

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Animovaná tvorba

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

PROSTŘEDKY PRO VYPRÁVĚNÍ PŘÍBĚHU V DIGITÁLNÍ
MALBĚ

Jitka Nemikinová

Vedoucí práce: Ak. Mal. Zuzana Marešová

Oponent práce: MgA. Libor Pixa

Datum obhajoby: 20. 9. 2022

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2022

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

Animated film

BACHELOR'S THESIS

MEANS OF STORYTELLING IN DIGITAL PAINTING

Jitka Nemikinsová

Supervisor: Ak. Mal. Zuzana Marešová

Opponent: MgA. Libor Pixa

Date of defence: 20. 9. 2022

Academic title to be assigned: BcA.

Prague, 2022

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

PROSTŘEDKY PRO VYPRÁVĚNÍ PŘÍBĚHU V DIGITÁLNÍ MALBĚ

vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....
podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt

Digitální malba je relativně nová technika tvorby obrazu, která se velmi rychle šíří a sdílí napříč internetovou komunitou. Pod vlivem velké vzájemné inspirace a silné konkurence se vyvinul styl, který v sobě kombinuje všechny možnosti a výhody, jež digitální prostředí nabízí. Tento styl staví na základech tradiční malby, která nám po staletí vyprávěla příběhy formou statického obrazu. Tento styl sleduje velké množství diváků po celém světě. Předpokládá existenci autorova záměru, jasnou informaci, kterou chce divákovi předat, a používá nástroje, které dále popisuji v této eseji. Cílem práce je tento styl prozkoumat a odhalit možnosti vyprávění v digitální malbě z pohledu režiséra animovaného filmu a proč je digitální malba pro jakéhokoliv tvůrce přínosem.

Abstract

Digital painting is fairly new technique of creating an image, which is spreading quickly and is shared among internet community. Under influence of mutual inspiration and high rivalry is developed a style, which combines all possibilities and advantages, which digital environment offers. A style, that builds on the foundations of traditional painting, which has been for centuries telling us stories in still images. This style is followed by large number of viewers worldwide. It assumes artist has some intention, clear information, which he wants to tell to a viewer, and uses tools, which I will describe further in thesis. The aim of the thesis is explore this style and find out possibilities of storytelling in digital painting in point of view of director of animated film and why is digital painting beneficial for any artist.

Klíčová slova

Digitální malba, vyprávění obrazem, kontrast, kompozice, světlo a stín, barva, animace, emoce v malbě, Concept Art, sociální sítě, Photoshop

Keywords

Digital painting, storytelling through image, contrast, composition, light and shadow, color, animation, emotions in painting, Concept Art, social networks, Photoshop

Obsah

1. Úvod	8
2. Co je digitální malba	9
2.1 Potřebné nástroje	9
2.2 Prostředí, ve kterém funguje	9
2.3 Styl digitální malby	11
3. Vyprávění v digitální malbě	13
3.1 Concept art, umění pro vyprávění (filmy, hry)	13
3.2 Sociální sítě a profesionalita	14
3.3 Výhody a nevýhody digitální malby	15
4. Základní pilíře pro vyprávění v malbě a jejich rozdíly ve dvou médiích	17
4.1. Sdělování příběhu v tradiční malbě	17
4.2 Kontrast	22
4.3 Kompozice	26
4.4 Světlo a barva	34
4.4.1 Barva	38
4.4.2 Světlo a jeho zdroj	40
4.4.3 Barva okolí	41
4.5 Textura	43
5. Závěr	46
Bibliografie	47
Seznam literatury	47
Seznam online zdrojů	47
Seznam obrazové přílohy	49

1. Úvod

Digitální malba je v porovnání s tradiční malbou nové médium, které je výsledkem digitální doby. Je všude kolem nás a neustále se vyvíjí. Tématu se chci věnovat proto, že mi vždy bylo blízké, věnuji se mu déle než animované tvorbě a animace a filmové umění s digitální malbou úzce souvisí, především v emočním dopadu na diváka v jediném statickém obraze. Digitální malba svou prezentací na sociálních sítích přitahuje pozornost mas lidí. Ve své práci se snažím postihnout a formulovat, co je typické pro kvalitní digitální dílo a jak mohu reflektovat tyto poznatky ve vlastní tvorbě.

Po obecném představení digitální malby porovnáám způsob vyprávění v dnešní, digitální době a v již historické, tradiční realistické malbě. Ačkoliv může být kvalitní digitální dílo zcela bez příběhu, stejně jako tradiční malba, budu se soustředit hlavně na sdělení příběhu a jaké techniky mohou být použity pro jeho přesvědčivější vyjádření. Animovaný film předpokládá vyprávění v čase a pohybu. Ve statickém obraze může být ukryt stejně koncentrovaný, hodnotný a zajímavý příběh, jako v animovaném filmu, s tím rozdílem, že si ho můžeme užívat nekonečně dlouho. V čem vězí schopnost některých děl vtáhnout diváka do děje, i když se v obraze nic nehýbe?

Cílem mé práce bylo tyto techniky konkrétně představit na vybraných ukázkách a formulovat do určitých obecnějších zákonitostí a musím konstatovat, že celý proces vypracování této práce mi přinesl kromě odborného teoretického poučení a hlubšího porozumění také silnou inspiraci k mojí vlastní tvorbě. Doufám, že moje poznatky mohou být stejně přínosné pro další tvůrce.

2. Co je digitální malba

Digitální malba je digitálně vytvořené vizuální dílo – obraz, který vzniká zcela v digitálním prostředí. Způsobem zpracování i estetikou napodobuje tradiční malbu.

2.1 Potřebné nástroje

Od svých počátků digitální malba prošla obrovským vývojem. Základní nástroje k tvorbě digitální malby zůstaly: je potřeba software, hardware a umělecký cit, vize, idea, kterou chce tvůrce ztvárnit.

Ve vývoji software se vývojáři předhánějí, aby ten jejich byl co nejlepší a dokázal nabídnout co nejuvěrnější a nejpohodlnější štětce. V dnešní době je možné sehnat takový digitální malířský program zdarma, za pár korun i za několik tisíc. Mezi nejnámější a nejpoužívanější patří Adobe Photoshop¹. Dále bych ráda zmínila Corel Painter², který je o trochu blíže tradiční malbě a Paintstorm Studio³, které pracuje s photoshop formátem (dokumentem typu .PSD) a autor tedy může volně upravovat dílo jak v Paintstorm Studiu, tak v Photoshopu, a program se tak sám nesnaží Photoshopu konkurovat, nýbrž ho doplňovat. Práce v něm je rychlejší a intuitivnější. Velmi populární jsou i programy ke stažení zdarma, například Krita, která se těší velké oblibě.

Dále hardware – který se neustále vyvíjí a zlepšuje přirozeně, kdo v dnešní době nepotřebuje výkonný počítač? Samozřejmě i grafický tablet ušel nějakou tu cestu vývoje, avšak myslím, že s tablety je to trochu o zvyku. Zatím nebyl vynalezen žádný tablet, který by věrně napodobil práci s tradičním médiem. Vždy tu bude existovat nějaká zábrana ve vnímání pera, které se pohybuje po grafickém tabletu a fyzicky nezanechává žádnou stopu – ta vzniká až v počítači a s milisekundovým rozdílem je vyobrazena na displeji. Zatímco pero v ruce autora je stále stejné, výsledná technika a vzhled štětce se mění a jsou fyzicky nehmatatelné.

2.2 Prostředí, ve kterém funguje

Přibližně od roku 2005, kdy jsem se s digitální malbou poprvé seznámila, se tvůrci změnili. Digitální malba seskupila obrovskou komunitu nadšenců, kteří díky masivním sociálním médiím sdílí postupy a návody, jak se v této výtvarné technice zlepšit. Adobe Photoshop už také není jen „program na fotky, který zvládne i kreslit,“ ale industriální standart pro vývoj her i filmů.

Digitálními obrazy jsme přehlčeni, aniž bychom si to uvědomovali. Na sociálních sítích typu Facebook, Instagram a TikTok se masivně šíří videa, jak tvůrci malují například v programech jako Procreate⁴, software výhradně pro tablet iPad a iPhone. Umělci se zviditelňují jak pomocí Facebookové reklamy, nebo na krátkých videích i pro

¹ Adobe Photoshop. *Oficiální webové stránky Adobe* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.adobe.com/cz/products/photoshop.html>

² Digital Art & Painting Software – Corel Painter 2023. *Oficiální webové stránky Corel Painter* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.painterartist.com/en/product/painter/?topNav=en>

³ Paintstorm Studio. *Oficiální webové stránky Paintstorm Studio* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://paintstormstudio.com/index.html>

⁴ Procreate® – Sketch, Paint, Create. *Oficiální webové stránky Procreate* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://procreate.art/>

Youtube, či více profesionálnější výtvarné platformy Artstation⁵, která zastřešuje digitální umění od ilustrace přes Concept Art, 3D, Matte Painting⁶ i po individuální projekty. Artstation umožňuje sestavit si portfolio a na jeho základě vygenerovat webovou stránku, kterou, jak Artstation propaguje sloganem „*budte viděni správnými lidmi*“⁷. Artstation tím naráží na své publikum, kterým jsou umělci samotní a firmy z branže. Na Artstationu nejsou lidé, kteří se na umění dívají náhodou. Je to selektivní skupina lidí, kteří umění vyhledávají. Nejsou to ti, kteří šli po ulici a viděli zajímavý obraz, ale ti, kteří vešli do galerie za konkrétním umělcem a koupili si vstupné. Tím se Artstation liší od platforem jako Instagram a Facebook. Z tohoto marketingu a přístupu vycházejí dva výsledky. Zaprvé, získat popularitu na Artstation znamená, že umění je oceňováno dalšími umělci a lidmi, kteří tomu rozumí – tedy častěji i ti, kteří jsou ochotní za tisk kvalitního díla zaplatit. Zadruhé, je samozřejmě těžší uspět.

Umělci se většinou prezentují na více než jedné sociální síti. Každá sociální síť totiž nabízí jiné funkce, které může umělec využít. Artstation například na hlavní stránce prezentuje aktuálně nejpopulárnější díla, tedy taková, která za poslední časový úsek získala nejvíce ohlasů uživatelské aktivity (palce nahoru a komentáře). To vede k tomu, že takové dílo tam visí, dokud se nenajde jiné, které by ho v daném časovém úseku svou uživatelskou aktivitou překonalo a nahradilo. To se nestane na Facebooku ani Instagramu, protože oba používají jiný algoritmus. Co se objeví jednomu uživateli, neobjeví se druhému. Prezentace na sociálních sítích má nesmírnou výhodu. Je rychlá, většinou zdarma, snadno vybuduje fanouškovskou bázi a pouze stačí, aby si uživatel klikl na odběr u umělce a dostane upozornění na příští příspěvek.

Rozvoj sociálních sítí bohužel s sebou nese obrovskou nevýhodu pro umělce jako jednotlivce. Umělec vždy bude bojovat o pozornost diváka s dalšími díly, dalšími příspěvky a dalšími odběry. Divák sledující digitální díla je také velmi otupělý. Na platformách je tolik kvalitních děl, že se zkrátka nedá ani vynadávat na jedno a už „scroluje“⁸ dál pro další inspiraci. Masivnost sociálních sítí vede k tomu, že každý obraz je vytvářen s myšlenkou, že musí zaujmout. Někdy i za každou cenu.

Dnes je svět propojen víc než kdy dřív. Chtěl-li barokní malíř zpětnou vazbu od klienta nebo mistra, musel se s nimi fyzicky setkat v ateliéru a vlastně byl omezený na tyto jedince a své nejbližší. V dnešní internetové době, chce-li umělec zpětnou vazbu, může ji mít hned, a to od stovek a tisíců diváků. Stačí poslat obraz online. Digitální umělecká díla jsou tak pod věčným hledáčkem kritiky i chvály.

Následující pojmy jsou v prostředí digitální malby pevně ustáleny: *kontrast, kompozice, světlo a barva*. Sdílení návodů a dostupnost učení se digitální malbě vede k velkému rozšíření této terminologie, která je následně velmi exponovaná v internetových diskusích. Zvýšením povědomí o dopadu narativnosti v obraze na diváka se i zvedá všeobecná kvalita digitálních obrazů sdílených na internetu a upevňuje se nadnárodní styl, který je používán jak v tvorbě pro sociální sítě, tak v profesionálním prostředí. Pak vstává otázka, jak tedy vypadá digitální dílo, které je

⁵ Artstation je sociální síť pro digitální umělce, po vytvoření profilu může uživatel procházet a nakupovat tištěná digitální díla nebo si sám založit vlastní portfolio. Artstation také obsahuje spoustu návodů a potřeb (digitální štětce, 3D modely, stock fotografie apod.) pro digitální umělce.

Oficiální webové stránky Artstation [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/>

⁶ Matte Painting je zrekonstruování fotorealistického prostředí nejčastěji používané pro film. Historicky se dá říct, že už Karel Zeman položil základy Matte Painting. Jen v dnešní době místo tradičního malování kulis jsou malovány digitálně. Celý proces tvorby vizuálních efektů filmu probíhá digitálně a matte painting je z velké části fotomontáž doplněná o digitální malbu. Adobe Photoshop je zde nejčastěji používaný program.

⁷ Artstation – For Artists. *Oficiální webové stránky Artstation* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/about>

⁸ Scrollovat znamená vertikální posouvání řádků na obrazovce [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://it-slovník.cz/pojem/scrollovat>

vytvořeno s vědomím, že hlavní divák je zahlcen nadbytečnou konzumací digitálních vizuálních vjemů? Snaží se v této situaci přizpůsobit podobně jako reklama. Snaží se být chytlavější, výraznější a jednoznačnější, aby se dílo prosadilo ve větší konkurenci.

2.3 Styl digitální malby

Digitální malba, ač je schopná napodobit jakékoliv médium a samozřejmě i estetiku, si vyvinula vlastní styl. Popisovaný styl je typický pro digitální malbu, tj. vizuální dílo, které je tvořené převážně celé v digitálním grafickém editoru (např. Photoshop) a převážně celé je ručně malované. Estetika připomíná realistickou malbu, nikoliv kresbu či fotografii. Pod popisovaný styl dále nepatří matte painting, komiksová tvorba, karikatura a další, jinak velmi rozšířené odvětví digitální tvorby, které však mají svůj vlastní styl.

Digitální malba vychází především z realistické malby. Portrétuje realistické lidi, s realistickými proporcemi a anatomii a prostředí s realistickou architekturou, používá realistická pravidla působení světla a barev. Vytváří iluzi skutečnosti, podobně jako fotografie a film. Staví na realistickém znázornění, podobně jako klasické západní malířství.

Momentální trend digitální malby nese určitý nadnárodní styl, který se opakuje napříč portfolii dohledatelných umělců. Za tímto trendem digitální malby stojí vzájemné a hromadné sdílení mezi umělci, kteří se mezi sebou vzájemně inspirují. Návody a dostupné tutoriály a online lekce k tomu také přispívají. Umělec sdílí, jak on sám maluje určité téma nebo jak přistupuje ke konkrétní problematice, a jiní umělci si z jeho návodu berou prvky, které použijí ve vlastní tvorbě, a od nich další, a další.

Digitální umělci nejčastěji čerpají z internetu. Často pak z vlastních odběrů a vlastních posbíraných inspirací. Dívám-li se však na videa a podcasty⁹ úspěšných digitálních umělců, jejich repertoár inspirací je mnohem širší. Podobně jako tradiční umělci chodí ven, hledají inspirace v běžném životě a také vytvářejí skicy v plenéru. Tento přístup propaguje například Stan Prokopenko¹⁰, zakladatel jedné z nejúspěšnějších platforem pro učení digitální i tradiční malby a kresby Proko.com¹¹ a stejnojmenného Youtube kanálu. Protože většina digitálních umělců pochází z uměleckého prostředí a mají výtvarné vzdělání, nebo se minimálně i o tradiční malbu zajímají, je znatelné, že vliv tradiční malby se dosud od digitální malby neodpoutal a pravděpodobně nikdy neodpoutá.

Zatímco tradiční tvorba tíhne k použití jednoho média, digitální malba kombinuje stopy napodobující tradiční mokré akrylové či olejové štětce se suchými texturami jako tužky či křídly. Často se aplikují štětce, které jsou jednoduché tvarem, ale mají lehkou strukturu, která někdy i přiznává svou digitálnost, například *digital noise* (objevuje se také ve fotografii) či volba v Photoshopu *color dynamics*, která umožňuje variabilitu barvy pro jednotlivé stopy či jednotlivé tahy.

Vznikají obrazy navazující na témata hororu, fantasy, sci-fi, i realistické obrazy. Populární jsou výjevy z běžného života různých kultur, například výjevy z života asijských národností jsou velmi populární mezi západními diváky, podobně jako tomu

9 Podcast je mluvené slovo dostupné na internetu v digitálním formátu k poslechu v libovolný čas či v době vysílání.

Definice podcastu. Merriam Webster [online]. [cit. 2022-07-31]. Dostupné z: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/podcast>

10 Stan Prokopenko. Stan Prokopenko [online]. [cit. 2022-07-31]. Dostupné z: <https://stanprokopenko.com/>

11 Proko – Learn How to Draw with Fun Tutorials. Proko.com [online]. [cit. 2022-07-31]. Dostupné z: <https://www.proko.com/>

bylo, když západ poprvé objevil japonské umění v 20. století a jejich nekonvenční přístup ovlivnil impresionisty¹².

Podobně jako film mají digitální malby různé žánry a podle žánru a zpracování je možné odsoudit některá díla jako kýč. Posouzení dané malby je pak věcí osobního názoru a vkusu. Jsou rozdílně hodnocena v kategorii vyšší výtvarné kvality právě z tohoto hlediska. V českém prostředí animované tvorby jsou filmy ze studia Walta Disneyho mnohdy hodnocena jako kýč, ale nikdo nemůže vytknout jejich řemeslnou kvalitu a mocný význam příběhu. Obrazy se proto snažím vnímat pro jejich kvality, nikoliv pro tvůrcův osobní vkus, který nemusí souhlasit s mým vkusem a který může být rozdílný v různých kulturách. Vzhledem k celosvětovosti digitální malby považuji náhled na kýč jako nepodstatný faktor k souzení kvality obrazu.

¹² GOMBRICH, E.H., *Příběh umění*. S. 525-526

3. Vyprávění v digitální malbě

Digitální malba je momentálně nejrozšířenější a nejdostupnější formou umění. Dalo by se říct, že přístup k ní má každý, kdo vlastní počítač nebo chytrý telefon, ale digitální malba se objevuje v reálném fyzickém světě ve formě tiskovin, billboardů, obalů, v časopisech či knihách, především pro svou jednoduchou a nesmírně rychlou reprodukci. Digitální obraz samozřejmě na rozdíl od tradiční malby postrádá fyzickou a hmatatelnou podobu, ale pointa obrazu a jeho sdělení zůstává stejné a je navíc rychleji šířitelný. Digitální malba svou snahou o pozornost zařazuje do svých obrazů prvky vyprávění. Příběh ve statickém obraze předpokládá realistické zobrazení vyprávěné scény: perspektivní iluze prostoru a anatomicky reálné postavy. Děj musí být čitelný. Podobně jako režisér v animovaném filmu, malíř musí vytvořit uvěřitelnou iluzi přesvědčivým výtvarným pojetím.

