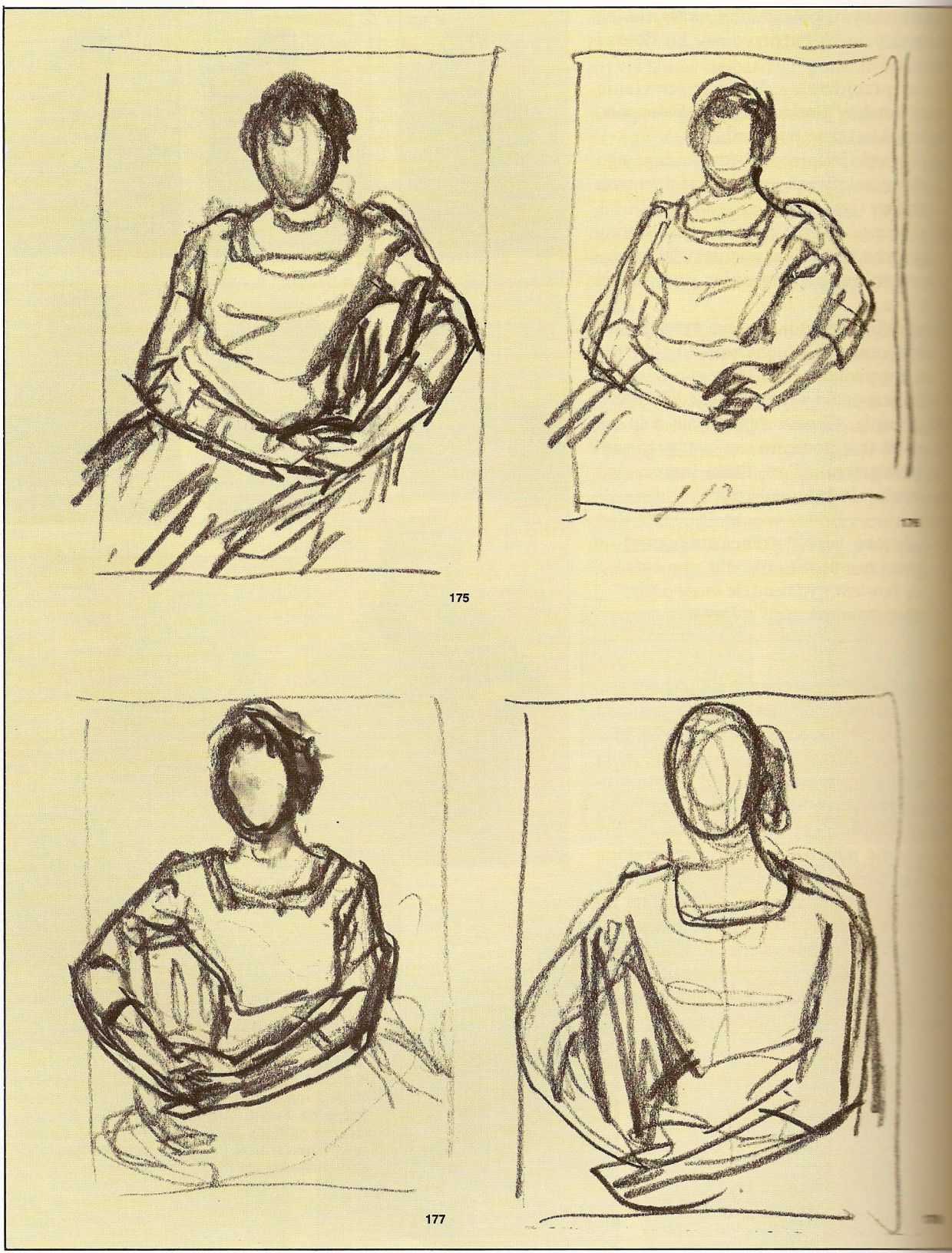
173



174

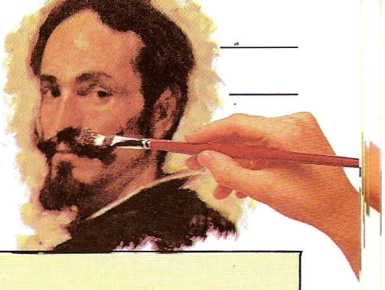
Rys. 167 do 174. Poza modela ma decydujący wpływ na wartość artystyczną portretu. Wielu zawodowych portrecistów poświęca pierwszy seans na lepsze poznanie modela i dzięki sporządzeniu kilku szkiców – wybranie najodpowiedniejszej dla tego modela pozy.

Szkice wstępne w wyborze pozy



175

177



179

180

Istnieje tyle wariantów komponowania portretu do pasa, że właściwie można tu chyba dać tylko jedną praktyczną radę: głowę należy ustawić zanim zadecydujemy o ułożeniu reszty ciała. Podczas tego procesu bardzo pomaga naszkicowanie kilku szybkich schematycznych kresek, które dadzą pobieżne wyobrażenie o ogólnej kompozycji i proporcjach poszczególnych części ciała z zaznaczeniem twarzy jedynie w postaci prostego owalu. Szkice przedstawione na tych stronach zostały wykonane przez Francesc Serrę jako część przygotowań do studium portretu. Omówimy je kolejno.

Szkic pierwszy (rys. 175). Tutaj Serra bada możliwość takiego ustawienia modelki, aby jej lewe ramię spoczywało na oparciu fotela widocznego z jednej strony.

Szkic drugi (rys. 176). Jest to ta sama poza, lekko odmieniona. Modelka siedzi nieco dalej, a jej talia jest lepiej widoczna.

Szkic trzeci (rys. 177). Całe ciało modelki oraz jej ramiona zostały teraz skierowane w prawo.

Szkic czwarty (rys. 178). Teraz modelka jest bardziej wyprostowana, krzesło zostało ustawione zdecydowanie bokiem, przez co prawe ramię znalazło się bliżej tułowia.

Szkic piąty (rys. 179). Całkowita zmiana pozy. Modelka przechyla lekko głowę na bok. Widoczna stała się również jedna z poręczy fotela.

Szkic szósty (rys. 180). Poza, na jaką ostatecznie zdecydował się Serra, odrzuca włączenie do portretu oparć fotela oraz dolnej części spódnicy. Lewe ramię i ręka modelki zostały przesunięte daleko do tyłu w stosunku do linii szyi, która utworzyła ciekawą krzywiznę. Artysta poprzestał na tym wyborze.

Formaty i rozmiary

Do rysowania portretów ołówkowych najkorzystniejszym tłem jest biel papieru. Można jednak wykonać portret również czerwoną kredką na białym albo kolorowym papierze, jak to zobaczymy w końcu książki. Pierwszy seans zakończył się. W jego trakcie artysta wykonał pięć albo sześć szkiców, z których każdy zabrał mu około dziesięciu minut. W taki oto sposób w przeciągu około dziewięćdziesięciu minut powstaje ten jeden szkic, który stanie się wzorcem dla przyszłego portretu. Zanim pozwolimy odejść modelowi, należy na podłodze zaznaczyć kredą lub ołówkiem położenie obydwu krzeseł – własnego i modela.

Wielkość ramy

Najczęściej stosowany rozmiar portretów samej głowy oraz portretów do pasa narzuca wymiar połowy formatu tak zwanego bristolu królewskiego (48x61 cm), to znaczy 48 na 30,5 centymetra.

Dla portretów całej postaci można zastosować wielkość całego arkusza. Podsumowując:

Najczęstsze wymiary rysowanych portretów

Samej głowy lub do pasa – 48x30,5 cm
Całej postaci – 48x61 cm

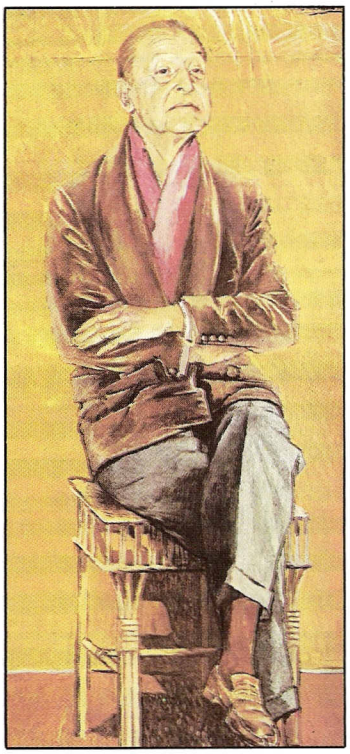
(Ale, jak powiedziałem wcześniej, ołówkowe portrety całej postaci nie są dzisiaj w modzie.)

Chociaż są to najpopularniejsze formaty, zdarzają się wyjątki, kiedy artyści wolą komponować swoje prace w obrębie specjalnie preparowanych ram. Dla malarstwa istnieją pewne standardy i dość ściśle określone wymiary, a mianowicie „Międzynarodowe rozmiary płócien i blejtramów". Wielu jednak twórców wolało inne wzorce.

Rozmiary rysunku

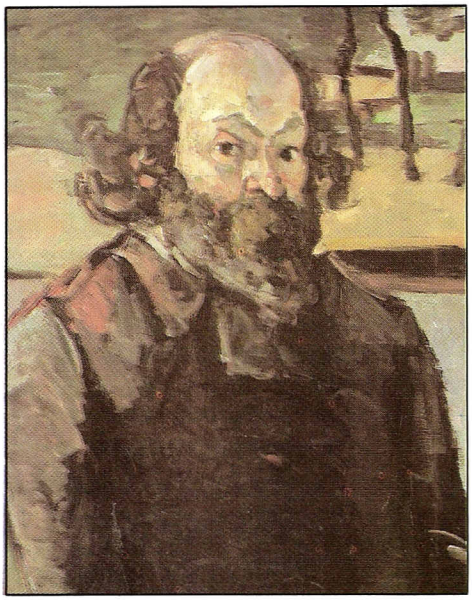
Mam tu na myśli wymiary głowy i ciała w przestrzeni, jaką wyznacza rama.

Większość artystów zgadza się w tym punkcie. Na przykład prawie żaden z nich nie maluje portretów naturalnej wielkości, jeśli miałyby to być portrety do pasa



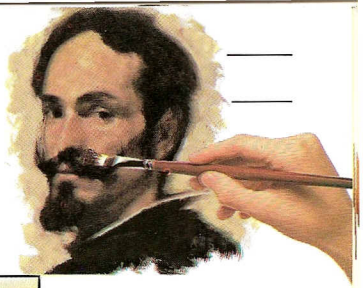
181

182



183

Rys. 181 do 183. Jak powiedziałem, są standardowe rozmiary rysowanych i malowanych portretów, jako że istnieją międzynarodowe standardy płócien. Ale oczywiście całkiem często zdarza się, że artyści wybierają nietypowe wymiary dla swoich dzieł, kwadratowe albo bardziej niż zwykle wydłużone, co możemy prześledzić na zamieszczonych tu reprodukcjach. (Rys. 181. Graham Sutherlad, *W. Somerset Maugham*, Tate Gallery, Londyn. Rys. 182. Egon Schiele, *Portret Maxa Oppenheimera*, ołówek, atrament, akwarele, Graphische Sammlung, Muzeum Albertinum, Wiedeń. Rys. 183. Paul Cézanne, *Autoportret*, Muzeum d'Orsay, Paryż).



albo całej postaci. Przeważnie pomniejszają wymiary, które w przybliżeniu wynoszą:

Wysokość głowy w portretach ołówkiem (rys. 184-186)

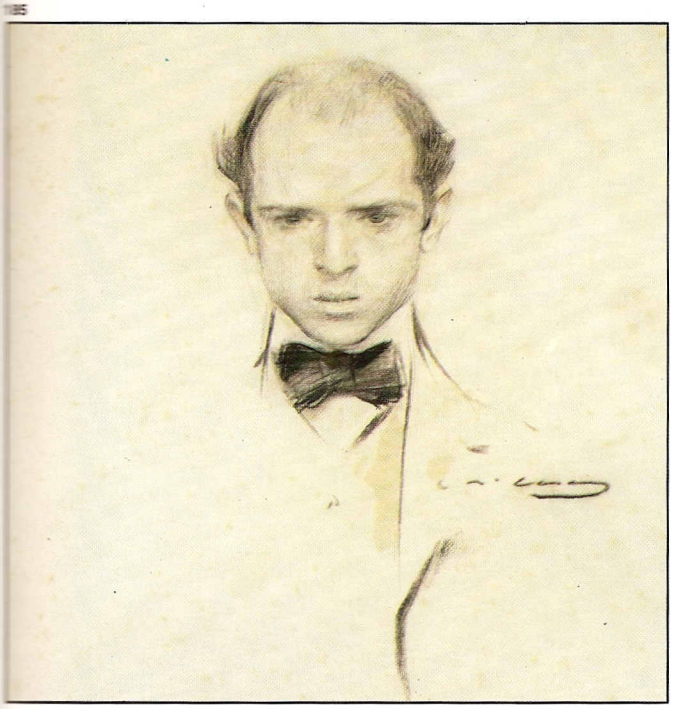
Sama głowa	12 do 15 cm
Portrety do pasa	10 do 12 cm
Cała postać	7 do 9 cm

Warto pamiętać o tych rozmiarach i proporcjach, gdy rysuje się z natury.

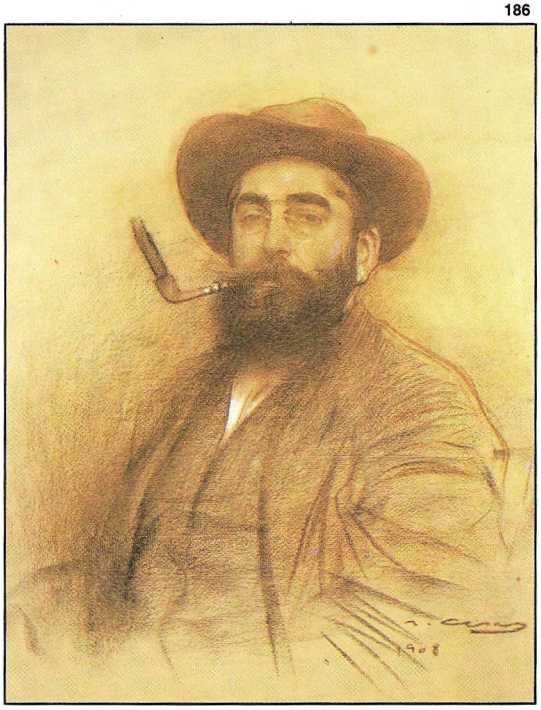
184

Rys. 184 do 186. Trzy poniższe rysunki są dziełami katalońskiego artysty Ramóna Casasa. Przedstawiają one Pabla Picassa, muzyka Pabla Casalsa oraz samego Casasa. Proszę zwrócić uwagę na różne proporcje wielkości głowy w stosunku do całkowitej powierzchni obrazu w zależności od tego, czy jest to portret całej sylwetki, portret do pasa, czy tylko samej głowy (Muzeum Sztuki Współczesnej, Barcelona).

185



186



187

JAK RYSOWAĆ
—PORTRETY—

Portret wykonany ołówkiem grafitowym

Rys. 188. Jak widać, istnieje bardzo wiele rodzajów ołówków grafitowych. Niektóre grafity mają pięć milimetrów średnicy i wymagają użycia specjalnej oprawki. Inne, zwane „czystografitowymi", pokrywa warstwa tworzywa, aby nie brudziły palców. Wszystkie te rodzaje mogą mieć różne stopnie miękkości. Najczęściej używanymi przez artystów są ołówki 2B w połączeniu z bardziej miękkimi rodzajami od 2B do 8B, jeśli chodzi o produkty marki Faber Castell, lub nawet 9B w przypadku marki Cumberland.
Do wykonania portretów ołówkiem najlepszy jest papier półziarnisty, przyda się też zwykła gumka.