Obraz, za kterým je příběh, může donutit diváka se nad dílem pozastavit a přemýšlet. Možností, jak do obrazu dostat příběh, je několik. Mezi ty hlavní patří postupy, které budu dále popisovat v čtvrté kapitole.

3.1 Concept art, umění pro vyprávění (filmy, hry)

Digitální malba pro svou snadnou šířitelnost je standartní proces i pro vývoj dalších digitálních děl – audiovizuálních děl, filmů a počítačových her. V procesu takového vývoje je nepostradatelným nástrojem pro navrhování a zpracování podkladů nanečisto. Digitální malba umožňuje vidět barevnost a funkčnost vizuální kvality záběru filmu nebo hry ještě předtím, než samotný finančně náročný proces výroby začal. Digitální malba takto využitá se nazývá *Concept Art*¹³. Většinou jsou to polotovary: návrhy, jak by mohla vypadat postava nebo prostředí, architektura či objekt. Finální produkt je až hotové audiovizuální dílo, kde může být digitální malba použita opravdu jen ve vývoji či okrajově. Jindy se jedná o fundamentální věc, kdy například malba tvoří celé pozadí – pak mluvíme o *Matte Painting* – malbě, která tvoří celé nebo částečné pozadí filmového záběru.

Většina Concept Art umělců se soustřeďuje jen na určité věci, někteří pouze na postavy, někteří pouze na krajinu či architekturu, jiní dělají trošku od všeho. Často je Concept Art rozvinut dál, do detailní ilustrace, pro účel marketingu (například pro plakáty či jinou propagaci). Někdy se tak děje ještě během vývoje, někdy až po ukončení produkce, kdy jsou návrhy spolu s ukázkami finálního výrobku (filmu či hry) předány ilustrátorovi, který finální ilustraci zpracuje. Nebývá však výjimkou, že v menších studiích Concept Art umělec zastává i tuto roli.

Pro svůj ryzí účel může propracovanější Concept Art obsahovat nejen příběh. Umělec většinou už pracuje se scénářem, který film či hra má mít, a proto i navrhovaná postava či prostředí skrývá příběhovost. Protože pro tvorbu filmu či hry ve vývoji většinou platí embargo (mlčenlivost), diváci jsou většinou prvně seznámeni s finálním produktem a až později narazí na umělce, který pro projekt pracoval. Vybaven znalostí finálního příběhu, divák shlíží nepovedené či nerealizované návrhy a kresby, které jsou pro něj snadno odvoditelné a pochopitelné.

¹³ What is Concept Art?. *CG Spectrum* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-concept-art>

3.2 Sociální sítě a profesionalita

Digitální umělec nemůže být bez sociálních sítí. Nabízejí snadnou publicitu a jednodušší správu než webové stránky a zároveň neslevují z kvalit webových stránek, alespoň obsahově. Uživatelé (tedy umělcův divák) sociálních sítí jsou na danou síť už zvyklí, znají její uživatelské rozhraní a funkce, kterými mohou s tvůrcem komunikovat. Navíc je spousta aplikací, které *umožňují rozesílat vytvořená díla na několik sítí zároveň*¹⁴ a také naplánovat čas jejich odeslání, tak, aby se zobrazily uživatelům v čase, kdy je nejvíce lidí na sítích aktivních. Nejčastěji podporované sítě jsou Facebook, Instagram, Youtube a Twitter.

Další sociální sítě, které pod tyto aplikace sice nespádají, ale zaměřují se více na umělce a jejich sdružování. Je to třeba Artstation¹⁵ nebo DeviantArt¹⁶. Obě stránky umožňují tisk obrazů a jejich prodej, nicméně Artstation tíhne více k profesionalitě, neboť tuto platformu používají i studia hledající vhodné kandidáty pro své otevřené pozice a Artstation umožňuje vytvořit webové stránky – portfolio – z tvůrceva profilu, a DeviantArt tíhne více k blogerům a komunitě a vzájemné podpoře. Obě stránky také umožňují nahrát a prodávat tzv. *assets* nebo *resources*¹⁷ pro tvorbu, jsou to například štětce, 3D modely, stock fotografie pro použití ve fotomontážích, matte painting či k použití jako reference ve vlastních dílech.

Mnoho umělců využívá Youtube¹⁸ k nahrání procesu tvorby. Divák tak může sledovat, jak bylo dílo vyvíjeno. Někteří umělci nahrávají jen proces, který je ještě zrychlený, někteří využijí proces k podkresbě podcastu, kde prezentují návod nebo úvahu nad tvorbou¹⁹. Youtube umožňuje zpoplatnění za shlédnutí reklam od určitého počtu odběrářů, nebo v dnešní době je už snazší a rychlejší (než čekat na nutný počet odběratelů pro zpoplatnění reklam) sehnat sponzory, například prodejce grafických tabletů, a pro diváky udělat malou reklamu za příplatek.

Umělci mohou získat finanční podporu i za použití platformou Patreon nebo Gumroad. Patreon²⁰ umožňuje umělcům sestavení plánu, kdy mohou vybírat od svých „patronů“ peníze za to, co většinou už dělají. Může to být třeba digitální tvorba. Plán Patreonu umožňuje buď měsíční platbu za odběr nebo jednorázově za příspěvek. Umělec sám si vybere, zda se mu hodí peníze od uživatelů měsíčně nebo příspěvkově. V případě měsíčního odběru uživatel zaplatí (většinou velmi nízkou a symbolickou) částku Patreonu a podpoří tím umělce. Získá tak přístup k rozšířené tvorbě, většinou to zahrnuje videa malby v reálném čase, přístup na speciální stream nebo návody, produkty jako štětce, textury nebo cokoli, co umělec rád dá svým sponzorům.

Gumroad²¹ umožňuje prodat cokoli digitálního. Umělci jej využívají k prodávání štětců, návodů, ale i třeba stránek komiksů a knih. I když existuje více stránek k prodeji on-line kurzů²², když už má umělec prezenci na Gumroad nebo Patreonu, prodává je zde.

Prezentace na sociálních sítích je pro umělce nutná nejen z hlediska publicity,

¹⁴ 30 Best Social Media Scheduling Tools for 2022. *Influencer Marketing Hub* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://influencermarketinghub.com/social-media-posting-scheduling-tools/>

¹⁵ Artstation. [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/>

¹⁶ DeviantArt. [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.deviantart.com/>

¹⁷ Také „prostředky“ či „suroviny“ pro tvorbu digitální malby. Jsou to například digitální štětce, textury, 3D modely, referenční fotografie a další.

¹⁸ Youtube. [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/>

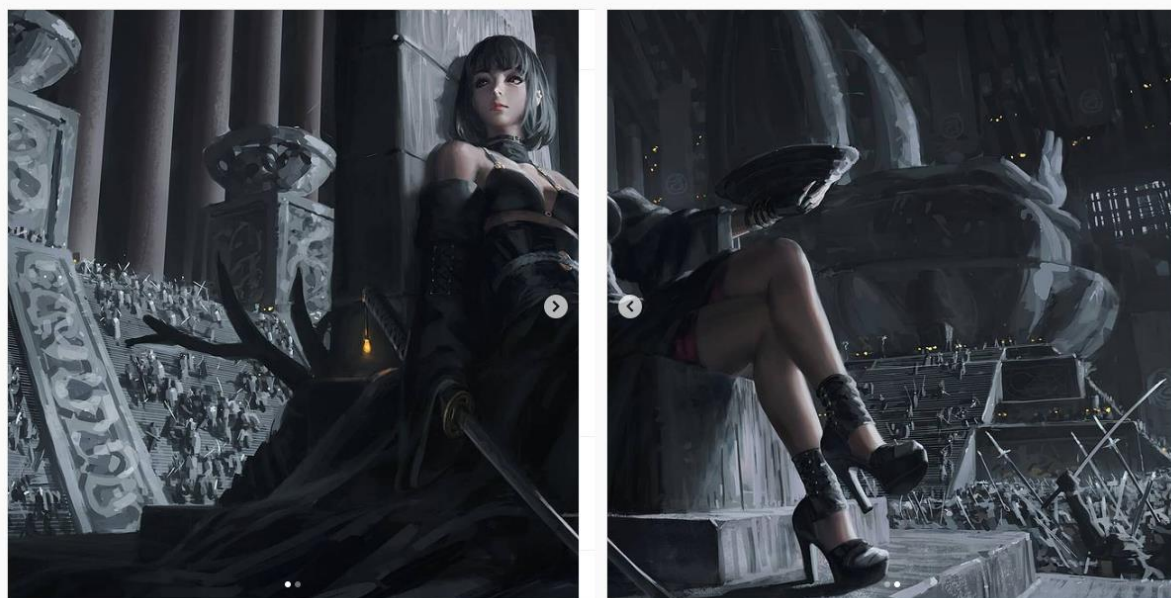
¹⁹ To dělá například ilustrátor Marco Bucci, kterého budu ještě mnohokrát zmiňovat dále v eseji.

²⁰ Creativity powered by membership. *Patreon* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.patreon.com/>

²¹ Gumroad – Sell what you know. *Gumroad* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://gumroad.com/>

²² Například *Skillshare*, [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.skillshare.com/>

ale i morální podpory – jsou tak v kontaktu se svými fanoušky a je snadné získat jak konstruktivní kritiku, která je k nezaplacení, tak chválu a podporu, která může být zavádějící. Digitální umělec, navrhne-li si dobře svou výdělečnou taktiku, může mít mnoho zdrojů pasivních příjmů a zároveň dělat to, co dělá rád.



Obrázek 1 – Guweiz, „War 4“, 2020

Instagram umožňuje vložení více fotografií pod jeden příspěvek, Guweiz zde rozdělil malbu na dvě části, každá vypráví jiný narativ. Při prohlížení galerie divák prvně uvidí výjev vlevo: žena vypadá, že se skrývá za sloupem před válečným davem. Pokud však divák posune prstem na pravou malbu, vidí, že žena ve skutečnosti sedí na trůnu s překříženými nohama a že situaci má pevně pod kontrolou. Je to zajímavý příklad, jak využít funkce sociálních sítí pro překvapivé a originální sdělení příběhu obrazu.²³

3.3 Výhody a nevýhody digitální malby

Digitální malba vychází z tradiční malby, proto zmíněné výhody a nevýhody jsou především porovnáním těchto dvou technik.

Tradiční malba má za sebou tisíce let vývoje. Digitální tvorba na moderní tradiční malbu úzce navazuje, používá podobné postupy, vzhled tradiční malby se snaží imitovat. Digitální malba je schopná pokrýt nedokonalosti tradiční malby v rámci pohodlí – práce na počítači je čistá, bez špíny, zápachu a chemikálií. Bohužel digitální tvorba nedokáže nahradit nahodilost tradiční malby. Při práci s tradičními médii barva stéká, kape, stejný štětec vytváří pokaždé odlišnou stopu způsobem naklonění i proměnlivostí podkladu. Digitální malba vždy pracuje jen s imitací tradičního média a nedokáže ho věrně kopírovat. Pokud chce umělec napodobit tradiční malbu, musí do svého digitálního díla úmyslně nahodilost vnést. Například naskenováním některých aspektů tradiční malby (stékající barva apod.) a pak jej manuálně vložit do digitálního díla.

Digitální malba je rychlejší a efektivnější. Při práci s tradičním médiem musí umělec čekat na zaschnutí barev, úpravy jsou složitější a omezené. Při práci

²³ Guweiz na Instagramu. *Instagram* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: https://www.instagram.com/p/B-Q_kWhHZ8d/
Guweiz, Artstation: <https://www.artstation.com/guweiz>, Instagram @guweiz

s akvarelem je například bílá barva jen tam, kde bylo účelně ponecháno místo na bílém podkladu. Následné úpravy jako dodání bílé jsou nemožné. Při práci s akrylovými barvami má umělec k dispozici větší krytí, nebude-li barvy příliš ředit. Také barvy relativně rychle schnou, ale pro texturu a trojrozměrnost těchto barev je také nemožné, aby původní tahy zaschlé barvy zmizely úplně. V digitální malbě může umělec předělávat dílo nespočetněkrát. Tlačítko *Krok zpět* nebo funkce Photoshopu *Historie úprav* umožňuje umělci beze škody provést velké vizuální změny a zároveň se vracet k předešlé variantě. Také může udělat několik kopií souboru – verzí – a mezi nimi volně přecházet či pracovat na více variantách zároveň. Umělec nepřichází o barvy ani o plátno, pokud se dílo nepovede.

Cenově se může zdát, že jsou vstupní náklady digitální malby dražší. Do začátku umělec potřebuje počítač, jehož pořízení není levné, ale dá se předpokládat, že většina lidí počítač, laptop nebo tablet má. Při práci na počítači potřebuje umělec grafický tablet²⁴, můžeme je dělit na dva druhy. Grafické tablety, které jsou podložky na kreslení bez displeje a jsou položeny na stole, kde malíř kreslí, zatímco se dívá na linku v monitoru (např. Wacom Intuos Pro), a grafické tablety, které jsou již integrované v monitoru (např. Wacom Cintiq) a umělec kreslí přímo na grafický monitor. Grafické tablety bez displeje jsou levnější a jejich pořízení vyjde okolo tisíce korun, zatímco grafický monitor se pohybuje v řádech desítek tisíc korun. Software se dá pořídit zdarma i za peníze, může stát od nuly do desítek tisíc korun. Porovnáme-li tyto náklady s tradiční malbou, digitální malba v počátcích může stát jen cenu počítače a základního tabletu. Časem bude umělec investovat do kvalitnějšího zařízení, a přestože se tato investice velmi brzy vrátí, není přímo *nutná* pro tvorbu samotnou. Spousta malířů pracuje s jednoduchým tabletem a bezplatným softwarem a vytvářejí nádherné kvalitní obrazy. Tradiční malba je finančně náročnější z dlouhodobějšího hlediska, neboť umělec kupuje nové materiály pro každý nový obraz (nové plátno, nové barvy, čas od času štětce) a stejně potřebuje do začátku relativně dost prostoru pro tvorbu a stojan. Pokazí-li se něco v průběhu malby, tyto náklady jsou už nevratné. V digitální malbě může umělec kdykoliv založit další plátno.

Při práci tradičně může umělec fyzicky cítit štětce i barvy. V digitálním prostředí umělec pracuje stále na počítači, je zbaven mnoha smyslů, které činí tradiční malbu zajímavější – hmat a čich. V digitálním prostředí používá umělec pero, které však může na monitoru vypadat jako množství jiných stop, může napodobit akryl nebo špachtli nebo akvarelové barvy, a přesto umělec s perem v ruce stále jen „kreslí.“

Největší výhoda a využití digitální malby je v možnosti online šíření. Veškerý materiál, který je následně prezentován na monitorech a telefonech je praktičtější vytvořit v počítači. Tradiční malbu je sice možné oskenovat, ale ztratí se tím její půvab a taková kopie nebude nikdy dostatečně věrná svému originálu. Digitální malbu je možné vytisknout a takový tisk bude vždy vypadat stejně jako ty následující, neexistuje tedy žádný originální výtisk a všechny jsou stejně kvalitní a reprezentativní. Pro své snadné šíření má největší využití v komerční tvorbě (hry, filmy, marketing). Naopak tradiční malba, je-li to originální malba, má větší cenu pro svoji unikátnost.

²⁴ Neplést si grafický tablet a běžný uživatelský tablet jako například iPad. Grafický tablet slouží k práci na počítači s monitorem. Tablet typu iPad či některé větší telefony jako Samsung Galaxy Note jsou vybaveny perem a aplikacemi, které kreslení umožňují jen v omezené míře.

4. Základní pilíře pro vyprávění v malbě a jejich rozdíly ve dvou médiích

Příběh je v digitální malbě – ve statickém, čistě vizuálním obraze, vytvořeném pomocí počítače, tabletu či telefonu – vyprávěn pomocí několika různých vizuálně komunikačních nástrojů. Pro získání divákovy pozornosti je tvořen *kontrast* různými prostředky. Používá souhru *světla a stínu* pro vytvoření různých barevných tvarů a nálad. Pro vyvolání emocí *barvy a světlo*. Správná volba *kompozice* umožní vnímat v obraze harmonii nebo naopak nesoulad. Za předpokladu, že malíř má nějakou ideu, kterou chce ztvárnit, použije tyto prostředky pro zintenzivnění příběhu a jeho lepší pochopení divákem. Čitelný příběh v obraze nevzniká náhodou, je pečlivě konstruován za použití těchto technik.

Příběh v obraze diváka vtáhne do děje. I po delší době si divák dokáže obraz plně vybavit a diskutovat nad ním. Příběh je někdy výrazný a jeho scénář je jasný na první pohled, někdy je méně znatelný. Příběh je zcela esenciální pro dobrou zapamatovatelnost obrazu, dělá z „nějakého“ obrazu „ten“ obraz. *Dobry příběh bude v divákovi vyvolávat otázky a emoční odezvu*²⁵.

4.1. Sdělování příběhu v tradiční malbě

Každý kvalitní obraz nemusí mít epický příběh, aby byl pro nás, diváky, zajímavý. Ba naopak, většina historicky nejkrásnějších obrazů *nemá* složitý příběh. Nesou jednoznačnou ideu, poselství, které nám mají předat. Umění, jako kterékoliv jiné médium, musí obsahovat nějakou informaci, kterou nám autor chce sdělit. Umění je komunikace mezi divákem a umělcem.

Tato komunikace může být vytvořena příběhem v obraze, který divák může dedukovat, rozklíčovat. V eseji se budu věnovat obrazům s touto přidanou hodnotou.

Někdy nejkrásnější příběhy jsou ty, které nejsou složité. Zejména to platí v animovaném filmu. Způsob sdělení natolik jednoduchým způsobem, kdy se sám o sobě stává cestou komunikace mezi divákem a tvůrcem, je to, co nás odjakživa přitahuje na animovaném filmu. Stejně tak v umění možnost nalézt zkratku ke sdělení příběhu obrazu a schopnost umělce se výtvarně vyjádřit, jej odlišuje od fotografie a fotografii od skutečnosti.

I krásný a významově silný obraz může vyjadřovat zcela minimální příběh. Obrazy nizozemských malířů jsou toho příkladem. *Malíř v 17. století, který nechtěl malovat pouze portréty lidí na zakázku, získával kupce až po namalování obrazu. Na jednu stranu se malíři mohli odpoutat od stereotypu a malovat i jiná témata bez zadání zákazníka, na stranu druhou museli čelit očekávání veřejnosti, lidem, před nimiž svá díla prezentovali a kteří chtěli mít jistotu, co kupují. Pak se často stalo, že jakmile jeden autor získal slávu malováním krajin, nikdo od něj nevyžadoval změnu žánru a vykročení do nečekaného uměleckého projevu. A tak se mnoho malířů dostalo do začarovaného kruhu, kdy malovali stále stejná témata. Měli však jistotu, že se obraz dobře prodá.*²⁶

Opakování témat vedlo k tomu, že nizozemská malba začala nacházet krásu i

²⁵ How to Convey a Message or Story With Your Art. *School of Visual Storytelling* [online]. 2019 [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.svslearn.com/3pointperspectiveblog/2019/5/9/how-to-convey-a-message-or-story-with-your-art>

²⁶ GOMBRICH, E.H., *Příběh umění*. S. 416, 430

v těch nejobyčejnějších příbězích a lidech. Frans Hals byl schopen skvěle vystihnout podobu a půvab charakteru pouhými letnými tahy. Hravé tahy štětcem byly pro protestantské Nizozemsko typické, do té doby se taková lehkost štětce tolik neobjevovala. E. H. Gombrich píše²⁷, že „*samotný mistr Rembrandt tvrdil, že „umělec má právo prohlásit obraz za dokončený, když dosáhl svého záměru“*“ a popisuje obraz Jana Sixe, kde Rembrandt ponechává ruce a kabát zcela ve skice, zatímco tvář je propracovaná do nejmenšího detailu, a přesto celkově obraz nepůsobí nedokončeně. Kontrastní jemnost a lehkost tahů štětce a zároveň věrnost textur a zobrazení materiálů činí obrazy nizozemské renesance revolučními a výjimečnými.

Tuto techniku nadále rozvinuli impresionisté a těšíme se z ní dodnes v digitální malbě. V digitální malbě totiž malíř vždy bojuje s onou technologicky umělou strohostí („digitálností“). V dnešní době je tento uhlažený styl nežádoucí, neboť za pomoci digitálních technologií je snadné dosáhnout perfektního neživotného vzhledu. Naopak volné nahodilé tahy štětce a snaha o přiblížení tradičnímu obrazu je momentálním trendem v digitální malbě. Navíc perfektnost nepotřebujeme. Kdyby umělec chtěl námět znázornit natolik reálně, aby byl téměř nerozeznatelný od skutečnosti, máme k dispozici fotografii. Ponechání některých nepodstatných částí obrazů ve skice, která v náznaku podá informaci divákovi, ale přesné vyobrazení ponechá na jeho představivosti, je skvělá taktika, která s divákem přímo komunikuje.

Opakovaná témata nizozemských malířů vedla k tomu, že se více rozvíjelo sdělení jednoduchých příběhů. *Zátiší se velmi dobře prodávala, protože se hodila kamkoliv, jako obrazy zdobící interiér, které jsou velmi neutrální a pro umělce snadné namalovat další variace těchto zátiší. Předměty, tedy téma, si mohl vybrat sám. Někteří rádi studovali sklo, drobné detaily na skleněných vázách, šupiny ryb... Opakování předmětů v zátiší vedlo k tomu, že se v něm tito malíři stali mistři²⁸*, ale zároveň nás i v dnešní době usvědčuje v tom, že téma, zpráva obrazu, se dá reprodukovat a opakovat. Především dnes, kdy je množství digitálního umění, které vzniká tak rychle, se může zdát, že všechny krásné obrazy již byly namalovány. Není tomu tak.

Podívejme se například na Gerrit Willemsz Hedu, nizozemského malíře zátiší. Za svůj krátký život (1625–1649) namaloval celou řadu zátiší, přičemž u většiny z nich můžeme vidět podobné použití kontrastu ke zvýraznění předmětů, které jsou pro něj důležité – a pro nás, pro pochopení oné komunikace, kterou se s námi snaží navázat zvýrazněním vybraného předmětu. Předměty bývají položeny na stole, bílá či světlá drapérie je umístěná většinou vpravo, zleva vede diagonální pruh světla. Pravděpodobně okno ateliéru, kde Heda tvořil, bylo umístěné na této straně. Velké předměty, kterým věnuje nejvíce času a které jsou nejzajímavější, umísťuje právě do tohoto pruhu světla. Jsou to vzácné vázy zvláštních tvarů, skleněné džbány či nautilův pohár²⁹, který se na jeho obrazech vyskytuje vícekrát a pro svůj zajímavý tvar je snadno rozpoznatelný. Všimněme si na obraze *Blackcurrant Tart* (Obrázek 2), jeho protagonistou je načatý dort z černého rybízu, je umístěn v bočním pruhu světla, na který přesně navazuje bílá drapérie. Podobný nautilův pohár leží na stole, už je po hostině.

²⁷ GOMBRICH, E.H., *Příběh umění*. S. 422

²⁸ GOMBRICH, E.H., *Příběh umění*. S. 430

²⁹ Pohár tvarově inspirovaný mořským hlavonožcem, loděnkou hlubinnou – nautilus



Obrázek 2 - Gerrit Willemsz Heda, „Blackcurrant Tart“, 1635



Obrázek 3 - Gerrit Willemsz Heda, „Zátiší s Nautilovým pohárem“, rok vzniku není znám

Jan Vermeer van Delft namaloval několik příběhů ve stejné místnosti. *Dívka, která čte dopis u otevřeného okna* (Obrázek 4) je jedním z nich. Dívka stojí u okna, zleva na ni padá ostré světlo z okna (podobně jako na Hedově zátiších). Okenice vytvářejí obdélníkový stín na světlé zdi, dívčina tvář je tak v kontrastu oproti zdi, naopak její záda jsou v opačném kontrastu. Vzniká tu také nádherná barevná harmonie, kdy červený závěs na okně ladí s ubrusem a zelený závěs v popředí ladí s dívčinou róbou. Tento zelený závěs také budí dojem jakési intimity, jako bychom vstupovali do jejího soukromí, ačkoliv stojí proti otevřenému oknu. Jak píše J. Vostrý³⁰, *ve Vermeerových obrazech je příběh mnohem hlubší než pouhé povrchové sdělení. Vytvoření příběhu se totiž účastní sám divák, který jej spoluvytváří. Divák sám dedukuje, co dívka může číst v dopise – je to dopis od milence nebo je to truchlivá zpráva o někom z rodiny? Její výraz ve tváři nám nic nenapoví. Vermeer vytvořil v místnosti jednoduchou mizanscénou, nabudil dojem nahlédnutí do dívčina vnitřního života, do její duše. Příběh je tak ponechán divákovi k vlastní interpretaci. Příběh je zde vytvářen mizanscénou, jistou „scéničností“ obrazu.*

³⁰ VOJTĚCHOVSKÝ, Miroslav a Jaroslav VOSTRÝ. *Obraz a příběh*. S. 66



Obrázek 4 - Jan Vermeer van Delft, „Dívka čtoucí dopis“, 1658

Vermeer, podobně jako Gerrit Willemsz Heda, má svůj způsob komunikace příběhu. Podíváme-li se na více jeho obrazů, objevíme podobný klíč, jako u Gerrita. Okno vlevo, to důležité je důmyslně umístěno v kontrastu světla a stínu. Je to třeba *Mlékařka*, *Žena s váhou*, *Astronom*, *Zeměpisec*, *Žena s perlovým náhrdelníkem*... Ve všech vyjmenovaných obrazech se objevuje stejná kompozice, kdy je postava umístěna přibližně uprostřed obrazu a vlevo je okno jako zdroj světla. V některých obrazech není okno přímo vidět (*Krajčářka*, *Žena s dopisem*), ale světelná kompozice je stejná a o existenci okna víme. Mizanscéna je na první pohled jednoduchá, postava a další objekty jsou umístěny oproti bílé zdi, která by jinak mohla způsobit, že obraz působí ploše. Tuto plochost rozbíjí důmyslně vytvořené zátiší v popředí, ať je jím stůl s pečivem u *Mlékařky*, či drapérie u dalších obrazů. Tyto objekty mají však i další účel než jen přidání prostorovosti. Toto zátiší nám napovídá detaily života postav, které mlčí. Mlékařka pravděpodobně připravuje snídani pro svou rodinu. Určitě má děti, v pravém dolním rohu vidíme na dlaždicovém soklu modré malůvky a dřevěnou hru. Také něžnost, s jakou Mlékařka nalévá mléko, svědčí o tom, že se jedná o dobrosrdečnou ženu. Aníž by Vermeerovy protagonistky řekly jediné slovo, skrze scéničnost těchto obrazů vidíme přímo do nitra jejich duše.



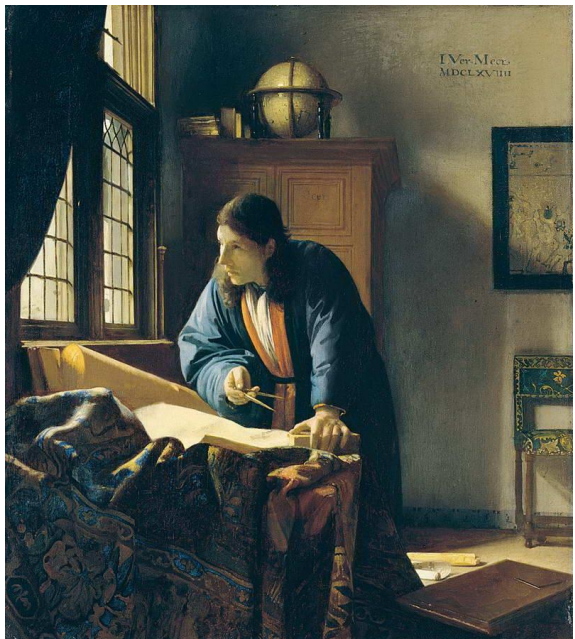
Obrázek 5 - Jan Vermeer, „Žena s váhou“, 1662-1665



Obrázek 6 - Jan Vermeer, „Mlékařka“, 1658



Obrázek 7 - Jan Vermeer, „Astronom“, 1668



Obrázek 8 - Jan Vermeer, „Zeměpisec“, 1669

4.2 Kontrast

Všimněme si jedné věci, které mají všechny obrazy s příběhem společné. Víme, kam se dívat. U Veermera je to postava samotná, neboť sledujeme její niterný příběh. Její tvář je osvětlena zleva, záda postavy jsou ve stínu, aby byla výraznější silueta. Předměty v místnosti (šatní skříň, obraz v pozadí) jsou umístěny tak, aby k tomuto docházelo a jejich pozice je taková, aby tento vztah stínu a světla byl ještě více podpořen. Naše oči tak vždy padnou na hlavního aktéra obrazu, dále sledující směr jeho očí po zbytku příběhu, ať už to je konvice u mlékařky či dopis u dívky. Při tvorbě obrazu je tak důležité nejen předem vymyslet, co bude jeho příběhem, ale také, jakým způsobem přimět diváka, aby tento příběh v obraze sledoval a došel k němu plynule.

Tento pojem se v komunitě digitálního umění často objevuje pod anglickým termínem „flow.“ Narozdíl od psaného příběhu, kdy jej čteme zleva doprava, ve výtvarném umění nejsou předurčená pravidla, jak vést divákovi oči a podat příběh. „*Výtvarné umění na rozdíl od filmu není umění časové, divák je může vnímat neomezeně dlouho a stále se k němu vracet*³¹“. Umělec si může dovolit nepodat všechna kouzla obrazu na první pohled – obraz může stále něco nabízet i po delší době a divák v něm může nacházet i po letech něco nového. Některá díla jsou proto k pochopení složitější, protože mají ambici vysvětlit příběh, jehož dění je delší než jeden rám pojme. Často jsou to obrazy s náboženskou tematikou – u nich se předpokládá dobrá znalost sdělovaného příběhu a dostatek času na interpretaci obrazu³². Obrazy surrealistických malířů jdou o krok dál, snaha sdělit dění snu je cílenější. Na Dalího obraze *Sen vyvolaný letem včely kolem granátového jablka sekundu před probuzením* (Obrázek 9) je zachycen tygr v několika po sobě jdoucích fázích. Sen už jen ze své podstaty je složitý pro vyprávění, moment před probuzením jej většinou zapomeneme. Tento chaos se promítá i do Dalího interpretace vlastního snu. V tomto obraze se však stále můžeme točit v jednom toku akce. Jurij Norštejn jej rozfázoval do jednotlivých záběrů: *Granátové jablko, ryba, vyskakující tygr, žena, granátové jablko. Oblouk akce se zastaví na ženě a horizontální lince hladiny, po jejím těle pokračuje v nekonečné smyčce dál. Je v něm tolik energie, že by se dal zfilmovat*³³. Tok akce (flow) tedy není nic nového, co by (dlouho) před digitální tvorbou neexistovalo. Jen v moderní době, kdy je digitální malba tak dostupná a sdílená, v rámci snazší komunikace se tvůrci snaží dát všem věcem správné jméno.

³¹ Výpisky z přednášek prof. Jiřího Kubíčka na FAMU, archiv autora

³² Výtvarné umění náboženské tematiky spoléhá na všeobecnou znalost biblických příběhů.

Kompozice Massaciova obrazu popisuje hlavní stať uprostřed, následné vylovení penízu z úst ryby vlevo a na konec podání daně výběrčímu vpravo. Za indicii směru příběhu můžeme považovat snad jen pohyb rukou postav. VOJTĚCHOVSKÝ, *Obraz a příběh*. S. 46–49.

³³ NORŠTEJN, Jurij. *Sníh na trávě*. S. 50–54



Obrázek 9 - Salvador Dalí, „Sen vyvolaný letem včely kolem granátového jablka sekundu před probuzením“, 1944

Pokud se autor snaží svým obrazem sdělit příběh, bude používat indicie, které nám k jeho pochopení pomohou, nejčastěji volbou správného toku akce, kontrastu a kompozice. S dostupností digitálních obrazů a jejich masivní produkcí se může dostávat více pozornosti těm dílům, které umí lépe pracovat s kontrastem. Kontrast se však nevyskytuje jen ve světle a stínu. Kontrast může být v barvách, v definování detailů, v určení vzdálenosti (rozdělení pozadí a popředí), v práci se štětcem, v kompozici jako takové, její komunikaci s divákem. Moderní umělci si jsou tohoto vědomi a na rozdíl od dřívějších, kdy se mnohdy zdá, že většina kompozic vznikla intuicí³⁴, moderní umění je tvořené s velkým plánováním toku akce a kontrastu. Napomáhá tomu i fakt, že digitální malba téměř nikdy nevzniká v plenéru, nejde tedy už o čiré zachycení situace, nýbrž systematické ztvárnění předem vymyšleného příběhu.

³⁴ Především při malování v plenéru musel autor pracovat velmi rychle, zachytit dojem či okamžik pár tahy. Neměl moc času na to, aby si důkladně promyslel kontrast, a ačkoliv si všech zmíněných principů určitě byl vědom, nebyla jim věnována taková pozornost jako v dnešní digitální době. Malíř „tehdy“ neudělal nic zásadně špatně, ten správný kontrast a skvělá kompozice vznikly intuitivně, talentem jedince, a nikoliv čtením návodů a sledování rad a tipů na sociálních sítích (např. Youtube) či účasti na online kurzech. Může se tak zdát, že moderní digitální umění je oproti tradiční malbě v plenéru velmi umělé, co se týče použití správných nástrojů pro vytvoření příběhu.



Obrázek 10 - Marco Bucci, „I wouldn't go in there...“, 2016

Na této ilustraci (Obrázek 10) je skvělý příklad postupného čtení příběhu, a přitom se jedná o jednu z autorových méně známých ilustrací. Když jsem narazila na tuto malbu od ilustrátora Marca Bucciho³⁵, první, co připoutalo mou pozornost, bylo malé děvče a její stín. Stín je uprostřed a ve velkém kontrastu, tmavý stín vůči světlým osvětleným dveřím. Holčička se dívá na dveře, ve směru jejího pohledu znovu vidíme její stín, i tato silueta jako by se dívala na ruce šátrající zpoza dveří. Ruce jsou hierarchicky v mnohem menším kontrastu než dívka i stín, proto jsou pro diváka malým překvapením, když se k nim pohledem postupně probádá. Horní část obrazu je poměrně tmavá, diagonální kontrast v levém spodním rohu stínu a světla z okna také odvádí pozornost zpět na dívku, divák proto nemá důvod dívat se na ruce za dveřmi dřív, než ho k tomu směr pohledu děvčete dovede. Další faktor, který následně umocní strach a překvapení, je kamera v podhledu a napodobení efektu rybího oka, dveře tak celkově působí větší a divák se dostává na stejnou úroveň jako toto zvědavé, ale vystrašené dítě, s nímž se může ztotožnit.

Kontrast může být vyjádřen i rozlišnými tahy štětce. Chceme-li něco upozadit,

³⁵ Marco Bucci, oficiální webové stránky [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.marcobucci.com/>

je možné k tomu použít nekонтastní mdlé barvy, jako Marco Bucci výše, ale můžeme použít i jinou komunikaci štětcem. Štětec může být v oblasti pozornosti rozverný, divoký, barvy kontrastní a syté. V místech, kde nechceme, aby se divák díval, můžeme zvolnit a použít jemnější tahy štětce a mdlé či tmavé barvy. S technikou vystupujícího objektu ze stínu přišel už Caravaggio³⁶, digitální umělec však má tu svobodu, že si zdroj světla může určit sám a malováním z paměti nebo za použití referencí si může zdroj světla upravit či vymyslet podle své vlastní představy.



Obrázek 11 - Guweiz, bez názvu, 2021

Na obraze výše je kontrast světla a stínu opačně, než jsme zvyklí z klasických obrazů. Výjev z obchodu, který díky nezvyklému osvětlení působí až surrealisticky nebo apokalypticky. Byl-li by obraz nasvícen tak, jak je v obchodu s potravinami běžné (tedy byly by-li osvětlené všechny výlohy), jednalo by se jen o výjev z běžného hektického života. Příběhovost zde tvoří jen podivný zdroj světla, který vytváří tento palčivý kontrast. Hlavní postava je v čisté siluetě, a přesto v ní čteme mladou dívku, která kráčí klidným krokem, což je nezvyklé vzhledem k zvláštnímu nasvícení. Celá scénérie nás tak nutí klást otázky.

³⁶ Šerosvit je technika použití kontrastu světla a stínu pro vyjádření trojrozměrnosti formy v obraze. Chiaroscuro. *The National Gallery* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/glossary/chiaroscuro>



Obrázek 12 - Guweiz, „Back Office“, 2020

Další obraz od stejného autora používá podobně reverzní nasvícení. Tmavý stín je v popředí a na objektu pozornosti – dívce – a v pozadí je světlejší velkoměsto. Obraz je laděný do pochmurných mdlých barev. Hlavní postava s ptáčetem na ruce je umístěna v tmavém stínu a je proto relativně bez větších detailů. Detaily na postavě jsou jen tak drobné a minimalistické, ale ostré, aby zdůraznily, že kamera je zaujatá jimi. V pozadí je velkoměsto, autor Guweiz zde zvolil barevnější tóny, které ale přece jen nenahrávají veselé atmosféře. Všimněme si však kontrastu práce se štětcem. Zatímco popředí je tvořené velkými tvary a nekонтраstními plochy barev, pozadí je velmi zaneprázdněné, práce se štětcem je hektická, strukturuje sice chaotickou sestavu vysokého domu, ale jeho přesnější kontury už nejsou jisté, až na pár detailů divák nezvládne kompletně definovat strukturu a

konkrétní tvar a funkčnost domu v pozadí. Autor zde dává jen pár vodítek vedoucích k pochopení této komplexní architektury. Zbytek si divák domýšlí sám. Veden kontrastem ostré a definované linie dívky věnuje pozornost jí, nikoliv pozadí. Pozadí svou zaneprázdněností a složitou čitelností ze sebe odpoutává pozornost, ačkoliv je ve světle.