Ołówek grafitowy to najczęstsze i najprostsze, wręcz klasyczne narzędzie tworzenia portretów. Ołówki takie wykonuje się zazwyczaj z drewna cedrowego oraz wkładu, sporządzonego z mieszaniny grafitu i szlachetnej gliny. Grafit, substancja o metalicznym charakterze, pozostawia ślad, kiedy styka się z innymi materiałami, czyli on właśnie stanowi tę część ołówka, która rysuje. Glina jest czynnikiem wiążącym, który sprawia, że grafit nie rozpada się na kawałki. Im wyższy jest procent zawartości grafitu, tym bardziej miękki ołówek. Im wyższa zawartość gliny, tym ołówek staje się twardszy. Na rynku są również dostępne bardzo duże i grube ołówki, podobne do stuprocentowo grafitowych, które, jak zobaczymy, bardzo przydają się do portretów. Najpowszechniejszym gatunkiem ołówka do rysowania jest gatunek B, wraz ze swą bardziej miękką odmianą 2B lub 4B do cieniowania. Niekiedy używa się też 6B lub nawet 8B, gdy stajemy przed rozwiązaniem problemów wymagających bardzo mocnych czerni.
Jak widać, jest spory wybór ołówków grafitowych i wiele odcieni czerni i szarości, jakie można uzyskać dzięki sztrychowaniu albo tak zwanemu „sfumato", czyli technice rozmazywania kresek palcami lub specjalnym wałeczkiem. W owych różnorodnych cieniach zawiera się sekret największych wartości ekspresyjnych portretu. Na poprzednich i następnych stronach zamieściliśmy kilka przykładów ołówkowych portretów Francesc Serry, jednego z najlepszych w tej dziedzinie artystów. Miałem wielką przyjemność znać i pracować z Serrą. Gdy omawiałem z nim tę książkę, udzielił mi następujących wskazówek co do materiałów i narzędzi swojej pracy:

Papier – absolutnie gładki.
Ołówki – „Koh-i-noor" lub Faber Castell HB, 2B i 4B. Używa też kawałków miękkiego grafitu grubości laski pastelu do rysowania szerokich zacienionych pól. Posługuje się nimi wtedy tak samo jak czarną kredką, mianowicie zaciera nimi kontury, które wygładza później, jeśli trzeba, palcem.

Gumka – typ plastyczny.
Płyny utrwalające – zazwyczaj nie stosuje utrwalaczy w swoich rysunkach, jeśli mają być natychmiast umieszczone w ramce.
Oświetlenie – sztuczne. Zwyczajna żarówka stuwatowa zwisająca z sufitu, wyposażona w płaski abażur oraz urządzenie, które pozwala ją obniżyć albo podnieść do góry.
Odległość – odległość od modela wynosi od 1,5 do 1,7 m.

Pierwszy seans – zawsze poświęca go na dobranie pozy i rozwiązanie problemów kompozycji. W czasie jego trwania wykonuje całą serię małych szkiców węglem w najzwyklejszym notesie.

Pozostałe seanse – jest ich zazwyczaj pięć i trwają około godziny lub półtorej.

Technika – ogólny zarys wykonuje ołówkiem typu HB, cienie oraz czarne pola ołówkiem 4B i laską grafitu. Tony pośrednie uzyskuje poprzez rozcieranie czerni palcami. Traktuje tę metodę jako alternatywę kresek ołówkiem. Nie używa sztrychowania.

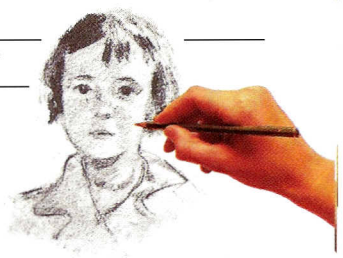
188

Rys. 189. Tutaj Francesc Serra prezentuje wspaniały portret wykonany ołówkiem. Twarz i głowa zostały na nim bardzo starannie wycieniowane, podczas gdy resztę dla większego kontrastu ujęto zaledwie kilkoma kreskami. Ten oryginalny styl wyjątkowo pasuje do portretów ołówkiem.

Przykłady portretów z mocnym górnym światłem

Rys. 190 i 191. Oto jeszcze dwa przykłady portretów Serry, gdzie w zasadzie tylko głowy zostały wypracowane w szczegółach. W portrecie kobiety, Serra dał również studium dłoni, co doskonale zrównoważyło kompozycję, czyniąc ją jeszcze bardziej oryginalną i odkrywczą.

190



191

Rys. 192. Najbardziej wyróżniającym czynnikiem tego portretu jest kompozycja. Zamyka się ona w trójkącie, skupiając najważniejsze elementy na jego przekątnej. Przypomina to niektóre kompozycje Rembrandta. Część dolna jest ciemniejsza, górna – jaśniejsza. Masa głowy w górnej partii obrazu zrównoważył pokińczyk w dolnej. Francesc Serra stworzył tutaj naprawdę wspaniałe dzieło.

Portrety do pasa oraz rysunki samej głowy

Rys. 193. Ten portret dziewczynki z lalką ukazuje możliwości zwyczajnego ołówka grafitowego, jeśli posługuje się nim taki wytrawny portrecista jak Francesc Serra.

193

Zalety ołówków z węgla drzewnego

Rys. 194. Skoro Camille Pissarro podpisał swoje pierwsze dzieło „Pissarro, uczeń Corota", ponieważ przejął formę, kompozycję i styl podziwianego mistrza, tak i ja powinienem podpisać ten portret słowami „J.M. Parramón, uczeń Serry", albowiem gdy go rysowałem, spędzałem mnóstwo czasu w pracowni Serry, czerpiąc pełnymi garściami z niepowtarzalnego talentu tego portrecisty.

194

Rys. 195. Wciąż w stylu Serry. Narysowałem ten portret na gładkim papierze typu „Arches", posługując się głównie „czystografitowym" ołówkiem. Ukończyłem go dosłownie na kilka dni przed zamknięciem tej książki.

195

Portrety trójbarwne

Nie ma najmniejszego powodu, by tworzyć portrety jedynie ołówkiem lub węglem na białym papierze.

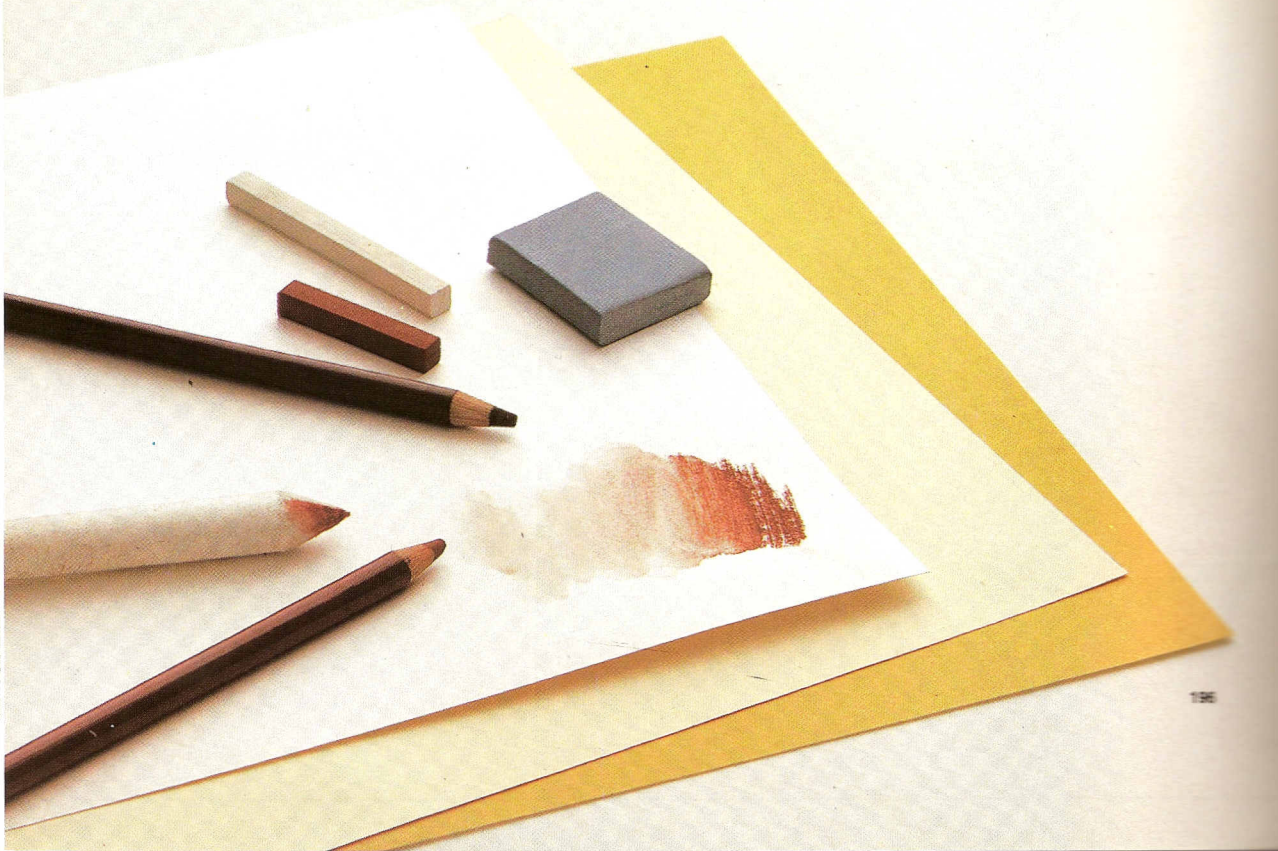
Około 1480 roku Leonardo da Vinci odkrył zalety i możliwości rysowania kredą na papierze kremowego koloru. Posługiwał się przy tym białą kredą, która imitowała odblaski światła. Biała i czerwona kreda są w praktyce podobne do pasteli. Czerwona kreda uzyskuje swoje zabarwienie dzięki obecności tlenku żelaza. Starożytni Egpcjanie używali jej do zdobienia swoich grobowców. Leonardo da Vinci osiągnął taką doskonałość w tej technice, że za jego przykładem poszli również inni wielcy artyści, tacy jak: Michał Anioł, Rafael, Correggio i Pontormo. Wszyscy oni ostatecznie ugruntowali tradycję rysowania czerwoną kredą postaci i portretów. Z czasem wymienieni malarze, a także ich następcy, zaczęli łączyć w swoich pracach czerwoną kredę z czarnym ołówkiem oraz węglem. Wreszcie w osiemnastym stuleciu, w czasach największego rozkwitu rokoka, francuscy artyści z Watteau, Fragonardem i Boucherem na czele wykształcili technikę, którą nazwali *dessin à trois couleurs* (rysunek trójbarwny). Składały się nań czarna kreda lub węgiel, czerwona kreda oraz biała kreda na barwionym papierze.