K vytvoření kontrastu a následného vyznění příběhu má tedy malíř k dispozici početnou škálu nástrojů, které je zároveň možné různě kombinovat. V tradiční malbě není vždy snadné vytvořit kontrastující světlo, umělec je vždy omezen světlostí papíru a světlostí barev a jejich vzájemnou překrývavostí. Naopak v digitální malbě je velmi jednoduché takto experimentovat a obraz nespočetněkrát předělávat či upravovat, dokud není docíleno umělcova záměru.

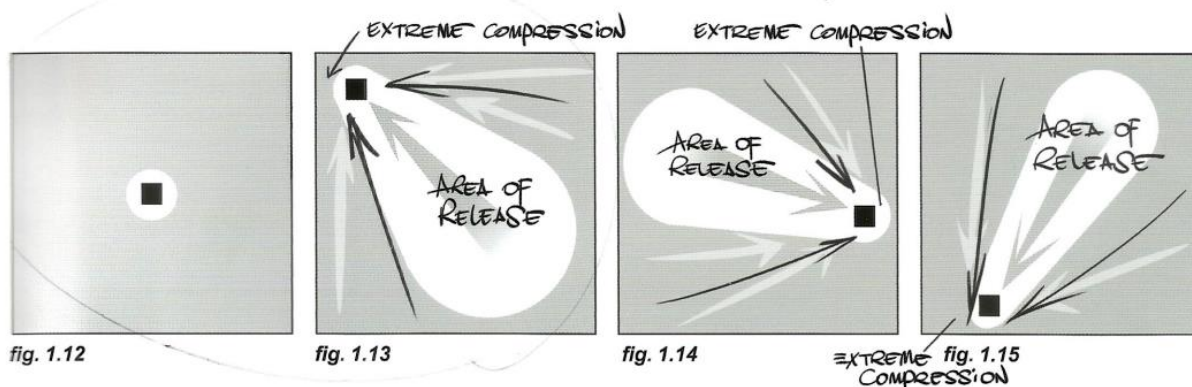
4.3 Kompozice

Ve výtvarném umění na rozdíl od animovaného filmu není předem daný rozměr výsledného obrazu. Umělec tak může formát přímo přizpůsobit svému dílu. V tradičním umění záleží na tom, kde bude obraz vystaven. Velký obraz na obřím plátně bude lépe působit ve velkém sále, aby si jej mohl vychutnat divák i z větší vzdálenosti. Naopak malý obraz ve velkém sále nemusí diváka natolik zaujmout, aby se přišel podívat blíž. Digitální obraz musí zaujmout jen natolik, aby si ho divák rozklikl. Možnost přiblížení (možnost přijít se podívat blíže) je omezena jen na rozlišení digitálního obrazu, divák může přibližovat tak dlouho, dokud se mu nejeví jednotlivé pixely. V digitálním prostředí může také umělec více experimentovat, zkoušení nových kompozic a náčrtů ho nic nestojí, jen vlastní čas.

Pro komiksy a animovaný film vznikají zajímavé způsoby využití kompozice pro vyjádření příběhu. Komiks i animovaný film mohou příběh sdělit více obrazy. Výtvarník,

který bude ten stejný příběh prezentovat jen jedním obrazem, bude s extrémními úhly více opatrný, protože ví, že jeho obraz sice musí zaujmout z více hledisek, ale zároveň zůstat čitelný v jednom jediném formátu. Bude chtít si pohrát s barvou, bude chtít dát charakteru spoustu detailů. V komiksu a animovaném filmu může být příběh rozdělen do více panelů/záběrů. Může použít úvodní záběr pro představení prostředí a postav a pro samotnou akci už může být kompozice expresivnější, protože vizuální detaily (např. kvalita zpracování pozadí) nebudou už tolik důležité.

V komiksu a animovaném filmu je vytvoření vztahu mezi dvěma subjekty – charaktery – rozdělené do několika obrazů. Vytvoření stejně hodnotného příběhu v jediném statickém obraze je náročnější³⁷. Umístěním dvou objektů, které jsou nadále podpořeny kontrastem světla a stínu, do rozdílných částí obrazu, vzniká mezi nimi drama, jehož síla či eskalace je úměrná tomu, v jakém vztahu jsou mezi sebou. „Pokud umístěním nebo posunutím elementu v obraze vytvoříme akci, vzniká také reakce. I když je subjekt uprostřed obrazu v naprosté bilanci, tento zjevný nedostatek akce je akcí samo o sobě³⁸“, říká Marcos Mateu-Mestre, lead animation designer pro Netflix Animation. Jeho výrok můžeme použít k podpoření dramatu v obraze.



Obrázek 13 – sken z knihy *Framed Ink Vol. 2*, S. 15

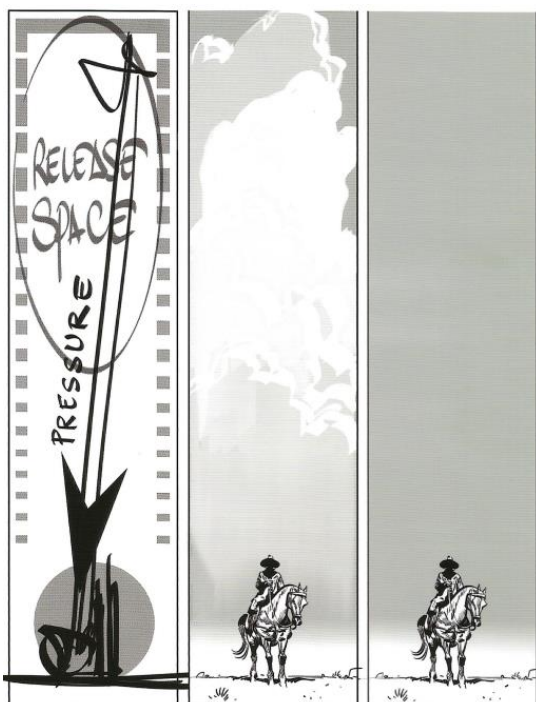
Umístění předmětů může být oříšek v práci s různými formáty. Někdy je formát svobodou a někdy omezením. Pro postupné čtení příběhu v komiksu možná bude muset autor někdy zvolit vertikální formát pro vyjádření opačné situace. M. Mateu-Mestre popisuje jako příklad *situaci*³⁹, kdy osamělý kovboj cestuje na koni pouští. Základní záběr může být na šířku, poušť je tvořena dlouhou horizontální linií a jezdec na koni směřuje zprava doleva. Pravá strana kompozice totiž většinou nese větší váhu. V knihách se většinou používá ilustrace na pravé straně a nová kapitola začíná na pravé straně, nikdy ne na levé. Proto bude-li to ilustrace v knize či v komiksu, nechám jezdce směřovat naopak doprava, bude to diváka směřovat buď k otočení strany či automatickému pokračování v příběhu. Navíc je velmi kontraproduktivní, především v komiksu, aby pohyb směřoval proti pohybu očí a otáčení stránek.

³⁷ Z pohledu režiséra animovaného krátkého filmu je pro mě velmi důležité pochopit práci s příběhem ve statickém obraze. Animace je časově velmi náročná a zvládne-li jediný statický obraz sdělit stejně hodnotnou informaci, jako několik pohyblivých záběrů ve filmu, ušetří to animátorovi čas i práci, a samotný záběr je vizuálně zajímavější.

³⁸ Volně přeloženo z anglického originálu: „When we establish an action (by moving or positioning elements around) we also create a reaction. Even when centering a subject in the middle of frame with perfect balance all around, that apparent lack of action is a type of action in itself.“ MATEU-MESTRE, Marcos, *Framed Ink Volume 2*. S. 15

³⁹ MATEU-MESTRE, Marcos, *Framed Ink Volume 2*. S. 15–19

Jednoduchá kompozice nám sdělí jen strohou informaci o jezdcí v poušti. Přitom jen pouhou velikostí záběru můžeme znázornit, jak moc drobná je velikost jezdce v obrovské poušti. Chceme-li sdělit, jak moc je osamělý a v poušti bez přístřeší, oddálíme kameru co nejdál, aby jen stěží byla silueta jezdce zřetelná. Samozřejmě



Obrázek 14 – sken z knihy *Framed Ink Vol.2, S.17*

musí následovat záběr, kdy se podíváme k jezdci blíže, například umocníme tento dojem dvěma přískoky kamery. V prvním zvětšení uvidíme, jak je kůň unavený a nese hlavu nízko. V druhém se podíváme jezdci do tváře, je zpocený a má seschlé rty. Ve statickém obraze se pravděpodobně budeme vyhýbat mravenčí siluetě a budeme hledat kompromis, kterým sdělíme únavu jezdce za vhodné vzdálenosti, kdy na něm budou viditelné detaily a zároveň bude hrát velkou roli i poušť. V úvahu připadá změna formátu. M.Mateu-Mestre otáčí tento formát o devadesát stupňů na výšku a přidává obrovské mraky, které jakoby *padají na jezdce a velké nebe ho tíží. Naopak absence čehokoliv na nebi a vytvořením prázdné modré zabírající celé horní dvě třetiny obrazu sděluje příběh samo o sobě: nebe je prázdné, bez mraků, absence přístřeší na poušti odkazuje osamoceního jezdce k velmi nepříjemné cestě vstříc osudu*⁴⁰.

Ve statickém výtvarném umění může však být autor vázán na konkrétní formát, který si nemůže přizpůsobit, ale musí mu zapadat do vyprávění, například v komiksu. Panel může být na šířku, ale autor chce vyjádřit například vertikálnost okolních mrakodrapů. M.Mateu-Mestre zde popisuje *dodatečné orámování scény, kdy vytvoříme druhý rám popředím*⁴¹. Hlavní informace vyprávěného příběhu může být ve vertikálním formátu, ořízneme-li pravou a levou stranou siluetou jiných budov. V obraze tedy znovu vytvoříme takové „nic“, podobně jako s chybějícími mraky na nebi. V dobře vyprávěném příběhu malbou je chybějící informace informací sama o sobě. Zároveň žádný narativní element by neměl být protichůdný vůči jinému v obraze, příběh musí být čitelný, ucelený. Pokud to však autor dopředu nezamýšlel, jen těžko k takové kompozici dospěje.

⁴⁰ MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Ink Volume 2*. S. 17

⁴¹ Tamtéž. S. 66-68



Obrázek 15 - Nabetse Zitro, "Leader of the pack", 2016



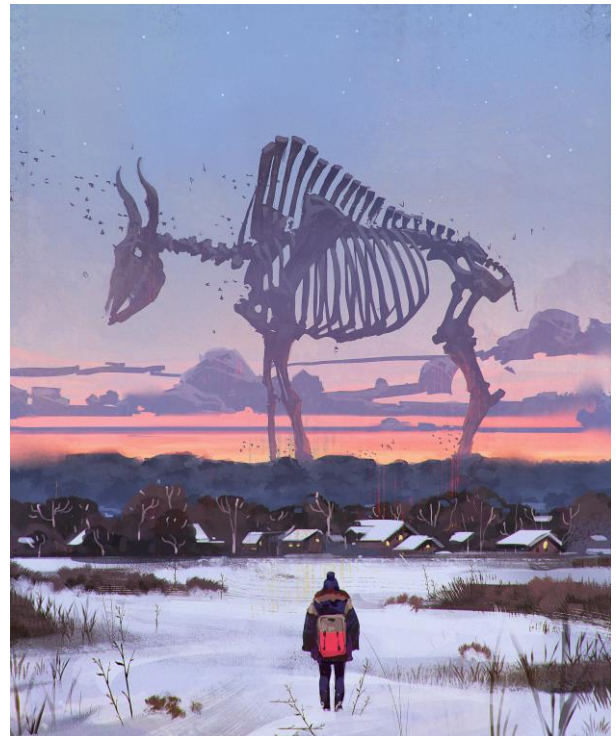
Obrázek 16 - Nabetse Zitro, "did you hear that?", 2015

Na malbách výše od autora Nabetse Zitro⁴² jsou dva příklady orámování postav do širokoúhlého formátu, ačkoliv sdělení ilustrace by si žádalo spíše vertikální formát. Na prvním příkladu je ono zmíněné „nic“ vyjádřeno jednoduchým stínem postav. Na druhém příkladu je vyplněné detailním popředím, které zůstává čitelné a dodává prostředí smysl. Postavy jsou navíc orámovány dveřmi v pozadí, které více umocňují jejich vzájemný vztah a společné hledání a podporuje vertikálnost. Použití druhého rámu kompozice propůjčuje scénérii prostorovost, která je v příběhové malbě velmi kýžená, ale často těžce dosažitelná.

⁴² Nabetse Zitro, oficiální web <https://nabetsezitro.com/>, Instagram @nabetsezitro



Obrázek 17 – WLOP, „Hope“, 2015



Obrázek 18 - Jocelin Carmes, „Skeleton fam: no one is going to believe me“, 2021

Na výše zobrazených ilustracích vidíme příklad kompozice, kdy vzniká vztah mezi dvěma subjekty napříč obrazem. Jak popisuje Marcos Mateu-Mestre, *posouváním dvou subjektů po plátně tak, že se mezi nimi zvyšuje vzdálenost, zvyšuje se i drama a důležitost jejich vztahu*⁴³. Na ilustraci Jocelin Carmes⁴⁴ (Obrázek 18) vidíme v popředí dítě, zaujaté mystickou kostrou kozoroha v pozadí. Titulek obrazu říká, „*nikdo mi to neuvěří*“⁴⁵. Velikost kozoroha umocňuje volba kompozice. Dítě je v popředí zcela dole, kozoroh s pozadím zaujímá více než dvě třetiny obrazu. Vesnice tvoří dlouhý tmavý pás, který zároveň umocňuje velikost zvířete, dodává dojem vzdálenosti a kontext velikosti, zároveň vytváří dlouhý tmavý pás rozdělující bílý sníh a večerní nebe.

Podobně jako na ilustraci W. Linga, který na internetu vystupuje pod pseudonymem WLOP⁴⁶, je na takové kompozici zobrazující malou postavu oproti něčemu většímu, docíleno empatického, citlivého vztahu těchto dvou. Mělo-li by být v pozadí monstrum, ke kterému má divák cítit strach a respekt, kamera by byla níž, podobně jako na ilustraci Marca Bucciho (Obrázek 10) a subjekty by byly blízko okrajům formátu, jak popisuje Mateu-Mestre (Obrázek 13). Tím, že jsou objekty umístěné na středovou osu, je vnímáme jako kusy celku, které vůči sobě mají vztah a jeho interpretace je na divákovi. Jakékoliv pokřivení této osy a umístění jednoho či druhého objektu na zcela opačné konce rámu povyšuje pouhý vztah dvou v drama mezi nimi.

Anato Finnstark⁴⁷ pro vytvoření dramatických fantasy scénárií kombinuje jak silnou kompozici, tak tok akce. Objekty na ilustraci níže (Obrázek 19) jsou velmi blízko

⁴³ MATEU-MESTRE, Marcos, *Framed Ink Vol 2.*, S. 20-21

⁴⁴ Jocelin Carmes, Artstation: <https://jocelincarmes.artstation.com/>, Instagram @jocelincarmes

⁴⁵ Volně přeloženo z anglického originálu: „no one is going to believe me.“

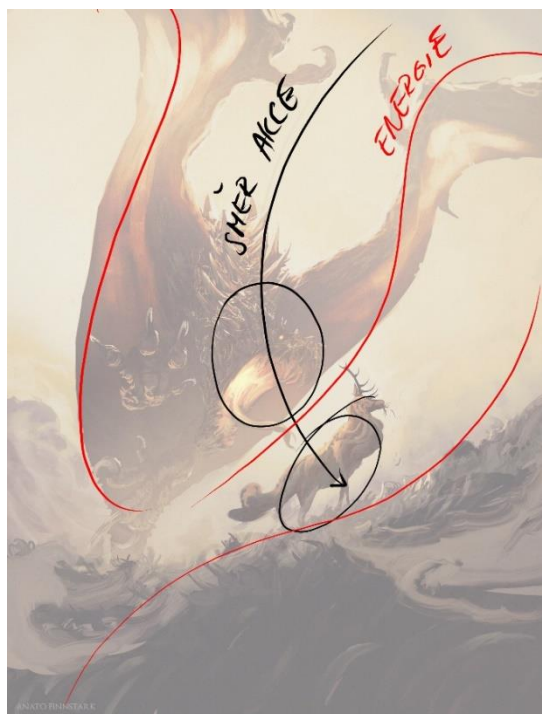
⁴⁶ WLOP, Artstation: <https://wlop.artstation.com/>, Instagram @wlop

⁴⁷ Anato Finnstark, Artstation, <https://www.artstation.com/anto-finnstark>, Instagram @anatofinnstark

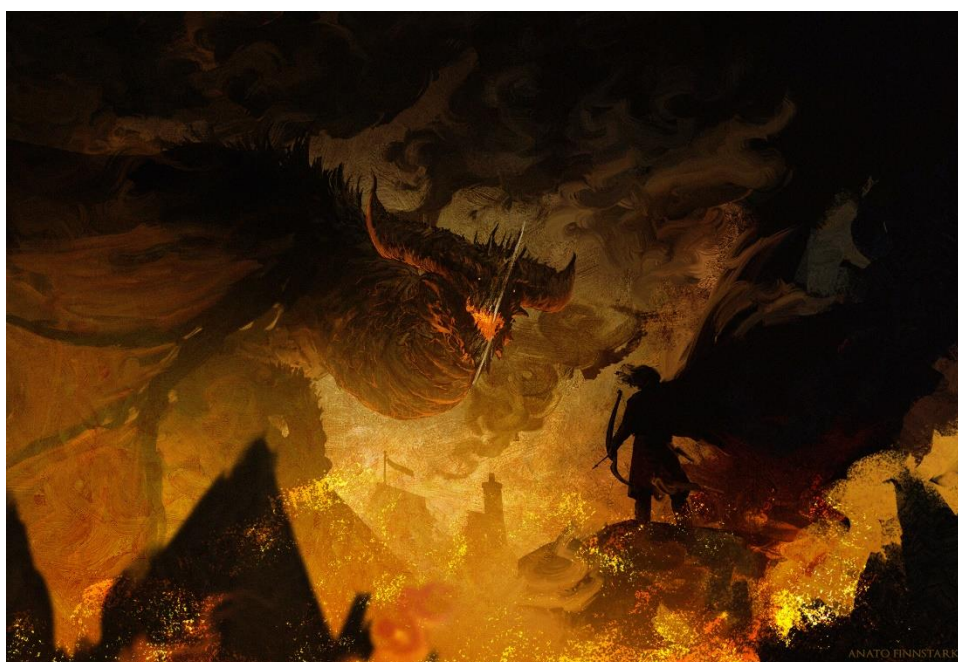
k sobě, drak v neobvyklé dramatické póze těsně před chycením jelena má křídla roztažená napříč celým formátem. Světlo v pozadí osvětluje oba zezadu, jelen je tak přirozeně tmavší než drakova průsvitná křídla. Hlavní akce se odehrává ve spodní části obrazu a kdyby divákův pohled sklouzl vzhůru, křídla draka ho donutí podívat se na draka a jelena znovu. Ten souboj energie je tu krásný. Na jednu stranu roztáhla křídla v extrémní pozici, krk úplně v nejnižším bodě. Trochu mi to připomíná Dalího Sen (Obrázek 9). Predátor a kořist, vteřinu před lapaním.



Obrázek 19 - Anato Finnstark, „Too late“, 2021



Obrázek 20 - Nákres toku akce



Obrázek 21 - Anato Finnstark, „Smaug and bard“, 2021

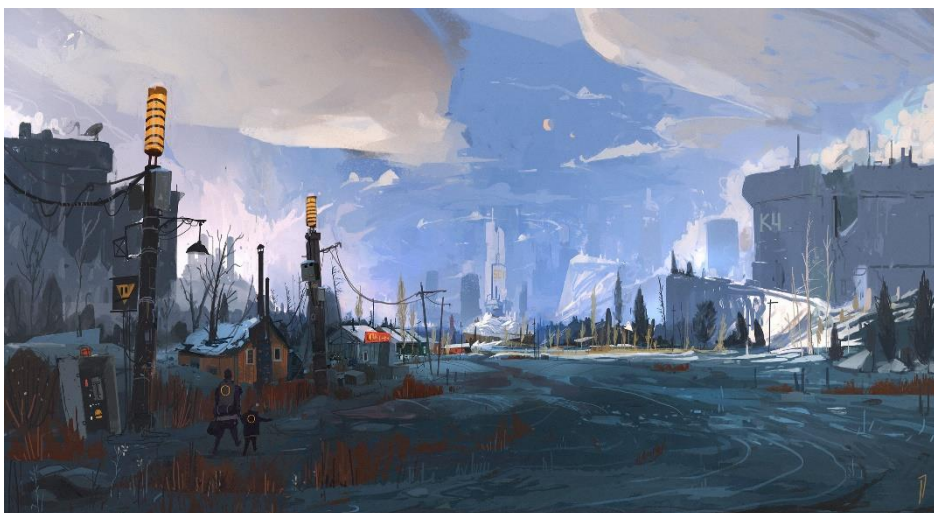
Ismail Inceoglu⁴⁸ používá ve většině svých obrazů jednoduché, příjemné kompozice, ve své tvorbě kombinuje syté ploché barvy s dramatickým tokem akce, byť se jedná o nedramatické téma (nejčastěji objevování nových míst, malé postavy v kontrastu s enormním fantastickým světem, který má však prvky reality a sci-fi). Někdy příliš velké plochy jinak nevyužitelného prostoru zaplní abstraktními prvky, v příkladě níže (Obrázek 22) bouřkovými mraky. Kompozici, jejíž hlavní aktéři jsou ve spodní třetině, vytahuje do výše bouřková věž a cirkulující mraky.



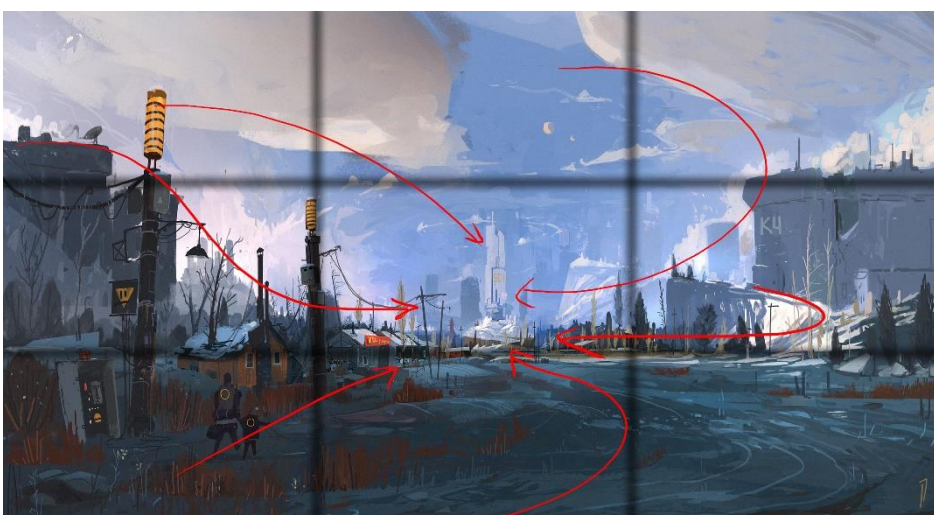
Obrázek 22 - Ismail Inceoglu, „Magnetic Storm Catcher“, 2019

Podobná kompozice je vidět na další ilustraci (Obrázek 23) stejného autora. Zde je klidnější téma, bez dramatických bouřkových mraků. Nicméně stejně tahy štětce vedou diváka směrem, kterým kráčí dvě drobné postavy v popředí. Charaktery umístěné ve stínu opět ve spodní třetině jdou směrem k městu v post-apokalyptickém prostředí. I natolik jednoduché prvky, jako tah štětce pro naznačení proježděné cesty a promyšlený tvar mraků mohou pomoci divákovi absolvovat podobnou cestu jako hlavní dva aktéři. I když tyto postavy téměř splývají, divák jako by šel stejnou cestu s nimi. Prvně mu oči utkví uprostřed v dáli, pravděpodobně na té věži. Všechno totiž k ní směřuje. Tahy štětce, tvar cesty i mraků. Cesta v popředí vytváří jakýsi lapač očí, sotva co se na ni divák podívá, neodtrhne oči, dokud pohledem neprojde celou linií. Tam ale znovu narazí na město, tahají ho tam i mraky. Chtěl-li by si prohlédnout okolní budovy, i ony směřují k centrálnímu bodu uprostřed. Pokud by nebyly použity tyto velkorysé tahy štětce na cestě a v mracích, divák by pravděpodobně nevěnoval takovou pozornost cíli cesty. Věž je totiž úplně uprostřed. Jinak se ale obraz dá rozdělit na perfektní horizontální třetiny. První třetina je jen nebe. Druhá třetina kombinuje nebe a okolní stavby. Pokud tuto třetinu ale rozkouskujeme na další tři kousky vertikálně, zjistíme, že téměř věrně jsou tmavé barvy budov použity opět jen do třetiny délky. Spodní třetina je tmavá a zahrnuje jen zem a krácející postavy (Obrázek 24).

⁴⁸ Ismail Inceoglu, Artstation: <https://seventeenth.artstation.com/> Instagram @seven.teenth



Obrázek 23 - Ismail Inceoglu, „A Day Off“, 2021



Obrázek 24 - Všimněme si, jak tahy štětcem vedou divákův zrak (flow). Kompozice přesně lícuje s třetinami.

Tok akce může tedy čtení příběhu zásadně pomoci. Kdekoliv na obraze spočinou divákovy oči, neměly by jen souvisle sledovat další obrazy (na telefonu, v galerii...), ale vracet se⁴⁹. Divák tak může postupně obdivovat jinak skryté části obrazu a jeho detaily. Kompozice na třetiny nemusí fungovat v obou směrech, naopak obrazy na svislém středu formátu fungují skvěle, ale hlavní bod zájmu (například tvář postavy) je v horní třetině. Nejen umístění objektů ale i tvar mas, především rozdíly tmavé a světlé barvy, by měly plnit svůj účel. Pokud se obraz dá do černobílé a rozmáže, pozůstává černá a bílá by měla mít stále zajímavý a čitelný tvar. Tento tvar by měl i po rozmazání nebo zamhouření očí zůstat někde v třetině obrazu.

Kompozičnímu členění na třetiny jsme nejvíce zvyklí. Působí přirozeně, nejvíce se podobá zlatému řezu. Aby byl zlatý řez přesný, musel by ho malíř přesně propočítávat při každé své práci, proto jsou třetiny jednodušší volbou.

Chce-li autor vyjádřit zvláštní, jinou situaci, například v komiksu vyjádřit jedním panelem změnu v narativu, může použít nezvyklou kompozici členění na poloviny.

⁴⁹ Tedy pokud se nejedná o obraz v komiksu, tam by tok akce měl sledovat děj celé strany, nikoliv jednoho panelu.

„Rozdělení panelu na poloviny (horizontálně i vertikálně) je více nezvyklé, a tudíž jedna z vizuálně překvapujících voleb, [...], moje doporučení je použít tuto zvláštní, odlišnou metodu pro specifickou sekvenci v narativu“ – M. Mateu-Mestre⁵⁰.

Jiný druh kompozice může být kompozice na čtvrtiny. Taková kompozice může rozšířit akci více k okraji formátu. Zatímco třetinová kompozice by mohla zabírat více nechtěného pozadí, čtvrtinová kompozice dovolí rozšířit zorné pole kamery a zvětšit pole akce. Je to celkem *extrémní vizuál, který však může některé situace lépe vyjádřit*⁵¹.

Mezi digitálními umělci se nejčastěji vyskytuje kompozice na třetiny nebo centrální kompozice, která se už objevila v úvodu kapitoly. Jiné kompozice se vyskytují spíše v komiksově tvorbě nebo atypických ilustracích pro plakáty či knižní obálky, kde společně s nimi figuruje text. Poloviční i čtvrtinová kompozice je velmi vzácná a dovedu si představit její použití ve vlastní tvorbě, nicméně jak zmínil M. Mateu-Mestre, jsou pro něčím *zvláštní, neobvyklé scény*.

4.4 Světlo a barva

Světlo a barva jsou nerozdělitelné. Nic totiž neovlivňuje barvy, které vidíme, více než světlo. Bez zdroje světla nejsou barvy. Samotný zdroj světla také zásadně ovlivňuje barevnost celého obrazu. Za slunečného počasí budou barvy na světle teplejší, bílé ostré, stíny výraznější. James Gurney se tomu koneckonců věnuje ve více než polovině své knihy *Color and Light*.

Mluvíme-li o světle a snažíme-li se na internetu dohledat o něm více informací v souvislosti s digitálním uměním, často se setkáme s digitálními umělci, kteří používají anglický termín *values*⁵². V češtině se používá termín *valér*, není však zdaleka tak zaběhlý, jako jeho anglický ekvivalent. Mluvili bychom spíše o kontrastu, případně použití světla a stínů. Kontrast však může být i v použití barev, tvarů, práce se štětcem, kontrast v kompozici, jak jsem popisovala už v minulé kapitole (například vytvoření prázdnoty tam, kde může mít ve vyprávění zvláštní význam, např. prázdné nebe nad osamělým jezdce v poušti). *Values* znamená použití světla a stínu, ve své čiré formě, bez přídavků barev, pro zdůraznění existence těchto objektů – vytvoření kontrastu světla a stínu. Je to zcela vědomý proces umístění zdroje světla tak, aby došlo k odlišení jednoho od druhého, například objektu od pozadí. Samotný kontrast světla a stínu nestačí k vytvoření kvalitního díla, ale může hodně pomoci vyprávění, chce-li autor od sebe odlišit různé části kompozice.

Podobně jako u Vermera, kdy jsou postavy umístěny proti zdroji světla – k oknu⁵³ – a je tak přirozeně vytvořen za nimi stín, v digitální malbě umělec umísťuje postavy dění různě vůči světlu. Má však tu svobodu, že většinou malované téma nemusí odpovídat striktně realitě. Digitální umělec většinou bohužel nemá možnost mít v ateliéru živý model, a ačkoliv spousta digitálních umělců maluje i v plenéru (Marco Bucci), dílo, které vzniká plně na počítači, je předem promyšlené a využívá mnoha

⁵⁰ Volně přeloženo z anglického originálu: „Dividing the panel into halves (horizontally and vertically) is more unusual and therefore one of the more visually striking choices, [...], my recommendation is to use this weird quality as a special, distinctive style for a specific sequence within the narrative.“ MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Ink Vol. 2*. S. 86

⁵¹ Tamtéž, S. 86

⁵² Doslovně přeloženo jako *hodnoty*, myšleno jako hodnoty světlosti a tmavosti, konkrétně jejich vzájemný kontrast

⁵³ Vermeer pravděpodobně ve svých dílech rekonstruoval místnosti svého bývalého domu.

Vermeer's Family Secrets (Benjamin Binstock, 2009) in Interiors and interiority in Vermeer: empiricism, subjectivity, modernism. *Humanities and Social Sciences Communications* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.nature.com/articles/palcomms201768>

referencí ve formě fotografií či 3D modelů. Umělec tak nemůže jen kopírovat, co vidí před sebou, reference musí sám poskládat anebo malovat zcela z paměti. Navíc většina digitálních maleb má v realitě neexistující motiv. Jak jsem rozebírala v předešlých kapitolách, hlavní využití digitální malby je koncept něčeho nového, ať už se jedná o filmovou, animovanou nebo herní tvorbu. Umělec musí tento neexistující motiv vymyslet, pevně jej uchopit a dobře použít ve světle a v prostředí tak, aby byl věrohodný.

V odstavcích níže budu používat ilustrace – Concept Art z příprav zrušeného filmu *Mouse Guard*⁵⁴. Autorem obrazů je Darek Zabrocki. Je jedním ze dvou zakladatelů první a zatím jediné školy Concept Art v Evropě (Focal Point School, Gdaňsk, Polsko), od roku 2021 založil vlastní studio, které se věnuje Concept Art pro filmy a hry. Společně s Wojtkem Fusem a Jonaselem De Ro spustili platformu „Level Up!“ která spojuje již více než 160 000 umělců a slouží k sebevzdělávání v digitální malbě a především v Concept Art. Nachází tam však útočiště pro zpětnou vazbu i umělci zaměřující se na tradiční malbu a kresbu, 3D modelování, VFX (vizuální efekty pro film), animaci, grafiku, matte painting a mnohé další obory digitální tvorby.

*Když studio Walt Disney v roce 2019 koupilo Fox*⁵⁵ a zrušilo dosavadní výrobu filmu *Mouse Guard*, režisér Wes Ball sdílel na svém Youtube kanálu demo, jak by býval mohl film vypadat. Darek Zabrocki se podílel na vizuálním budování světa, prostředí a postav. Vybrané návrhy prezentuje na svém portfoliu na Artstation⁵⁶.

Tyto příklady jsem zvolila pro ukázkou, jak je důležité světlo a stín v záběru. Na následujících příkladech rozeberu zdroje světla a jak mohou podpořit vyprávěný příběh.

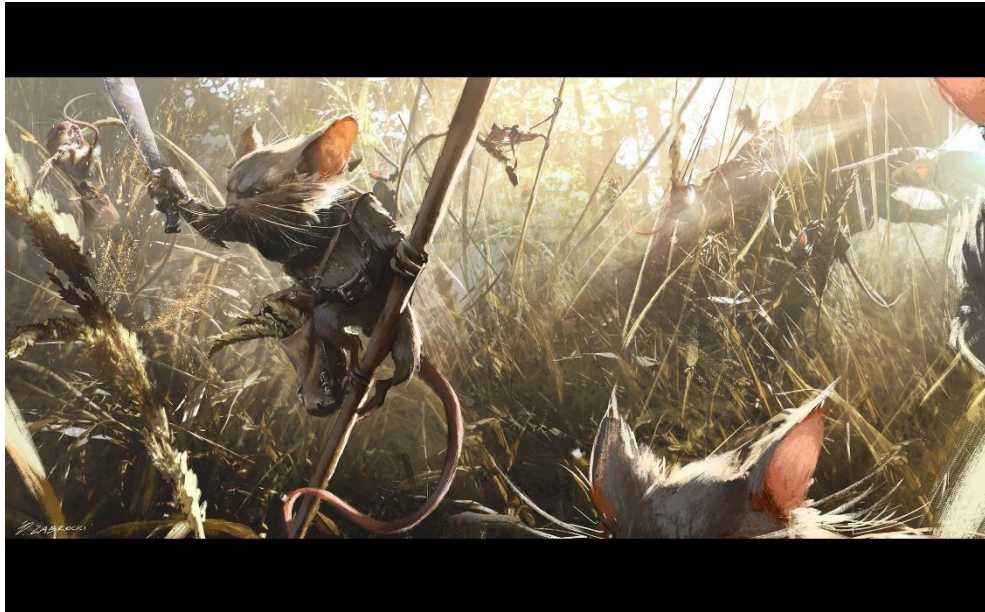
Harvesting (Obrázek 25) je příkladem krásného nastavení světelné atmosféry. Scénérie používá ostré, přízemní, ranní světlo, příběhově naznačující každodenní ranní dril, který myši podnikají pro vlastní přežití. Protože jsou drobní tvorečkové blízko k zemi, ostré východní světlo nemá moc šanci vytvořit měkké stíny (světlo se nemá odkud odrazit). Myšky jsou proto zezadu velmi bílým světlem ozářeny, zepředu je větší stín, který však neubírá na detailech. Detaily jsou bohaté, avšak pro podporu akce a energické práce je využito spíše rychlých a promyšlených tahů štětce než detailního propracování. Také to vypráví mnoho o charakteru obrazu, který má napovědět divákovi o scénérii, atmosféře a náladě, a neslouží jako podklad pro detailní modelování.

⁵⁴ Walt Disney v roce 2019 kupuje Century Fox a s ním práva k připravovanému filmu *Mouse Guard*, rež. Wes Ball. Výroba filmu byla zrušena 2 týdny před zahájením natáčení, protože se až moc blížil tématikou k jiným filmům, které Walt Disney produkoval před koupí Century Fox. Alternativou bylo natočit film za podpory společnosti Netflix, pro tu byl však budget 170 milionů dolarů příliš. Koluje uniklá informace, že dosavadní proinvestované peníze ve vývoji činí 20 milionů dolarů.