Jest to idealna metoda rysowania postaci i portretów, ponieważ te proste materiały pozwalają artyście uchwycić wszystkie bruzdy i odcienie ciała, włosów, brwi oraz szeroki wachlarz świateł i cieni.

Dzisiaj w połączeniu z tą metodą często używa się innych rodzajów kredek i pasteli. Uzyskuje się dzięki temu efekt innych odcieni, takich jak ciemna sepia, niebieska ultramaryna lub ciemna zieleń, które doskonale nadają się do tła lub ubrania modela.

Jak wkrótce przekonamy się, portrety wykonane kolorowymi kredami nie kryją w sobie zbyt wielu tajemnic.

Rys. 196. Portrety można rysować nie tylko czarnym ołówkiem na białym papierze, ale również na kremowym lub barwionym. Oprócz ołówka mamy do dyspozycji kredę i pastele, które mogą być czerwone, w kolorze ciemnej sepii, czarne, i białe, a które doskonale nadają się do wykonania przeważającej części portretu. Dla urozmaicenia możemy też wprowadzić detale w innych odcieniach (np. jasnokobaltowego błękitu, fioletu, ciemnej zieleni itd.).



Rys.197. Oto jest przykład portretu trójbarwnego lub, jak mawiają Francuzi, portretu *à trois crayons.* Warto przyjrzeć się, przy okazji, w jaki sposób możliwości trzech kolorów wykorzystywali znakomici artyści, w rodzaju Rubensa, Fragonarda, Watteau i Bouchera.

197

Portrety kolorowymi kredami

Rys. 198 i 199. Francesc Serra. Dwa ostatnie przykłady, jak ludzką głowę można rysować kolorowymi kredami.

198

199

Portrety w czerwonej kredzie, krok po kroku

Miquel Ferrón, nauczyciel rysunku w Massana School, jednej z najbardziej prestiżowych hiszpańskich uczelni artystycznych, pokaże nam, jak rysuje się portret czerwoną kredą.

Ferrón uczy około trzydziestuosobowe grupy studentów rysowania z natury na wiele sposobów, z zastosowaniem licznych technik artystycznych.

Na zdjęciach widzimy Ferróna w jego studio, z modelką i za sztalugami. Właśnie przyczepił do swoich sztalug cztery arkusze normalnego papieru rysunkowego i jest gotów do wstępnego szkicowania.

Modelka siedzi naprzeciwko niego na kanapie (rys. 201). Ferrón szybko wypróbowuje kilka różnych póz i robi parę wstępnych szkiców (rys.202 do 204). Wreszcie decyduje się na pozę, którą przedstawia rysunek 206.

Spytaliśmy artystę, czy używa czerwonej kredy w rysunkach z natury, kiedy uczy swych studentów. Odpowiedział nam podczas przygotowywania ostatniego szkicu na brudno: „Myślę, że w naszych klasach pomimo wszystko najczęściej używamy węgla. Jest on najbardziej odpowiedni do nauki rysowania z natury i przygotowywania szybkich szkiców, gdy pozowanie trwa od pięciu do piętnastu minut. Kiedy jednak dla odmiany mamy sesje z nieruchomym modelem, trwające od dwóch do trzech godzin, prace muszą być całkowicie ukończone. Wtedy właśnie niektórzy moi studenci rysują czerwoną kredą na białym albo kolorowym papierze".

Teraz Ferrón zdejmuje swoje szkice i na to miejsce wkłada arkusz dobrego gatun-

200

201

Rys. 200 i 201. U góry Miquel Ferrón podczas pracy nad portretem w czerwonej kredzie. U dołu Ferrón robi wstępne szkice z natury.

Pierwsze stadium: początek rysunku

202

203

204

205

206

kowo półziarnistego papieru do rysowania typu Canson, po czym z szybkością i pewnością, jakie przychodzą wraz z wielkim doświadczeniem, wykonuje pierwsze linie, stanowiące zarys postaci. Wszystkie wymiary i proporcje zostały tak ściśle uchwycone, że można to równie dobrze uznać za pierwsze stadium rysunku, jak też za całkowicie ukończoną pracę.

Rys. 202 do 206. Zanim artysta zdecydował się na pozę z rys. 201, wykonał kilka szkiców modelki w innych pozach na brudno (rys. 202 do 204). Ostatni szkic stanowi rys. 206. Ferrón uznał, że jest to najlepsza poza. Dopiero wtedy malarz zdjął tani papier, umieścił na jego miejscu doskonały gatunkowo karton i przystąpił do rysowania z taką precyzją linii, że portret już na tym etapie wygląda na całkowicie ukończone dzieło.

Drugie i trzecie stadium

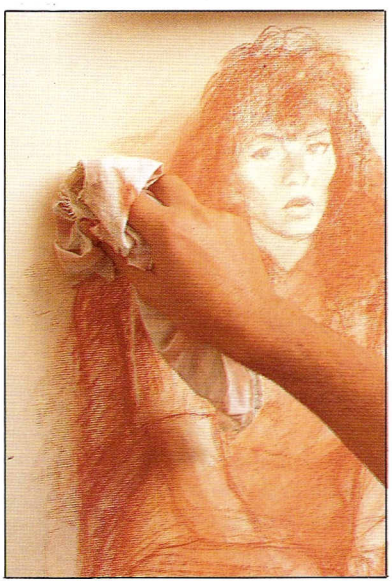
Drugie i trzecie stadium: rysunek *zawsze* powinien wyglądać tak, jakby był ukończony.

Jako utalentowany artysta i doskonały nauczyciel, Miquel Ferrón wie, że rysunek zawsze powinien sprawiać wrażenie gotowego. Jest to zasada, jaką Ingres w następujący sposób przekazał swoim studentom:

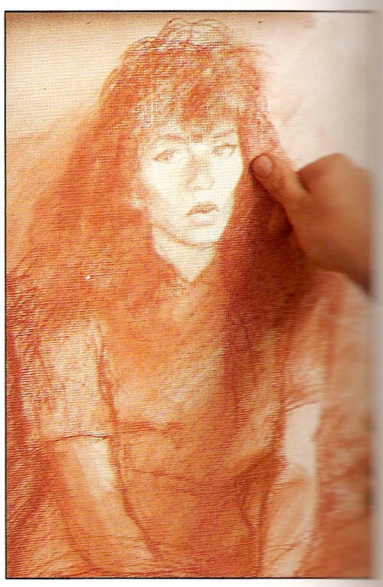
> *„Początek zawsze powinien już wyrażać koniec. Każdy kolejny etap musi przebiegać w taki sposób, aby w dowolnej chwili można było zaprezentować dzieło publiczności. Od pierwszej chwili musi być w nim to wszystko, co w ostatniej osiągnie doskonałość." – Ingres*

Miquel Ferrón jak najbardziej trzyma się tego zalecenia. Wszak za całkowicie ukończony można uznać i jego rysunek kreską z poprzedniej strony (rys. 206), i grawerowany, pozbawiony jeszcze cieniowania szkic (rys. 207), i niemal gotową wersję ze stopniową gradacją cieni, gdzie artysta rozmazał wodą kreski czerwonej kredy, tak jakby to była akwarela (rys. 210), i oczywiście dzieło w jego ostatecznej formie, prezentowane na rysunku 215.

207



208



209

Rys. 207. Tak oto rysunek wyglądał z końcem drugiego etapu po cieniowaniu, czyli po wyznaczeniu powierzchni jasnych, ciemnych i pośrednich, co zostało uzyskane dzięki stopniowaniu gęstości kresek w czerwonej kredzie.

Rys. 208 i 209. Ferrón używa do cieniowania zarówno papierowych wałeczków, jak też własnych palców, a niekiedy starej, ale czystej lnianej szmatki lub ręcznika.

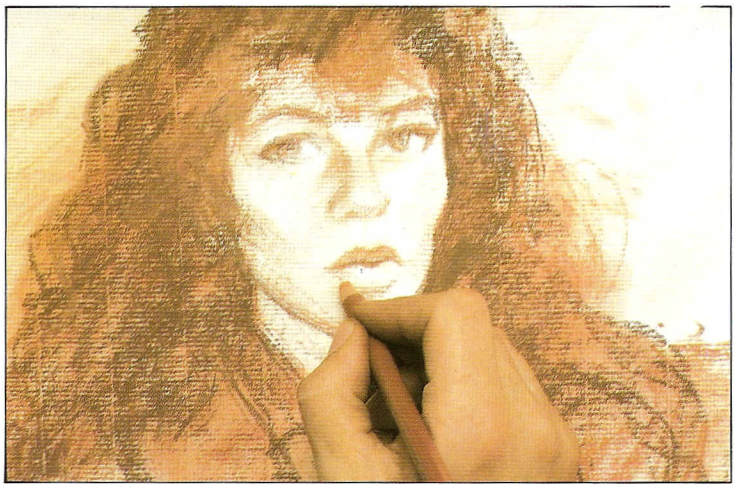
Rysunek *zawsze* musi być ukończony

Rys. 210. Tutaj cieniowanie wykonano kawałkiem płótna. Dzięki niemu rysunek stał się bardziej miękki w formie, a przyszłe linie zyskają na wyrazie i pogłębią kontrasty.

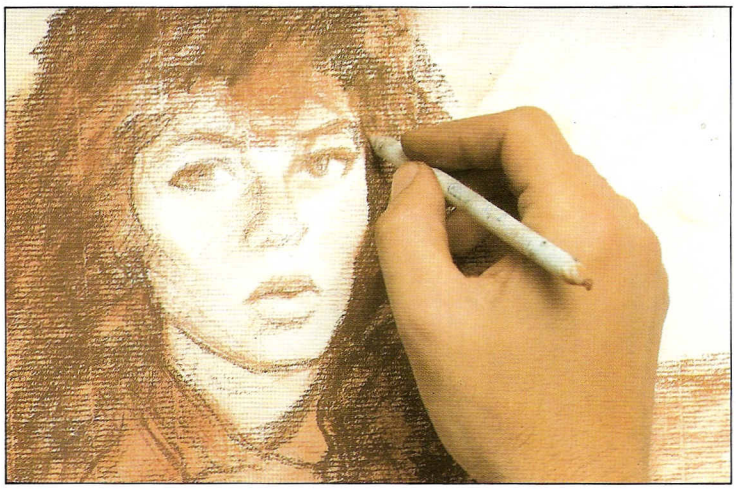
210

Jak widać na rysunkach 208 i 209, w drugiej i trzeciej fazie mamy do czynienia zarówno z rysowaniem, jak też cieniowaniem. Efekt cieniowania uzyskuje się przez pocieranie rysunku palcami albo kawałkiem materiału. Ferrón następująco objaśnia swoją technikę: „Już od pierwszych etapów do bardzo zaawansowanych rozcieranie czerwonej kredy kawałkiem bawełnianej szmatki lub ręcznika (starego, ale czystego) sprzyja powstawaniu ogólnego cieniowania, pewnego rodzaju *płynności*, która zmiękcza kontury, a równocześnie nie przeszkadza w tworzeniu ostrzejszych kontrastów przy użyciu gumki – z jednej strony, oraz intensywnych linii czerwoną kredą lub kredką – z drugiej."

Etap czwarty – końcowy. Ostatnie muśnięcia



211



212

213

Rys. 211 do 213. Artysta kładzie ostatnie kreski na twarzy, od nosa do włosów, posługując się czerwoną kredką i wałeczkiem do cieniowania.

Etap czwarty – końcowy. Ostatnie muśnięcia

Ferrón pracuje teraz nad rysunkiem jako całością. Wzmacnia i podkreśla linie, budu powstające kontrasty. Odtwarza rysy twarzy i pasma włosów czerwoną kredką i cienkim ołówkiem do cieniowania, wprowadza nowe cienie, które w najdelikatniejszych partiach twarzy wykonuje po prostu palcami. Nie zajmuje się jednak zbyt długo żadnym pojedynczym szczegółem. Artysta zaznaczył linię pomiędzy wargami ołówkiem, po czym natychmiast przeszedł do cieni kształtujących usta. Wkrótce zostawił w spokoju również usta po to, by przyciemnić niektóre fragmenty włosów, zanim powróci znowu do ust i nosa w serii krótkich energicznych pociągnięć, rozbieganych od jednego punktu do drugiego, aż rysunek przybierze swą ostateczną postać (rys. 214).

214

Rys. 214 i 215. Najważniejsze problemy rysunku zostały rozwiązane. Ferrón pracuje teraz nieco wolniej, ważąc każdą linię, porównując barwy i tony, wprowadzając pomniejsze formy, jak fałdy i plamki cienia w tle. Ostateczny wynik tych zabiegów można zobaczyć na rys. 215.

Ukończony portret

215

Autoportret: sam dla siebie jesteś modelem

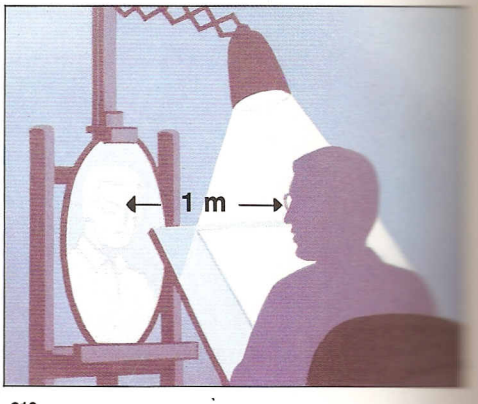
Rys. 216. Wyobraź sobie siebie w tym miejscu, siedzącego przed lustrem, które należy zawiesić na ścianie lub umieścić na sztalugach. Pulpit do rysowania powinien dolną krawędzią opierać się na kolanach, a górna może spoczywać na oparciu odwróconego tyłem krzesła. Światło oświetla równocześnie i twarz, i papier. Najlepszą pozą będzie lekkie odwrócenie całego ciała w prawo, podczas gdy głowa skierowana zostanie w lewo, z twarzą patrzącą w lustro.

Rys. 217. Oto są materiały użyte do niniejszego portretu: laseczki węgla, ołówek węglowy, kredki (wybór szarych, czerwonych i w kolorze sjenny), papier, wałeczki, gumka i lniana ściereczka.

Rys. 218. Ten rysunek pokazuje, w jakiej odległości powinniście siedzieć od lustra i lampy. Lampę albo rzutnik należy umieścić pod pewnym kątem i wystarczająco wysoko, aby oświetlał zarówno twarz jak i papier.

216

217

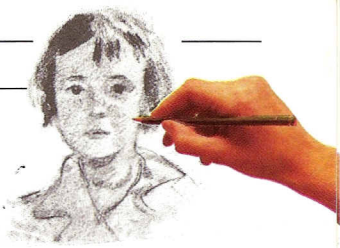


218

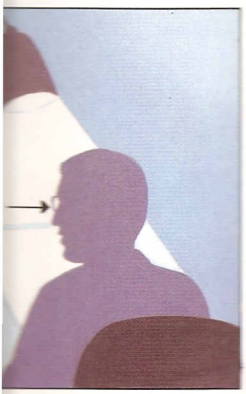
Doskonałym sposobem, aby w praktyce wypróbować to, czego nauczyliście się z tej książki, jest narysowanie autoportretu węglem, czerwoną kredą oraz kredkami.