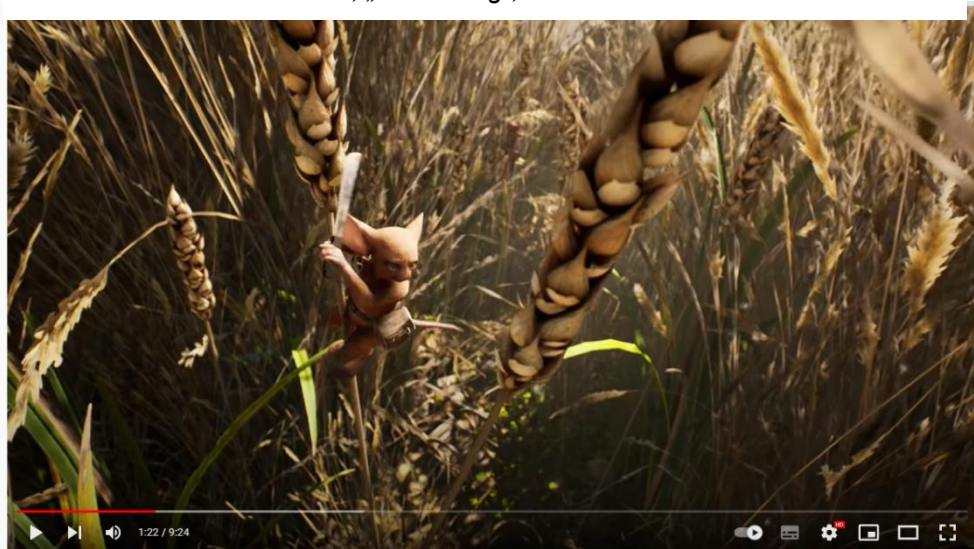
Wes Ball On Mouse House Axing His Passion Pic 'Mouse Guard,' A Casualty Of Fox/Disney Deal. *Deadline* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://deadline.com/2019/06/wes-ball-mouse-guard-cancellation-fox-disney-idris-elba-andy-serkis-1202639106/>

⁵⁵ Watch 10 breathtaking minutes of 'Mouse Guard' the Disney/Fox deal killed. *Inverse* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.inverse.com/article/57091-mouse-guard-movie-cancelled-director-uploads-ten-minutes-of-test-footage>

⁵⁶ Darek Zabrocki, Artstation <https://www.artstation.com/zabrocki>, oficiální web <https://www.darekzabrocki.com/>



Obrázek 25 – Darek Zabrocki, „Harvesting“, 2020

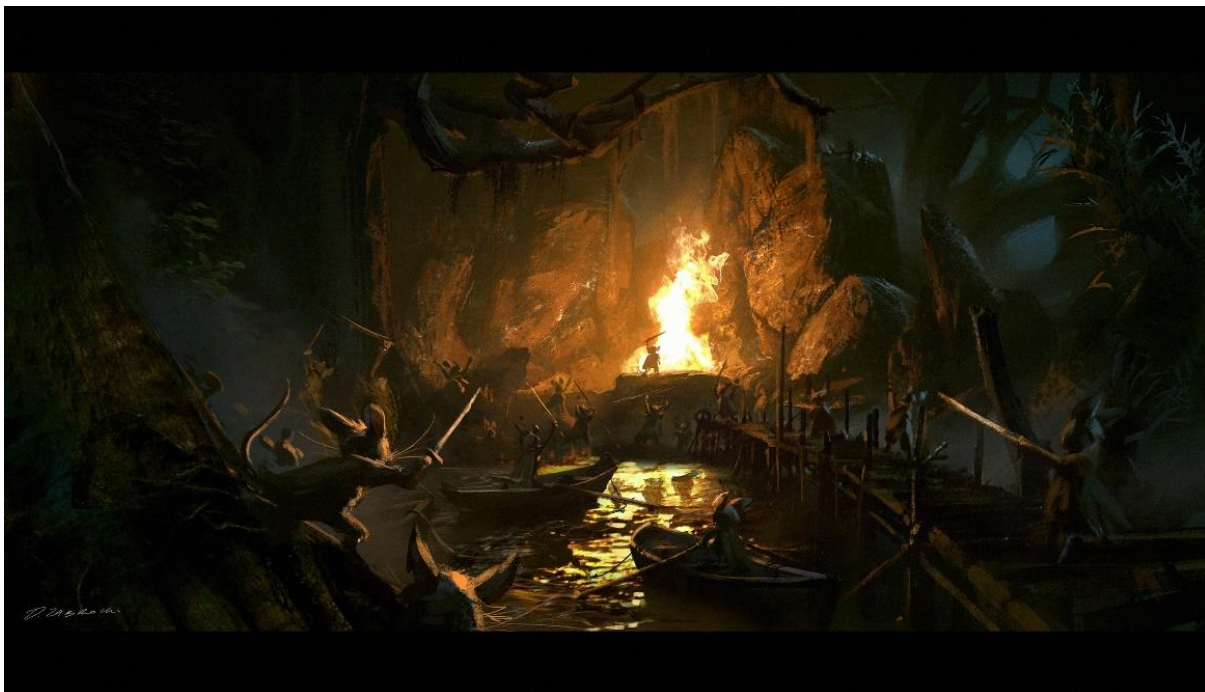


Obrázek 26 - Screenshot z demo videa, Youtube kanál Wes Ball, záběr podle návrhu Dareka Zabrockiho

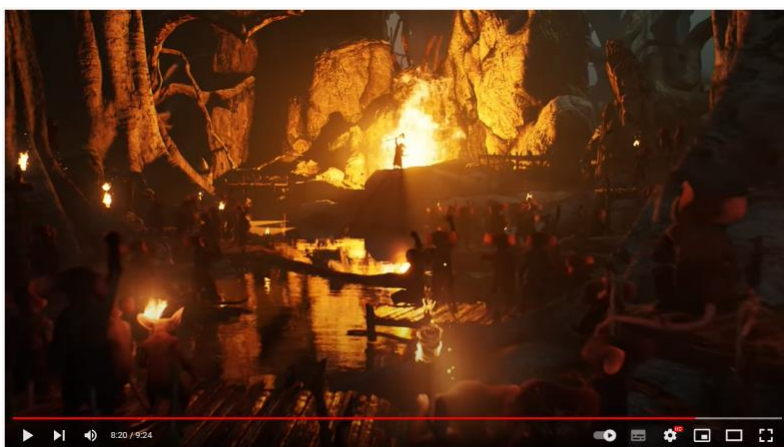
Naopak druhý koncept s noční scénérií vypráví zcela jiný příběh. Je ubráno na detailech myši, pozornost je soustředěna na atmosféru. Oheň i pozadí jeskyně je však velmi detailní, používá prvky fotografie – photobashing. Kompozičně si všimněme silné linie pravého mostu a akce myši na levé straně směřující divákovu pozornost znovu do středu, na siluetu vůdčí myši. V demo videu od Wese Balla (Obrázek 28 a Obrázek 29) je vidět v dalším stříhu tato postava v detailu. Oba obrazy vedle sebe vizuálně vypadají zcela protichůdně. Na prvním zabírá 80 % obrazu tmavá barva a stín. Na druhém je to oheň a světlo. Čím vzdálenější je kamera na prvním záběru, tím bude překvapivější silueta postavy a změna světelné intenzity v záběru druhém.

Síla siluety je obrovská. Jednoduchá, silná silueta, se představí sebejistě, zanechá pevný dojem. Spousta detailů dané postavy by sice mohla podat stejnou informaci, ale odvaha *vynechat tyto informace a sdělit pouze to, co je nejdůležitější, zdůrazní sdělení sebe sama*⁵⁷.

⁵⁷ MARTINBROUGHT, Shawn. *How to draw noir comics*. S 34-51.



Obrázek 27 - Darek Zabrocki, „vistas (4)“, 2020



Obrázek 28 - Wes Ball, screenshot z demo videa



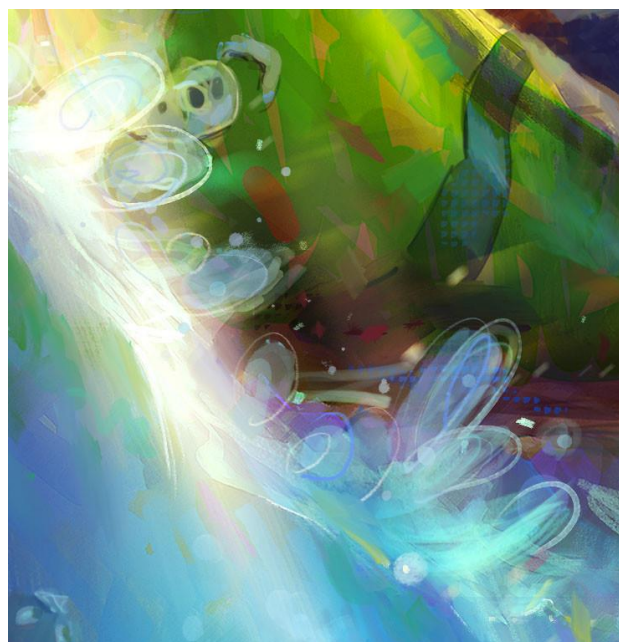
Obrázek 29 - Wes Ball, screenshot z demo videa

4.4.1 Barva

Vnímání barev v uměleckém díle je velmi subjektivní. Je podobně subjektivní jako vnímání barev reality. Díváme-li se na jakoukoliv banální věc, například zelenou travu na slunci, není stejně zelená jako stejná tráva ve stínu, ačkoliv náš mozek při pohledu na travu doslova křičí „zelená.“ Podvědomě víme, co má jakou barvu. Umělecká reprezentace však může být jiná. Umělecká kvalita obrazu někdy spočívá i v interpretaci barev, které mohou být zcela odlišné od reality a činit tím obraz zajímavějším, naučí diváka klást otázky a rozpoznávat ztvárněné situace. Různí umělci mohou mít odlišné interpretace barev. Marco Bucci, podobně jako impresionisté, vkládá různé barvy vedle sebe, které jen při vzdálenějším pohledu vytvářejí celek (Obrázek 30). Ismail Inceoglu používá někdy komplementární barvy pro odlišné předměty (červená tráva) a přesto víme, co ztvárňují.



Obrázek 30 - Marco Bucci, "Shrak", 2019



Obrázek 31 – „Shrak“, detail

Barva také může hodně dodat na atmosféře sdělovaného příběhu. Barva funguje spolu se světlem, je na něm úměrně závislá a změna světla povede i ke změně barvy. Je-li kompozice a kontrast nejdůležitější pro vnímání příběhu, je barva nejdůležitější k navození správné emoce.

Malíř digitálního díla má svobodu a výhodu počítačového prostředí. Svobodu v experimentování, neboť nemusí předem vědět, kde bude bílé místo, aby jej vynechal. Výhoda tkví i v možnosti nekonečných referencí, použití fotografií, počítačové čtení barev⁵⁸ či přímo okopírování barev z fotografie či jiného díla, ačkoliv se to příliš nedoporučuje (pouhým nabráním zajímavých barev z jiného díla či fotografie se umělec ochuzuje o vlastní interpretaci těchto barev). Intenzivní osvětlení, které se v tradiční malbě dá stěží napodobit, jako je velmi silné barevné syté světlo, je v digitální malbě otázkou pár filtrů a efektů.

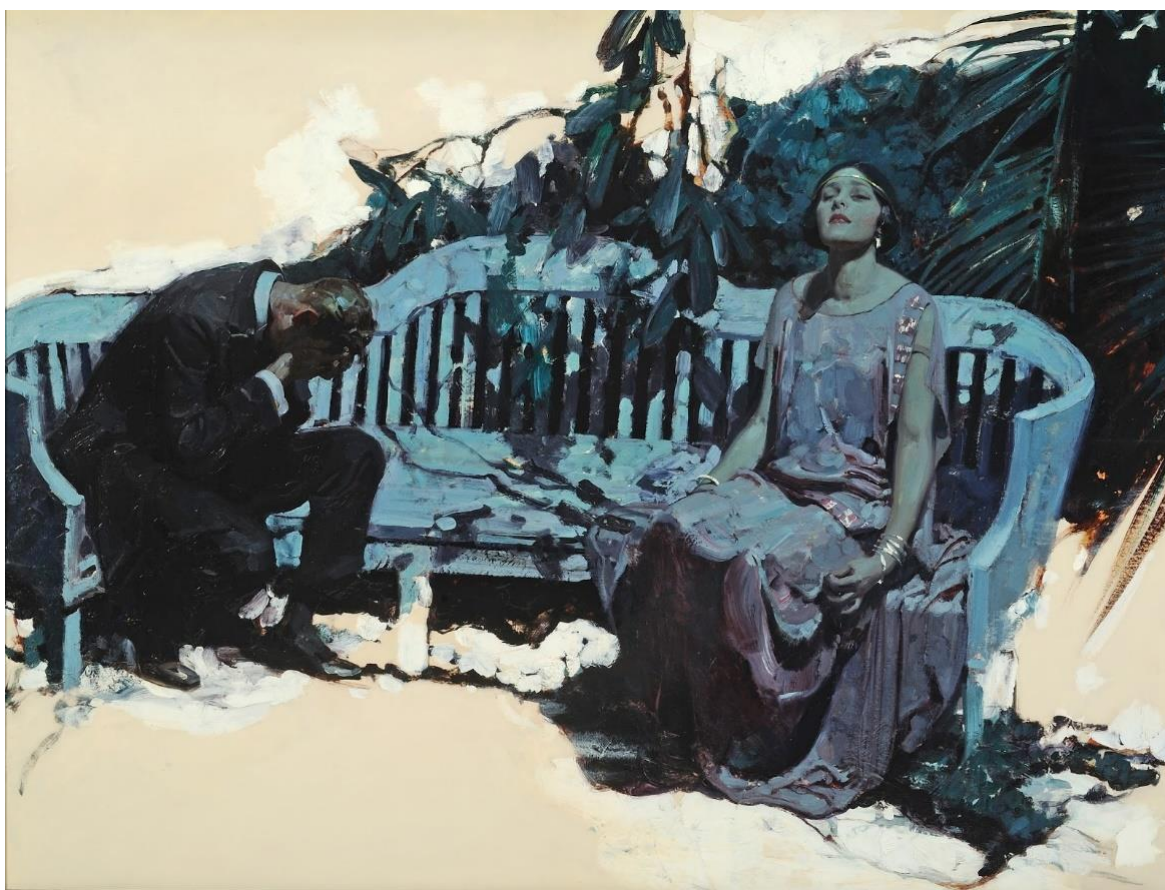
⁵⁸ Funkce tzv. kapátka umožňuje vybrat jakoukoliv barvu na fotografii a v grafickém editoru ji definovat.

Digitální malíř také může využít síly vrstev, módů jako je *Color Dodge*⁵⁹ nebo *Overlay*⁶⁰.

Digitální prostředí nabízí spoustu možností, jak volbu barev v obraze usnadnit, a efektů, jak barvy učinit zajímavější, malíř by však neměl zapomínat, že Photoshop (a jiné programy) jsou jen nástroj – kvalitní dílo neudělá za něj. Malíř musí znát teorii barev a jejich chování v různých světelných podmínkách pro ztvárnění scény tak, jak si sám představuje, aby nebyl závislý na přesné referenci.

Malíř vytváří iluzi skutečnosti. Tato iluze může mít odlišné barvy, které spolu v obraze komunikují tak, že některé barvy mohou v obraze působit jako jedna konkrétní barva, i když odděleně bez kontextu, je to barva jiná. Například na obraze níže od amerického realisty Deana Cornwella⁶¹ (Obrázek 32): veškeré barvy výjevu páru na lavičce jsou modré. Navíc Cornwell je si použitím té barvy natolik sebejistý, že pozadí ladí do nerealistické béžové – jen pro zvýraznění všech studených barev. Přesto se nám šaty dámy jeví jako růžové, víme, že její pleť má běžnou lidskou barvu, že je lavička bílá, že rododendron a palma v pozadí jsou zelené. Mozek diváka si sám dosazuje vjem.

To proto, že na pomyslném barevném kruhu jsou tyto barvy v modrém svitu



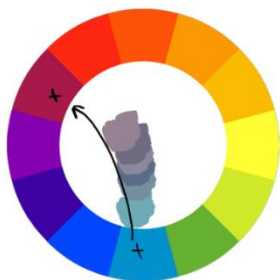
Obrázek 32 - Dean Cornwell, „Couple Sitting at Opposite Ends of Bench in Moonlight“, 1923

⁵⁹ Mód *Color Dodge* použije vrstvu jako zdroj světla, spočítá její intenzitu – světlost, a barvu – zdroj světla, k tomu, aby vykreslil na všech spodních vrstvách věrohodné zesvětlení.

⁶⁰ *Overlay* vykreslí vrstvu tmavě na tmavém podkladu a světle na světlém podkladu, to vše s přihlédnutím k barvám, které budou tónované. Je skvělá k dodání kontrastu a barev s možností zachování jednoduchých úprav.

⁶¹ Dean Cornwell. *Where creativity works* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://whercreativityworks.com/dean-cornwell/>

měsíce sice modré⁶², ale *blíže barvám, kterým ve skutečnosti materiálově náleží*⁶³. Modrá na šatech ženy působí růžově, protože je na barevném kruhu blíže k červené, v porovnání se saturovanou modrou na lavičce vypadá růžověji.



Obrázek 33 - Vytažení barev z "Couple sitting..." a jejich seřazení na barevném kruhu

Na obrázku vlevo (Obrázek 33) jsem vytáhla barvy z ženiných šatů. Samotné izolované skvrny jsou stále modré, jen pár detailů nese nejružovější odstín, který stále není sytě růžový. Vložím-li jej na opravdu červenou barvu z kruhu níže, bude se jevit jako šedivý (Obrázek 34).

Jak je možné, že stejné barvy působí jinak na různém podkladu? Lidské oko vnímá obraz jako celek a jakákoliv odchylka od zaběhlého pravidla vyvolá reakci – zvýší pozornost diváka.

Barvu v obraze definují tři věci. Světlo (a jeho zdroj), okolí (a jeho barva), které jsou více technické a jejich znalost je úměrná technické (řemeslné) kvalitě výsledného obrazu, a záměr umělce samotného, jehož osobní interpretace daných barev a schopnost se výtvarně vyjádřit pracuje v prospěch vyprávěného příběhu či emoce, jež má výsledný obraz vyvolat.

4.4.2 Světlo a jeho zdroj

Zdroj světla udává intenzitu nasvětlení scény a směr, jakým se po barevném kruhu vydá původní barva. Má-li zdroj světla opačnou barvu než barva objektu na barevném kruhu, může to být vyjádřeno i jen o něco méně saturovanou barvou (šedou barvou), která bude někde mezi komplementárními barvami, jak jsme zjistili na Cornwellově příkladu výše. Není důležitá skutečná barva na ukazateli v grafickém programu, nýbrž jak tato barva bude působit mezi barvami, kam se ji chystáme klást. Denní světlo vnímáme jako bílé, v lesních scenériích však může působit i žlutě. Je to proto, že při dopadu světla skrze koruny stromů je velmi blízko sebe v krátkých úsecích silné světlo i stín. Světlo na zeleném podkladu může působit žlutě vedle stínu, který naopak má tóny do modré – obě barvy sousedí se zelenou na barevném kruhu. Žlutou barvu také podporují jemně lístky stromů, jimiž prochází-li světlo, zbarvuje je do žluta. Je-li zdroj světla velmi intenzivní a povrch objektu to umožňuje⁶⁴, osvětlená část objektu úplně opačné barvy může i úplně pojmout barvu zdroje světla.