Wszystko, czego potrzebujecie do wykonania tego cennego ćwiczenia, to lustro, dobry papier typu Canson „Mi-Teintes" w kolorze kremowym, szarej ochry lub jasnej sjeny, kilka kawałków węgla, ołówek węglowy, wałki papierowe, elastyczna gumka, ścierka, komplet kolorowych kredek, łącznie z kawałkiem jasnoniebieskiej lub pastelowej kredy. Być może będziecie chcieli posłużyć się światłem dziennym, ja radziłbym Wam jednak żarówkę stuwatową albo reflektor, który oświetlałby zarówno Waszą twarz, jak też arkusz papieru. Rysunki 216 i 218 ukazują przybliżoną wysokość zawieszenia światła oraz odległości, w jakich powinniście ustawić siebie, lustro i pulpit do rysowania.

Zanim przystąpicie do właściwej pracy, proponuję, abyście wykonali kilka szkiców na brudno lekko zmieniając pozy. Zaczynajcie od węgla, stopniowo wprowadzając inne techniki łącznie z węglem, czerwoną kredą i białą kredą, imitującą [illegible] światła. Oczywiście stale trzeba pamiętać o kanonie ludzkiej głowy, jaki poznaliśmy



Pierwszy etap: rysunek węglem



znie z węglem, czer-
kredą, imitującą bliki
stale trzeba pamiętać
owy, jaki poznaliśmy

na samym początku. Moja własna głowa nie stanowi ideału i absolutnie nie ma nic wspólnego z klasycznym kanonem greckim, niemniej z zasady zaczynam rysunek od wyliczenia trzech i pół pionowych modułów, wykreślenia linii środka symetrii twarzy itd. Potem używam tej siatki do wyznaczenia położenia i wymiarów uszu, oczu, ust i innych części twarzy, wprowadzając takie zmiany, jakich wymaga zachowanie podobieństwa.

Ilustracje zamieszczone na tej stronie ukazują korzyści płynące z rozpoczęcia pracy węglem. Jest on bowiem prosty w użyciu, łatwy do wytarcia gumką i daje dobre odcienie szarości i czerni.

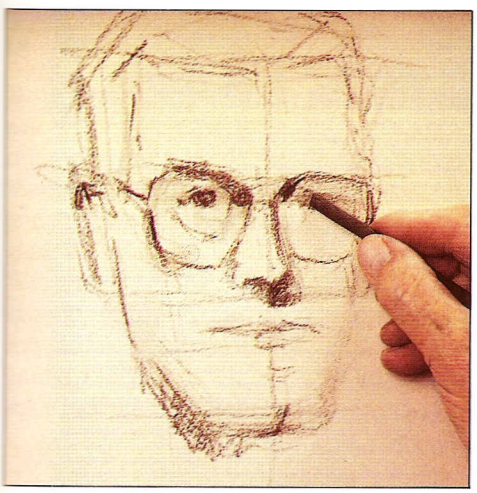
Proszę też uważnie przyjrzeć się pozie, kształtowi głowy i sposobowi, w jaki pada na nią światło. Wszystkie te elementy powinny Wam jeszcze raz przypomnieć radę Ingresa, jakiej udzielił on swoim studentom w odniesieniu do portretu: „Ciało nigdy nie powinno podążać za ruchem głowy". Tak właśnie należy postąpić i teraz. Jeśli ciało zostało skierowane w prawo, to twarz powinna patrzeć odrobinę w lewo – w naszym przypadku prosto w lustro. Światło pada na twarz z góry. Trzeba przy tym jednak zaznaczyć, że, tak jak to pokazuje rysunek 221, dokładne położenie i wysokość zawieszenia lampy lub rzutnika najłatwiej jest uregulować, obserwując długość cienia, jaki nos rzuca na górną wargę.

Wreszcie po zakończeniu rysunku węglem stosuję utrwalacz, aby zakonserwować stworzone właśnie podstawy do dalszej pracy.

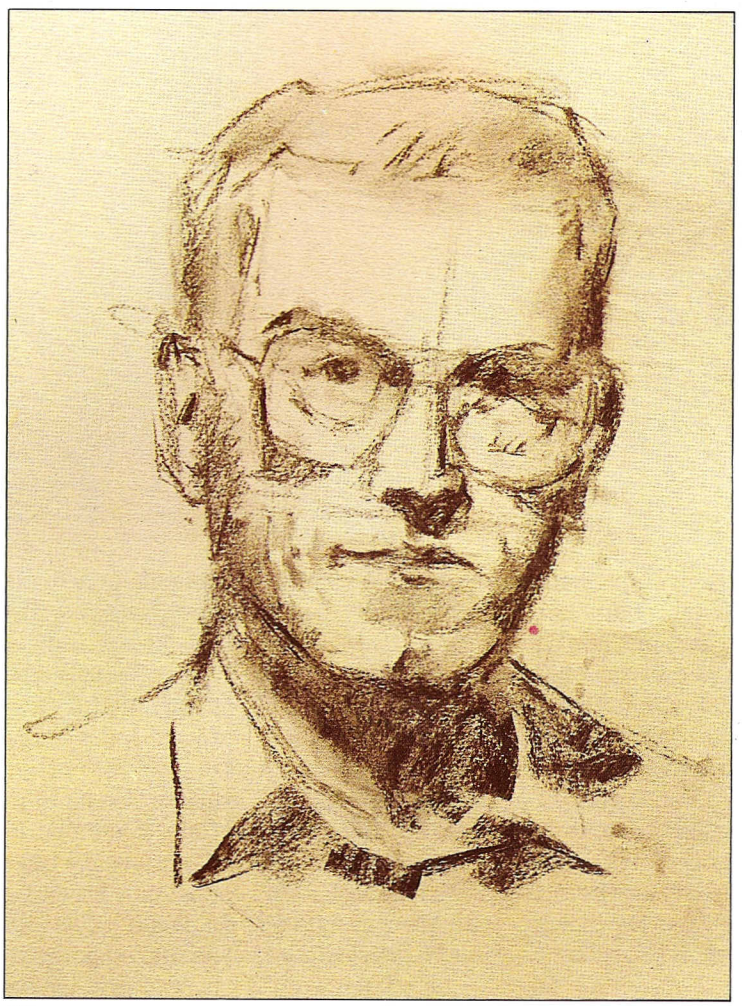
Rys. 219 i 220. Zacząłem swój autoportret od wykreślenia kanonu ludzkiej głowy, którego proporcje zmodyfikowałem tak, aby uzyskać podobieństwo.

Rys. 221. Jest to już ukończony rysunek węglem, który pokazuje podstawowy układ cieni. Baczną uwagę należy zwrócić na cień, jaki rzuca nos na górną wargę. Długość tego cienia wskazuje, czy ustawienie lampy było prawidłowe.

219

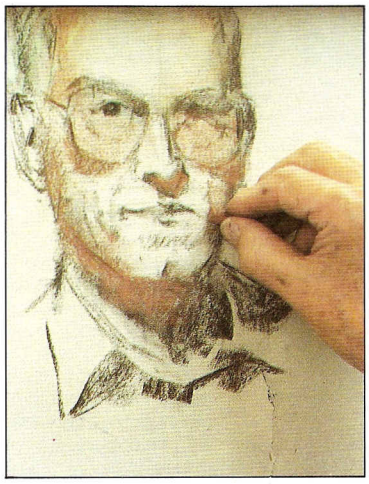


220

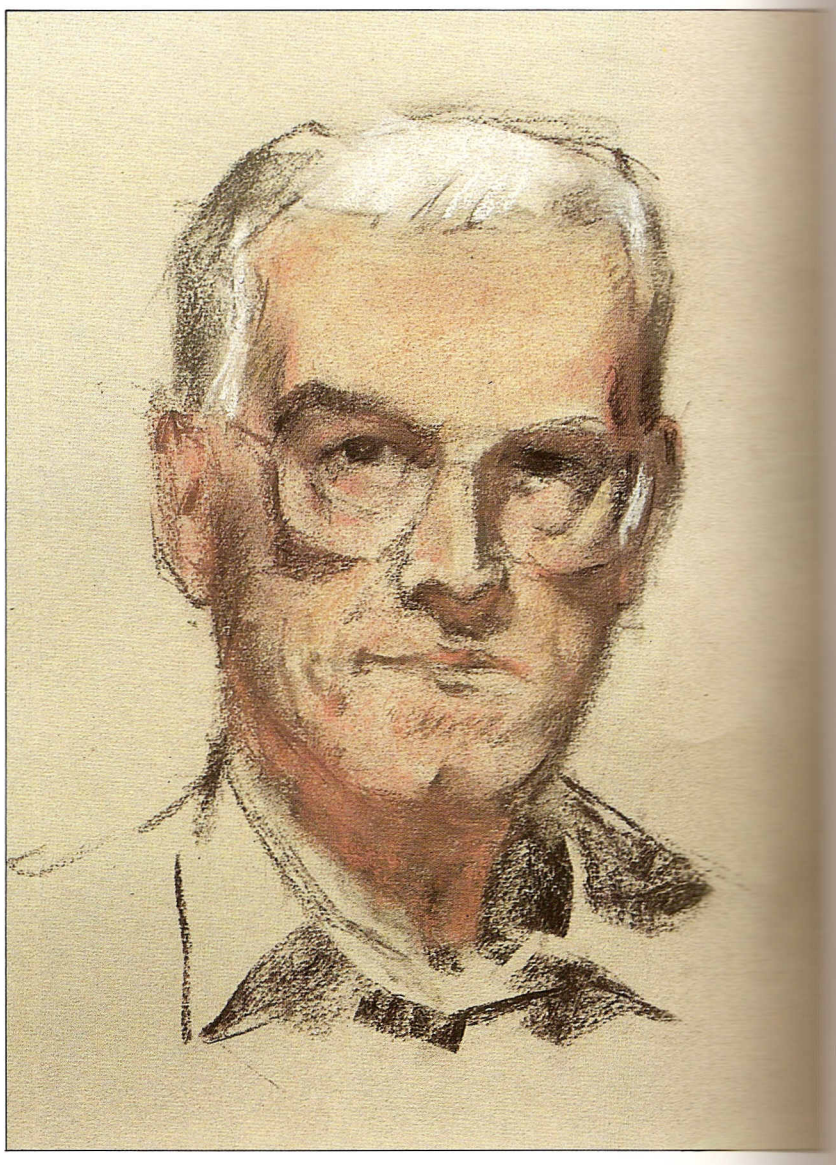


221

Drugi etap: czerwona kreda, węgiel oraz czarna kredka



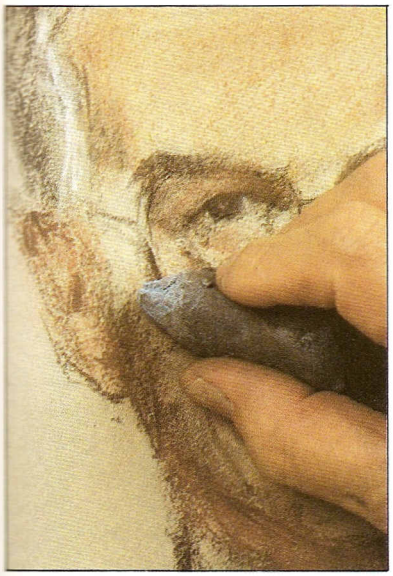
222



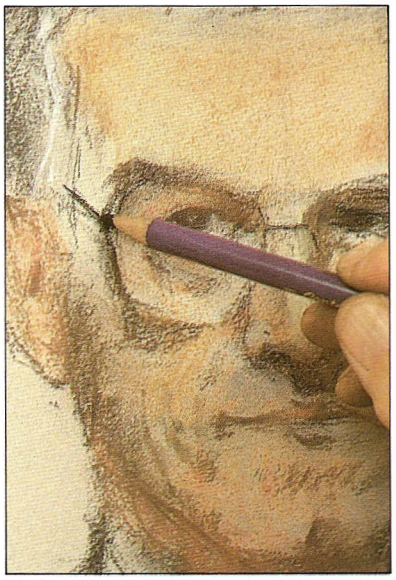
223

Rys. 222 i 223. Jak widać na obydwu ilustracjach, drugi etap rysowania polega na wzmocnieniu niektórych linii ołówkiem węglowym i białą kredą oraz na wprowadzeniu koloru za pomocą czerwonej kredy. Czerwień i czerń tak zostały na siebie nałożone i przemieszane, że w połączeniu z barwą papieru dały różne odcienie ciała. Wreszcie narysowałem i pokolorowałem włosy czarną, białą i kilkoma rodzajami szarej kredy.

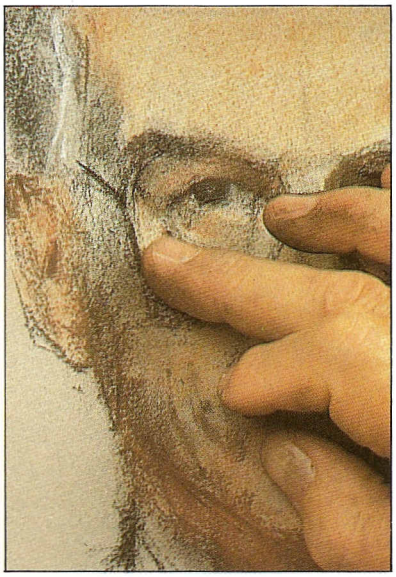
Drugi etap zasadniczo polega na kolorowaniu i pogrubianiu rysunku. Rozróżniam te zadania, ponieważ do kolorowania stosuję czerwoną kredę, do rysowania – węgiel, a do wzmacniania niektórych punktów – czarnej kredki. Powlekając czerwoną kredą rysunek wykonany węglem, uzyskuję różne odcienie sepii, które są bardziej lub mniej czerwone w zależności od intensywności czerwonej kredy. Następnie kontrastuję rysunek czarną kredką i kredą. Kredka, prawdę mówiąc, jest głównym narzędziem pracy do rysowania bardziej zdecydowanych linii, takich, z jakimi mamy do czynienia przy okularach i zarysach warg. Czerń i czerwień współgrają z szaro-ochrowym kolorem papieru, dając w efekcie *dessin à trois crayons,* czyli rysunek trójbarwny oparty raczej na słabych ciepłych tonach. Jedyny kolor, którego tu jeszcze brakuje, to biel symbolizująca odbłyski światła. Ale na to przyjdzie pora później. Mimo to nie oparłem się pokusie, ażeby pokolorować włosy – moje włosy – białą oraz szarą kredą i żeby dodać blik światła, jeden jedyny, na soczewce okularów. Rysunki od numeru 224 do 227 pokazują, jak poprawia się błędy, najpierw wyciera-