Obrázek 34 - Vytažená "nejružovější růžová" na šatech ženy v porovnání s reálnou barvou na barevném kruhu. Ačkoliv na obrazu vypadá jako velmi teplá barva, v porovnání se skutečnou růžovou je šedivá.

⁶² Na otázku, zda je měsíční světlo modré bylo zpracováno už mnoho hypotéz. Jedna z nich je Khan/Pattanaik hypotéza z Floridy. GURNEY, James. *Color and Light*. S. 138-139

⁶³ GURNEY, James. *Color and Light*. S. 144

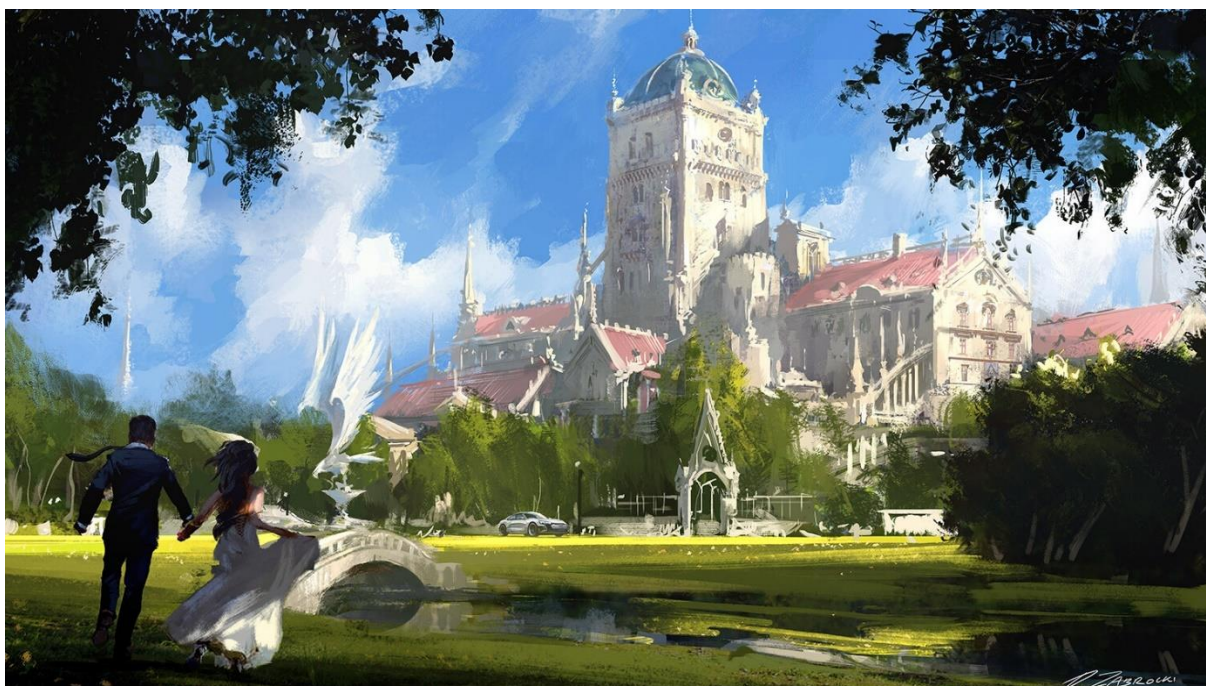
Podobnou teorii popisuje Marco Bucci na svém Youtube kanálu. [online]. [cit. 2022-07-20] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4LhcNbFMkTw>

⁶⁴ Lesklé nebo reflexní materiály budou snáz odrážet světlo, a tudíž mohou být namalovány tahy barvy světla i za nízkého osvětlení. Naopak matné a tmavé materiály budou světlo spíše pohlcovat a světlo musí být velmi intenzivní, aby se barva takového materiálu změnila v barvu světla.

Barva světla se mění i skrze objekty, jimiž prochází. Různá skla, okna, počasí (mraky) dodají světlu různé nádechy a intenzitu.

4.4.3 Barva okolí

Podobně jako na příkladu od Deana Cornwella, při realistické malbě záleží více na okolním světle (mluvím o tzv. *ambient light*⁶⁵), než na lokální barvě malovaného objektu. Sluneční světlo je žluté a při své cestě na zemský povrch se odráží od všeho, co potká, přičemž jeho síla a žlutá barva postupně klesá a míchá se s barvou lokální, od které se odráží. Například svítí-li slunce na červený míč na tmavé asfaltové cestě, v okolí míče se projeví tato červená barva. Intenzivnější efekt se stává, je-li překážka přímo v cestě odraženého slunečního paprsku. Tento efekt se objevil hned třikrát v obrazech Claude Moneta. Je to *Žena se slunečníkem*, *Dáma se slunečníkem*⁶⁶, přičemž tyto obrazy mají více verzí a u všech se objevuje stejný jev. Barva zelené trávy se odráží do spodu bílého slunečníku, zkresluje jej zeleně. Není to tedy nijak nový objev. Nicméně zatímco plenéroví malíři mohli spoléhat čistě na své pozorovací schopnosti, digitální malíř sedí v interiéru u svého počítače. Spoléhá sám na sebe, na reference či fotografie, které, jak víme, *odražená světla velmi zkreslují*⁶⁷. Digitální malíř se proto neobejde bez silného základu teorie světla a barev a vlastního pozorování reality pro věrnou interpretaci.



Obrázek 35 - Darek Zabrocki, „Happiness“, 2019

Na obraze je spousta rozmanitých barev, které přesto působí harmonicky díky vzájemnému míchání.

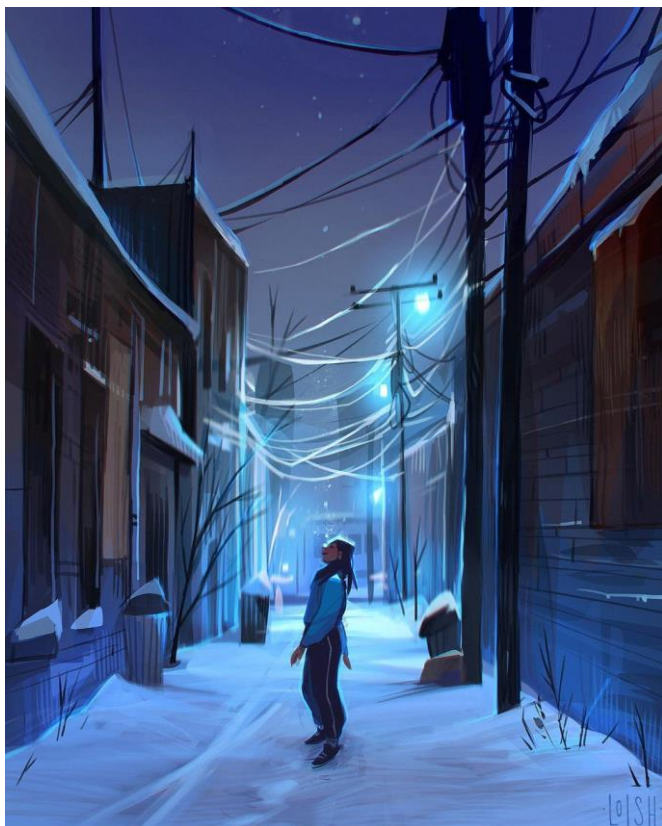
⁶⁵ Jako *ambient light* je popisováno globální nasvícení scény. Nejčastěji je to hlavní difúzní světlo, například slunce.

⁶⁶ Claude Monet. *Woman with parasol: Madame Monet and her son*. [olej na plátně]. Washington, DC: National Gallery of Art.

Claude Monet. *Woman with parasol (facing left)*. [olej na plátně]. Paříž: Musée d'Orsay.

⁶⁷ Ke zkreslení barev ve fotografii dochází kvůli tzv. „clipping“, ztrátě vizuálních informací, tmavé stíny se jeví jako zcela černé a velmi světlé jako úplně bílé. Barvy ztrácejí sytost a stávají se monochromatické, jemné variace mezi tóny jsou méně rozpoznatelné, slabé zdroje jako reflektované barvy z blízkých objektů jsou často ztraceny úplně. GURNEY, James. *Color and Light*. S. 170

Schopnost displeje zobrazit velmi syté barvy přímo předurčuje digitální malbu k velkému experimentování s barvami. Zatímco předchozí nástroje – kompozice, kontrast, světlo a stín – mají určitá pravidla, barevnost více závisí na vnímání jedince a za cestou vyjádření určité atmosféry či emoce může být i velmi abstraktní.



Obrázek 36 - Lois van Baarle (Loish), Bez názvu, 2021

Lois van Baarle, na sociálních sítích pod pseudonymem Loish, vytváří poutavé líbivé ilustrace, které lákají masy. Má koneckonců přes 2,4 milionů odběratelů na Instagramu, to z ní činí jednu z nevlivnějších výtvarnic v dnešní době. Je absolventem animace z Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (Nizozemsko), nyní se pohybuje na volné noze a dělá ilustrace pro klienty, vždy však pro ni byla nejdůležitější její vlastní originální tvorba⁶⁸. Její díla mají extravagantní a netradiční použití barev, které je velmi různorodé napříč její tvorbou, která je jinak konstantní používáním oblých tvarů a rozlišitelná od jiných autorů zajímavou prací s tahem štětce a linií.⁶⁹

Jako na ilustraci vlevo (Obrázek 36), záměnou běžných pouličních světel za modré ziskává výjev magickou, ledovou atmosféru. Zajímavý detail je padající sníh, který je výrazně zdůrazněn na hlavě dívky ve světle, a nikoliv ve stínu v popředí.

Dodrží-li malíř zásady správné kompozice a nasvícení, a docílí černobílého kontrastu, barevnost může být vyjádřená velmi stylizovaně. Proto někteří digitální umělci dodávají barvu do své malby až dodatečně. Prvně malují černobíle a až si jsou jistí, že mají světlo a kontrast správně, přidají barvy. Adobe Photoshop pro to má hned několik nástrojů⁷⁰. Má-li malba vyznít spíše realisticky, bude se malíř držet při zemi a používat tóny běžně se vyskytující v přirozeném nasvícení. Má-li malba ztvárnit smyšlené fantasy prostředí, bude používat smyšlené nereálné osvětlení, které by však mohlo být reprodukovatelné i ve skutečnosti. Zatímco barva jako taková může být nerealistická, způsob, jakým tato barva komunikuje s prostředím a materiálem, musí

⁶⁸ The art of Lois van Baarle. *Loish.net* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://loish.net/>

⁶⁹ Její styl zahrnuje především zvláštní styl používání tahů štětce, kdy vytváří velmi ladné oblé tahy, a ostré, odvážné linie kontrastující s jemnou šrafurou a texturou. Je to jeden z vyjadřujících prostředků, který je pro tuto autorku typický a pomáhá jí docílit toku energie i tam, kde je relativně klidná scéna, viz ilustrace výše. Je neuvěřitelné, že i takto tvrdá kompozice, složená ze spousty vertikálních linií, může působit natolik měkce a „nerovně.“ Sněhová cesta vzdalující se do pozadí by mohla svádět k použití horizontálních prvků (šlápejí, stínů), které by s vzdáleností zmenšovaly a srovnávaly do úzkých vodorovných linií. Zde je však jasná snaha vytvořit ze sněhové cesty spíše komplexní měkký tvar než rovnou cestu.

⁷⁰ Například mód vrstvy *overlay*, *color*, *hue*, nebo funkce *gradient map*, která umožní zabarvit světlo a stíny zvlášť jinou barvou.

být realistický, aby vyzněl věrohodně – rozumějme, divák musí věřit naší iluzi. Při volbě různých témat, především těch nereálných (fantasy, sci-fi), je barevná stylizace možná i žádoucí.

James Gurney říká, že *barvy nevnímáme objektivně. Jsou to naše oči, kdo konstantně rozhoduje, jakou barvu vidíme. Tato iluze se musí protínat i v malbě. I když se mění nasvícení červeného auta, stále budeme věřit, že je červené. I když bude stát napůl ve stínu, i když bude tma*⁷¹. V malbě se musíme odpoutat od iluze, kterou nám zprostředkuje náš zrak, a barvy znovu zkonstruovat s našimi podmínkami a naším světlem. Pokud je v malbě zachováno konstantní světlo, budou barvy věrohodné.

4.5 Textura

V tradičním umění je přirozené, že vznikají drobné variace barvy, textury. Při práci s tradičními médii je nevyhnutelné, aby každý tah štětcem byl originální, měl různou tloušťku (akryl, olej, tempera) či sytost (akvarel). Možnost si na umění „sáhnout“ a jeho drobná trojrozměrnost odlišuje originál od plagiátu. Jemná struktura, která vzniká při práci olejem či akrylem, je nenapodobitelná. I pro samotného autora je kontakt s médiem nenahraditelný a výrazně se projevuje i originalita rukopisu každého umělce.

Vpravo přikládám fotografii (Obrázek 37) nejznámějšího malíře action painting Jacksona Pollocka při práci. Plátno měl položené na podlaze, štětcem na něj barvu stříkal, házel, někdy vyléval rovnou z plechovky.



Obrázek 37 - Jackson Pollock při práci

E.H.Gombrich v dodatku pro Příběh umění říká, že *„Pollocka upoutal surrealismus, avšak postupně se zbavoval fantastických představ, které se na jeho obrazech původně vyskytovaly, a oddal se abstraktnímu umění.*⁷² [...] *Všichni Pollockovi přívrženci nepoužívali jeho extrémních metod, nicméně věřili v nutnost poddávat se spontánnímu impulsu*⁷³.“

Ve svých dvaceti letech trpěl depresemi a alkoholismem⁷⁴, po vyhledání léčby se měl soustředit na svůj „vnitřní svět.“ Chtěl, aby energie jeho pohybu kolem obrazu na podlaze a tento vnitřní svět, byly reflektovány do plátna. Je to samo o sobě trochu jiný způsob vyprávění, vyjadřuje jeho osobní rukopis.

Tento typ umění je už ze své podstaty absolutně nereprodukovatelný. Digitální

⁷¹ GURNEY, James. *Color and Light*. S. 144

⁷² GOMBRICH, E.H., *Příběh umění*. S. 602

⁷³ Tamtéž, S. 604

⁷⁴ What's the big deal with Jackson Pollock?. *The Ink Inquisition* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://theinkinquisition.com/2019/09/08/whats-the-big-deal-with-jackson-pollock/>

umění postrádá jakýkoliv způsob, jak může autor či divák dílo fyzicky cítit. Digitální umění je čistě jen vizuální zážitek, který je totožný ze všech stran. I po vytištění z tiskárny vzniknou naprosto identické kousky. Možnost rychlé, levné a zcela přesné reprodukce je jednou z mnoha výhod – a také nevýhod – digitálního umění. Není proto divu, že se umělci snaží vzhled digitální techničnosti přemoci a do svého umění vkládají náhodné prvky. I když počítač do určité míry zvládne napodobit tradiční média, nevytvoří onen trojrozměrný efekt.



Obrázek 38 - Bruce Zhang, „Fight for the horde“, 2019

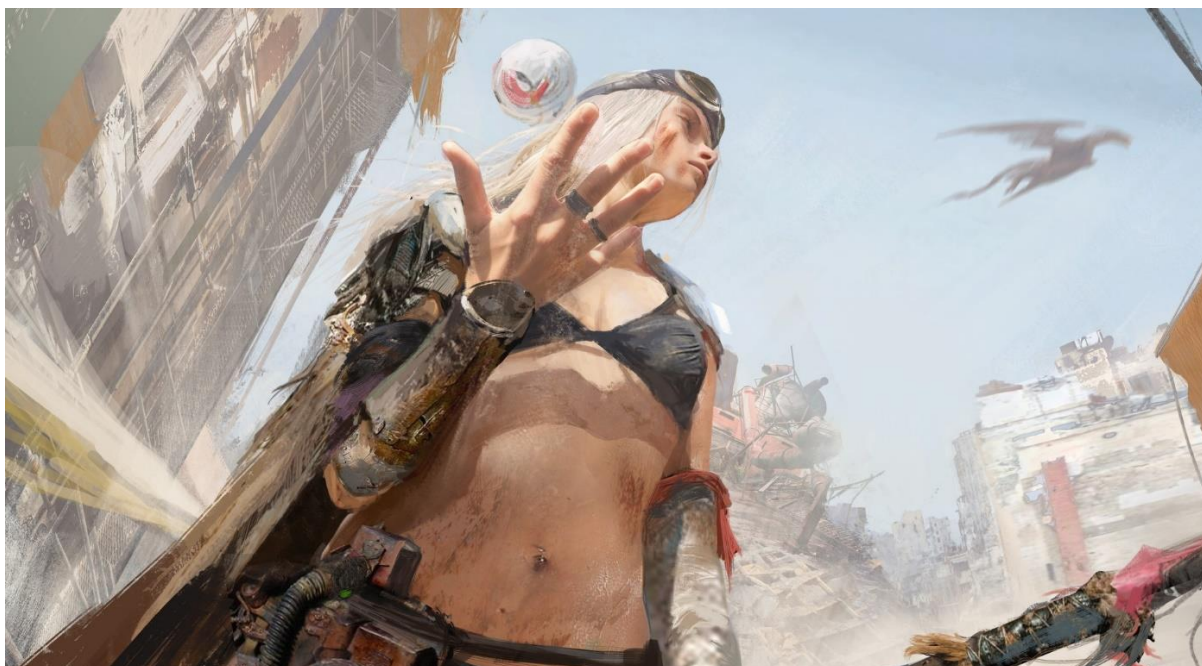
Tato ilustrace (Obrázek 38) velmi dobře pracuje se štětcem a texturou. Z dálky celé dílo působí velmi detailně. Při přiblížení je však vidět, že žádný detail tam není. Je to iluze dokonalé změní tahů správným směrem. Spousta umělců používá pro svou tvorbu jen velmi zřetelné, ostré obrysy. *Je to proto, že naše oči přirozeně zaostřují na objekty blízko i v dálce, stejně jako když se díváme kolem sebe v reálném světě*⁷⁵. Výsledek je velmi ostrý obraz, kdy divák neví, na co se má soustředit. Představte si film, kde je všechno ostré a není znatelná žádná hloubka. Zaostřujeme-li na jednotlivé objekty v realitě, proč to nedělat i v obraze? Ponecháním některých věcí nedokončených, ve skice, donutíme diváka si tyto věci domyslet. A navíc, obraz získá šmrnc a onu touženou texturu. Dovolím si citovat autora skvělé knihy *How to draw noir comics*, Shawna Martinbrough: „*Je mou zkušeností, že velké procento lidí rádo skládá puzzle. Rádi doplňují bílá místa. To se týká i umění. [...] Tato forma náznaku může udělat obraz vizuálně zajímavějším, protože mnohem více je ponecháno divákově představivosti.*“⁷⁶

Používání fotografií je už běžné v digitální malbě. Je to další ze způsobů, jak rozbít umělost digitální malby. Stalo se to rutinou pro malíře Concept Art, spolu s kombinováním 3D objektů a prostředí. Urychluje práci, protože malíř nemusí malovat

⁷⁵ GURNEY, James. *Color and Light*. S. 140

⁷⁶ Volně přeloženo z anglického originálu: „However, it has been my experience in life that a large percentage of people enjoy solving puzzles. They enjoy filling in the blanks. This applies to art as well. [...] This form of suggestion can make the image more interesting, because that much more is left to the viewer’s imagination.“ MARTINBROUGH, Shawn. *How to draw noir comics*. S. 37

všechno. Snadných a na oko složitých textur může autor dosáhnout použitím texturovaných štětců, které jsou schopné napodobit mnoho tradičních médií, avšak nikdy nejsou tak věrohodné a živoucí jako tradiční malba. A někdy je záměr zcela jinde, autor se snaží dosáhnout realističnosti nebo té *digitální hrubosti*, kdy je naopak přiznáno opakování struktur štětců a textur, jako na předchozím obraze Bruce Zhanga. Texturu do štětců je možné přidat i v barvě, štětec tak během tahu může měnit nejen světlost (tím by byla vytvořena textura jako při tradičním hustém akrylu či oleji) ale i barvu. Z dálky to pak může působit jako jednotná barva, ale při pohledu blíže divák vidí, že zelenou tvoří malé tvary žluté a modré. Je to zajímavý efekt, jak se vyhnout velké ploše jednolitě barvy.



Obrázek 39 - Bruce Zhang, „I'm ready...“ 2018

Ruka, něco z obličeje, kapky potu na těle, prvky pozadí jsou vystřižené z fotografie. Někde je jasně vidět autorův záměr nechat některé fotografické části vyniknout, netají se jejich použitím, že by je přemaloval. Na druhou stranu prvky, které jsou čistě malované, jsou místy velmi skicovitě.

Umělci používají různých technik, aby se vyhnuli jednobarevnému, prostému tahu štětce. Časem každý autor tihne k jedné oblíbené sadě štětců, kterou nerad opouští. Při důsledném sledování tvorby jednoho digitálního umělce, který je proslulý používáním bohatých textur a štětců, si můžeme všimnout, že se u něj opakují. Je to jedna z mnoha možností identity díla a autora, definování jeho originálního stylu a je šance, že jej divák při dalších toukách internetem znovu rozpozná.

5. Závěr

Pojmenování a hlubší studium principů, které propagují dnešní digitální malíři v online prostředí, má smysl, a to bez ohledu na téma a médium. Jedná se o platné principy, které jsou nám známy ze studia historie tradičního malířství a digitální umění se jimi poučuje a zintenzivňuje jejich vyznění. Kvalita díla bez ohledu na reakce v prostředí uživatelských platforem digitální malby záleží vždy především na schopnosti individuálního umělce se kvalitně a přesvědčivě vizuálně vyjádřit.

Ve své práci jsem vybírala zásadně malíře bez ohledu na jejich popularitu na sociálních sítích (nezáleží na výsledném počtu palců a odběrů). K posouzení kvalit vybraných děl jsem použila běžně dostupné znalosti v komunitě digitálních malířů a hledala vhodné příklady v odborné literatuře a historii výtvarného umění. K usnadnění výběru z nepřehledného množství dostupných obrazů mi pomohl můj cit, osobní vkus a znalosti nabyté studiem výtvarného umění na Střední umělecké škole Václava Hollara a následně během studia animovaného filmu na FAMU. Výběr mých obrazových ukávek v textu byl veden mojí vlastní zkušeností a použila jsem ty, které dobře podporují mou teorii a reflektují moje zkušenosti, nikoli proto, že je vybrala a ohodnotila jako „nejlepší obrazy“ komunita okolo digitální malby. Můj výběr ale nemusí souhlasit s vkusem čtenáře této práce a je to naprosto v pořádku. Vnímání umění i posuzování jeho kvality považuji do určité míry za subjektivní. Jestliže bych měla vybírat popisovaná díla na základě masové popularity, smysl práce by byl ztracen.

Věřím, že snaha sdělit příběh je v každém z nás a vizuální vypravěči budou vždy hledat způsoby, jak svůj příběh sdělit co nejlépe. I proto se trend v digitální malbě neustále vyvíjí a tvaruje, rozšiřuje se její využití a zvyšuje se počet lidí, kteří se tomu učí. Techniky, které využívá digitální malba pro zhuštění příběhu do jediného statického obrazu, může určitě použít ve své tvorbě i režisér animovaného filmu.

Animovaný film je, jak víme, uměním mnoha řemesel a myslím, že digitální malba má mezi nimi určitě důležité místo. Digitální malba také přímo jako výtvarná technika slouží jako výtvarný prostředek vizuálu a realizace animovaného filmu.

Uvědomuji si, že napsáním této eseje mé studium digitální malby neskončilo, ale naopak se otevřelo k získávání dalších hlubších poznatků a praktických zkušeností.

Bibliografie

Seznam literatury

GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. Praha: Argo, [1997]. ISBN 80-7203-143-0.

GURNEY, James. *Color and Light. A Guide for the Realist Painter*. Andrews McMeel, 2010, ISBN 978-0-7407-9771-2

MARTINBROUGH, Shawn. *How to draw noir comics. The Art and Technique of Visual Storytelling*. Watson Gultill Publications, 2007, ISBN 978-0-82302406-3

MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Ink Vol.2. Frame, format, energy, and composition for visual storytellers*. Design Studio Press, 2020, ISBN 9781624650536

MATEU-MESTRE, Marcos. *Framed Ink. Drawing and composition for visual storytellers*. Design Studio Press, 2010, ISBN 978-193349295-7

NORŠTEJN, Jurij Borisovič. *Sníh na trávě: ve dvou dílech*. V Praze: APZ Production, 2013. ISBN 978-80-7331-124-7.

VOJTĚCHOVSKÝ, Miroslav a Jaroslav VOSTRÝ. *Obraz a příběh: scéničnost ve výtvarném a dramatickém umění*. V Praze: KANT pro AMU, 2008. Disk (Akademie múzických umění v Praze). ISBN 978-80-86970-86-8.

Seznam online zdrojů

Adobe Photoshop. *Oficiální webové stránky Adobe* [online]. [cit. 2022-07-20].

Anato Finnstark, Artstation, <https://www.artstation.com/anto-finnstark>, Instagram @anatofinnstark

Artstation – For Artists. *Oficiální webové stránky Artstation* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/about>

Artstation. [online] Dostupné z: <https://www.artstation.com/>

BINSTOCK, Benjamin. Vermeer's Family Secrets (Benjamin Binstock, 2009) in Interiors and interiority in Vermeer: empiricism, subjectivity, modernism. *Humanities and Social Sciences Communications* [online]. 12.6.2017 [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.nature.com/articles/palcomms201768>

Bruce Zhang, *Artstation*. [online] [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/wwhiloveu10022>

Creativity powered by membership. *Patreon* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.patreon.com/>

Darek Zabrocki, Artstation <https://www.artstation.com/zabrocki>, oficiální web

<https://www.darekzabrocki.com/>

DeviantArt. [online] Dostupné z: <https://www.deviantart.com/>

Digital Art & Painting Software – Corel Painter 2023. *Oficiální webové stránky Corel Painter* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z:

<https://www.painterartist.com/en/product/painter/?topNav=en>

Dostupné z: <https://www.adobe.com/cz/products/photoshop.html>

FITZGERALD, Ryan. What is Concept Art?. *CG Spectrum* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.cgspectrum.com/blog/what-is-concept-art>

FLEMING, Mike. Wes Ball On Mouse House Axing His Passion Pic 'Mouse Guard,' A Casualty Of Fox/Disney Deal. *Deadline* [online]. 28.6.2019 [cit. 2022-07-20].

Dostupné z: <https://deadline.com/2019/06/wes-ball-mouse-guard-cancellation-fox-disney-idris-elba-andy-serkis-1202639106/>

FRANCISCO, Eric. Watch 10 breathtaking minutes of 'Mouse Guard' the Disney/Fox deal killed. *Inverse* [online]. 26.6.2019 [cit. 2022-07-20]. Dostupné z:

<https://www.inverse.com/article/57091-mouse-guard-movie-cancelled-director-uploads-ten-minutes-of-test-footage>

GEYSER, Werner. 30 Best Social Media Scheduling Tools for 2022. *Influencer Marketing Hub* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z:

<https://influencermarketinghub.com/social-media-posting-scheduling-tools/>

Gumroad – Sell what you know. *Gumroad* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://gumroad.com/>

GUWEIZ. "Back office." *Instagram* [online]. 22.5.2022 [cit. 2022-07-22]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/p/CAem-2VnfUu/>

GUWEIZ. Obraz bez názvu. *Instagram* [online]. 22.6.2021 [cit. 2022-07-22]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/p/CQaYgncnhar/>

GUWEIZ. War 4. *Instagram* [online]. 28.3.2020 [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: https://www.instagram.com/p/B-Q_kWhHZ8d/

How to Convey a Message or Story With Your Art. *School of Visual Storytelling* [online]. 9.5.2019 [cit. 2022-07-20]. Dostupné z:

<https://www.svslearn.com/3pointperspectiveblog/2019/5/9/how-to-convey-a-message-or-story-with-your-art>

Chiaroscuro. *The National Gallery* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/glossary/chiaroscuro>

Ismail Inceoglu, Artstation: <https://seventeenth.artstation.com/> Instagram @seven.teenth

IT Slovník [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://it-slovník.cz/>

Jocelin Carmes, Artstation: <https://jocelincarmes.artstation.com/>, Instagram

@jocelincarmes

Marco Bucci, oficiální webové stránky [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.marcobucci.com/>

Nabetse Zitro, oficiální web <https://nabetsezitro.com/>, Instagram @nabetsezitro

Paintstorm Studio. *Oficiální webové stránky Paintstorm Studio* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://paintstormstudio.com/index.html>

Procreate® – Sketch, Paint, Create. *Oficiální webové stránky Procreate* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://procreate.art/>

Skillshare. [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.skillshare.com/>

The art of Lois van Baarle. *Loish.net* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://loish.net/>

TRINGALI, Charley. Dean Cornwell. *Where creativity works* [online]. 20.2.2020 [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://wherecreativityworks.com/dean-cornwell/>

Understand matte painting. *Creative Bloq* [online]. [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://www.creativebloq.com/features/understand-matte-painting>

What's the big deal with Jackson Pollock?. *The Ink Inquisition* [online]. 8.9.2019 [cit. 2022-07-20]. Dostupné z: <https://theinkinquisition.com/2019/09/08/whats-the-big-deal-with-jackson-pollock/>

WLOP, Artstation: <https://wlop.artstation.com/>, Instagram @wlop

Youtube Marco Bucci. [online]. [cit. 2022-07-20] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4LhcNbFMkTw>

Youtube. [online] Dostupné z: <https://www.youtube.com/>

Seznam obrazové přílohy

Obrázek 1. Guweiz, *War 4* [digitální malba, 2020]. In: Instagram [online]. Dostupné z: https://www.instagram.com/p/B-Q_kWhHZ8d/

Obrázek 2. Gerrit Willemisz Heda, *Blackcurrant tart*. [olej na plátně, 1635]. Strasbourg: Musee des Beaux-Arts. In: Slavnéobrazy.cz [online]. Dostupné z: <https://www.slavneobrazy.cz/heda-gerrit-willemsz-blackcurrant-tart-ido-28432>

Obrázek 3. Gerrit Willemisz Heda, *zátiší s Nautilovým pohárem*. [olej na plátně]. In: Slavnéobrazy.cz [online]. Dostupné z: <https://www.slavneobrazy.cz/heda-gerrit-willemsz-zatisi-s-nautilovym-poharem-ido-8686>

Obrázek 4. Jan Vermeer van Delft. *Dívka čtoucí dopis*. [olej na plátně, 1658]. Drážďany: Gemäldegalerie. In: Wikipedia. [online]. Dostupné z: https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Girl_reading_a_letter_at_an_open_win

dow_by_Johannes_Vermeer

Obrázek 5. Jan Vermeer van Delft, *Žena s váhou*. [olej na plátně, 1662-1665]. Washington, DC: National Gallery of Art. In: Slavnéobrazy.cz [online]. Dostupné z: <https://www.slavneobrazy.cz/vermeer-jan-zena-s-vahou-ido-2312>

Obrázek 6. Jan Vermeer van Delft. *Mlékařka*. [olej na plátně, 1660]. Amsterdam: Rijksmuseum. In: Slavnéobrazy.cz [online]. Dostupné z: <https://www.slavneobrazy.cz/vermeer-jan-mlekarka-ido-2328>

Obrázek 7. Jan Vermeer van Delft, *Astronom*. [olej na plátně, 1668]. Paříž: Louvre. In: Slavnéobrazy.cz [online]. Dostupné z: <https://www.slavneobrazy.cz/vermeer-jan-astronom-ido-2315>

Obrázek 8. Jan Vermeer van Delft, *Zeměpisec*. [olej na plátně, 1669]. Frankfurt: Städtisches Kunstinstitut. In: Slavnéobrazy.cz [online]. Dostupné z: <https://www.slavneobrazy.cz/vermeer-jan-zemepisec-ido-3835>

Obrázek 9. Salvator Dalí. *Sen vyvolaný letem včely kolem granátového jablka vteřinu před probuzením* [olej na dřevě, 1944]. Madrid: Muzeum Thyssen-Bornemisza. In: Museothyssen.org [online]. Dostupné z: <https://www.museothyssen.org/en/collection/artists/dali-salvador/dream-caused-flight-bee-around-pomegranate-second-waking>

Obrázek 10. Marco Bucci, *I woudln't go in there* [digitální malba, 2016]. In: Artstation [online]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/8P1xQ>

Obrázek 11. Guweiz, *bez názvu (dívka v obchodě před osvětlenou lednicí)* [digitální malba, 2021]. In: Instagram [online]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/p/CQaYgncnhar/>

Obrázek 12. Guweiz, *back office* [digitální malba, 2020]. In: Artstation [online]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/9mm8oL>

Obrázek 13. Marcos Mateu-Mestre, *fig 1.12*. [grafická skica]. In: Marcos Mateu-Mestre, *Framed Ink Vol.2. Frame, format, energy, and composition for visual storytellers*. Design Studio Press, 2020, S. 15, ISBN 9781624650536

Obrázek 14. Marcos Mateu-Mestre, *fig 1.22*. [grafická skica]. In: Marcos Mateu-Mestre, *Framed Ink Vol.2. Frame, format, energy, and composition for visual storytellers*. Design Studio Press, 2020, S. 17, ISBN 9781624650536

Obrázek 15. Nabetse Zitro, *Leader of the pack* [digitální malba, 2016]. In: Artstation [online]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/Yx4KV>

Obrázek 16. Nabetse Zitro, *Did you hear that* [digitální malba, 2015]. In: Artstation [online]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/XP5Ay>

Obrázek 17. WLOP, *hope* [digitální malba, 2015]. In: Artstation [online]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/LerXw>

Obrázek 18. Jocelin Carmes, *no one is going to believe me* [digitální malba, 2021].

In: Artstation [online]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/R399Je>

Obrázek 19. Anato Finnstark, *Too late* [digitální malba, 2021]. In: Artstation [online]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/aYZ4B9>

Obrázek 20. Jitka Nemikinsová, *Nákres toku akce* [popisek obrazu] podle: Anato Finnstark, *Too late* [digitální malba, 2021]. In: Artstation [online]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/aYZ4B9>

Obrázek 21. Anato Finnstark, *Smaug and bard* [digitální malba, 2021]. In: Artstation [online]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/Ye39Gw>

Obrázek 22. Ismail Inceoglu, *Magnetic storm catcher* [digitální malba, 2021]. In: Artstation [online]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/DxKVyy>

Obrázek 23. Ismail Inceoglu, *A day off* [digitální malba, 2019]. In: Artstation [online]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/w6G9Qg>

Obrázek 24. Jitka Nemikinsová, *Nákres kompozice* [popisek obrazu], podle: Ismail Inceoglu, *A day off* [digitální malba, 2019]. In: Artstation [online]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/w6G9Qg>

Obrázek 25. Darek Zabrocki, *Harvesting* [digitální malba, 2020]. In: Artstation [online]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/B13r04>

Obrázek 26. Wes Ball, *Mouse Guard demo* [screenshot: demo animovaného filmu, 2020]. In: Youtube [online] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XWHPhc2xNNU>

Obrázek 27. Darek Zabrocki, *Vistas* [digitální malba, 2020]. In: Artstation [online]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/v2bKqx>

Obrázek 28. Wes Ball, *Mouse Guard demo* [screenshot: demo animovaného filmu, 2020]. In: Youtube [online] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XWHPhc2xNNU>

Obrázek 29. Wes Ball, *Mouse Guard demo* [screenshot: demo animovaného filmu, 2020]. In: Youtube [online] Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=XWHPhc2xNNU>

Obrázek 30. Marco Bucci, *Shrak* [digitální malba, 2019]. In: Artstation [online]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/2xLAdY>

Obrázek 31. Marco Bucci, *Shrak, detail* [digitální malba, 2019]. In: Artstation [online]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/2xLAdY>

Obrázek 32. Dean Cornwell, *Couple Sitting at Opposite Ends of Bench in Moonlight* [olej na plátně, 1923]. In: Where Creativity Works [online]. Dostupné z: <https://whercreativityworks.com/dean-cornwell/>

Obrázek 33. Jitka Nemikinsová, *Vytažení barev z „Couple sitting...“* [popisek obrazu], podle: Dean Cornwell, *Couple Sitting at Opposite Ends of Bench in Moonlight* [olej na

plátně, 1923]. In: Where Creativity Works [online]. Dostupné z: <https://whercreativityworks.com/dean-cornwell/>

Obrázek 34 - Vytažená "nejrůžovější růžová" na šatech ženy v porovnání s reálnou barvou na barevném kruhu. Ačkoliv na obraze vypadá jako velmi teplá barva, v porovnání se skutečnou růžovou je šedivá. [skica]

Obrázek 35. Darek Zabrocki, *Happiness* [digitální malba, 2019]. In: Artstation [online]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/1nbKnZ>

Obrázek 36. Lois van Baarle, *bez názvu* [digitální malba, 2021]. In: Instagram [online]. Dostupné z: <https://www.instagram.com/p/CXwJ81ZM2vl/>

Obrázek 37. Hans Namuth, *Fotografie Jacksona Pollocka při práci* [fotografie]. In: Researchgate.net [online] Dostupné z: https://www.researchgate.net/figure/Photograph-by-Hans-Namuth-of-Jackson-Pollock-engaging-in-gestural-painting-23_fig14_266655847

Obrázek 38. Bruce Zhang, *Fight for the horde* [digitální malba, 2019]. In: Artstation [online]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/XBd4q0>

Obrázek 39. Bruce Zhang, *I'm ready* [digitální malba, 2018]. In: Artstation [online]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/VzLdb>