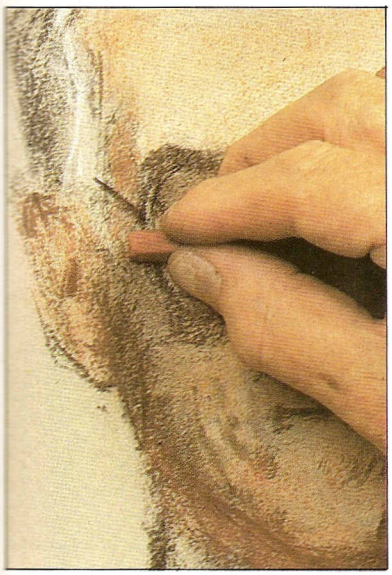
224



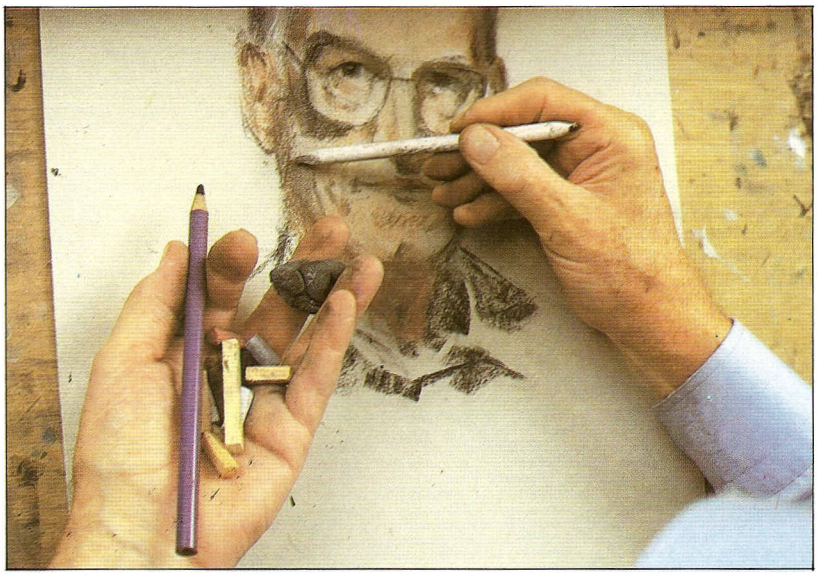
225



226



227



228

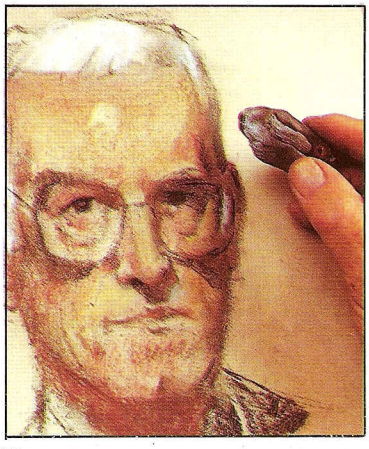
jąc je gumką, potem nanosząc nowy rysunek węglem, cieniując go palcem i kolorując czerwoną kredą. Możliwość poprawiania i modyfikowania rysunku wskazuje na niezwykłą elastyczność rysunku węglem i kredą.

Wreszcie rysunek 228 pokazuje, w jaki sposób wykorzystuje się wolną dłoń do trzymania w pogotowiu laseczki węgla, gumki i kilku kredek, podczas gdy druga ręka pracuje nad cieniowaniem.

Rys. 224 do 227. Tutaj możemy prześledzić, jak poprawia się błędy w zarysach i kolorach, używając przy tym gumki, ołówka węglowego, własnych palców do cieniowania i czerwonej kredy.

Rys. 228. Potrzeba szybkiej zmiany narzędzi pracy – gumki, ołówków, kredek itp. sprawia, że najwygodniej trzymać to wszystko na wolnej, nie rysującej dłoni, tak aby zawsze były „pod ręką".

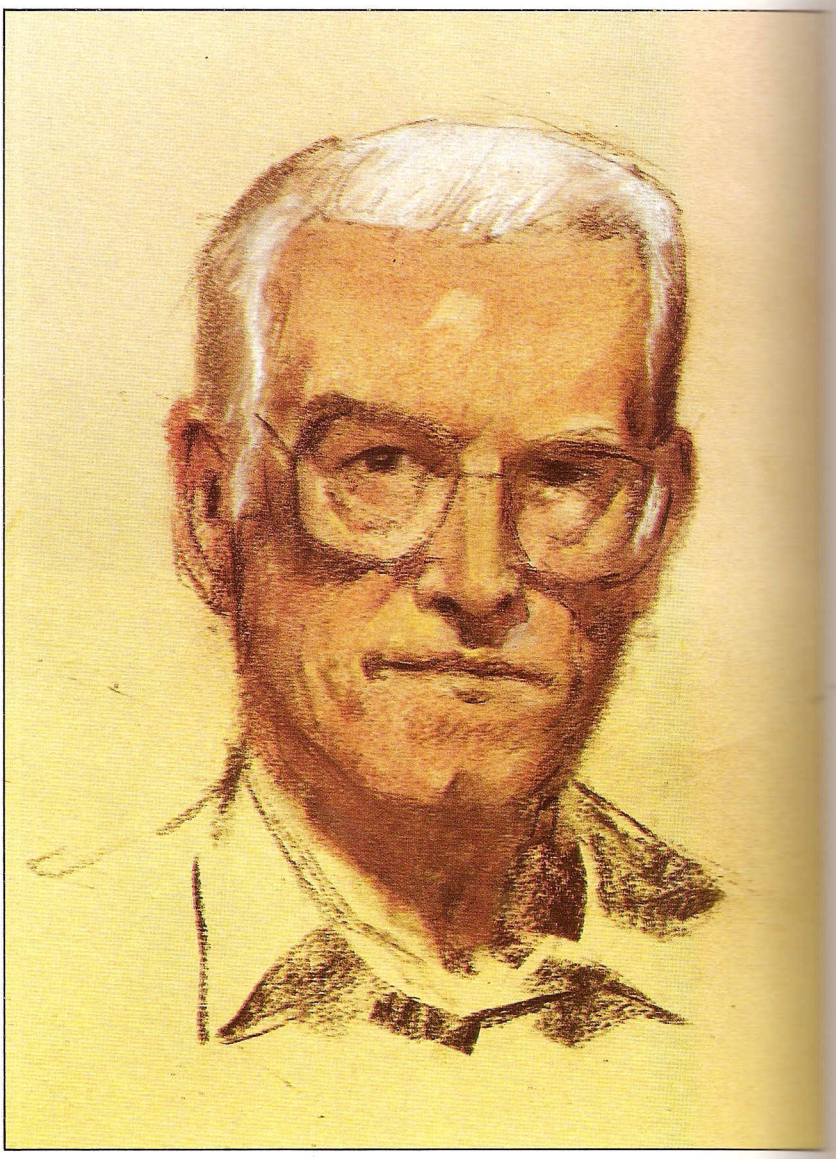
Trzecie i ostatnie stadium – ostatnie pociągnięcia



229

Rys. 229. Bardziej zaawansowany etap. Ostatnie pociągnięcia polegają na wprowadzeniu bieli imitującej światło. Używa się do tego białej kredy lub jasno zabarwionych kredek oraz gumki. Jak widać wyżej, musiałem posłużyć się gumką, aby „odkryć" białą przestrzeń na czole.

Rys. 230. To mogłaby być ostatnia faza tworzenia autoportretu. Miałem dodać tylko kilka detali i parę białych plamek imitujących refleksy. Jednakże zwykle pozwalam moim pracom „odleżeć się" jakiś czas, zanim przystąpię do tworzenia ostatecznej wersji. A więc zostawiłem swój autoportret w takim stanie, w jakim był, i wróciłem do niego następnego dnia...



230

Znów jedna mała rada, którą często sobie powtarzam: żadnego malowania ani rysowania nie powinno kończyć się już podczas pierwszego seansu. Jest to możliwe, ale nie zalecane. Oderwanie się choćby na krótko od pracy pozwala rozjaśnić umysł i popatrzeć na rysunek świeżym okiem.

Nad tym konkretnie autoportretem spędziłem sporo czasu wykończając, doskonaląc rysunek, różnicując intensywność barw i odcieni. Dodałem nawet kilka plam żółtej ochry i sepii. Ale kiedy postanowiłem przejść do rzeczywistego zakończenia pracy, uwzględniającego wszystkie refleksy i biele (musiałem nawet użyć gumki, aby „odtworzyć" odblask na czole), poczułem, że lepiej będzie jeśli pozwolę temu dziełku odleżeć się przez noc, *„hasta mañana"*. Następnego dnia spojrzałem na portret w lustrze – doskonały trik na stwierdzenie, co jest dobre, a co złe – i postanowiłem wnieść cały szereg poprawek. Zmieniłem sposób, w jaki włosy zachodzą na czoło, poprawiłem z prawej górne pasma włosów, nieznacznie odmieniłem usta i dołeczek w podbródku... i dopiero potem przystąpiłem do zakończenia. Dodałem biele rozjaśniające refleksy światła i po-kolorowałem błękitem koszulę... Naprawdę nie żałowałem tego czasu!

Tak oto powiedziałem wszystko, co miałem powiedzieć. Mam nadzieję, że Wy również polubicie sztukę rysowania portretu.

Rys. 231. Odłożenie pracy do następnego ranka umożliwiło mi spojrzenie na nią świeżym okiem i poczynienie pewnych ulepszeń. Przeanalizowałem jeszcze raz wszystkie proporcje, podobieństwo i wartość artystyczną rysunku. Obejrzałem go w lustrzanym odbiciu (najlepszy sposób na wykrycie wszelkich błędów kompozycji) i zacząłem poprawiać, aż uzyskałem taki oto wynik końcowy.

231

Wydawnictwo Galaktyka kontynuuje cykl książek – wydawanych w koedycji z hiszpańskim wydawcą i rysownikiem José M. Parramónem – poświęconych różnym technikom artystycznym i przyborom jakimi posługuje się artysta plastyk.

ISBN 83-86447-19-2

JAK RYSOWAĆ PO
6836 2737
32.30 ZŁ

Skan: Broschka ®