
První díl

Jak si zamalovat

Několik drobných rad

Vladislava Marková

Proč vůbec malovat?

Neumíme malovat
a nevadí to.

Obrázek je užitečný.

Když já ale neumím malovat.

„Je to zajímavá metoda, rádi bychom přišli, ale bohužel neumíme malovat“, říkají skoro všichni. Vysvětluju, že to nevadí, že dokonce je to tak v pořádku. Obrázek přece nemalujeme pro nikoho jiného, než pro sebe. Vůbec nemusí být podařený ani hezký. Spíš jde o to pochopit, jaké sdělení přináší. A hlavně zažít proces vznikaní. Připustit jiný způsob komunikace, než jen ten obvyklý mentální.

Nejsem žádný malíř. Dělalí mi potíže postavy, krajina, architektura, zvířata... Studovala jsem obor, který sice byl celý o obrázcích, ale přitom po nás studentech nechtěli, abychom dokonale ovládli techniku realistické malby. Stačilo, že objekty na obrázku byly k poznání. V průběhu studia jsme sice jistou obratnost získali, ale výtvarný výraz každého autora zůstal individuální.

Namalovat třeba i jen obyčejnou travu může být docela výzva, existují však jednoduché postupy, které zhotovení obrázku usnadní. Nepotřebujete vůbec nic vědět - můžete malovat rovnou, bez přípravy, a nebo si můžete přečíst následující instrukce a zkusit některé z nich uplatnit.

Proč je prozrazuju?

Totíž, připravuju tím čtenáře o velké dobrodružství a začátky účinné sebepoznávací práce. O celé měsíce a možná roky užitečného trpělivého snažení. O šrámy z malých bitev o čitelnou

perspektivu, o správné proporce, o pohyblivost postav, vyváženou barevnost.

Zato ale nabízím nástroje, pomocí kterých se ten, kdo chce, naučí namalovat svého tichého společníka - svůj vlastní obrázek.

A co je nejdůležitější, nevzdá to předem. Aspoň to zkusí.

Proč byste se měli namáhat?

Když malujete, znamená to, že se vyjadřujete způsobem, který jde za slova. Za slovy, v symbolické vrstvě obrazu, jsou zdroje vědění, které jsou rozumu obtížně přístupné. Do úhledné a logicky konstruované „vrchní“ vrstvy obrazu se (i díky autorově omezené výtvarné zdatnosti) dostávají symbolické obsahy a v obrázku se pak prolíná racionální rovina s rovinou snovou. O to nám jde, to chceme. Dát prostor snu a přitom zůstat na zemi. Takže malujte, ale nesnažte o dokonalost. Dokonalost je strohá, skoupá ke snům.

Obrázek vám umožní nahlédnout, jakým způsobem vnímáte realitu; umožní vám poznat do jakých souvislostí dáváte zobrazené objekty (například postavy) a případně budete moci zástupně korigovat vztahy mezi nimi.

Namáhat?!

Počítejte s tím, že nad prázdnou čtvrtkou nejspíš zažijete pořádnou frustraci. Může se i stát, že ji roztrháte.

Když pak tu velkou bílou plochu přece jenom zaplníte, budete mít potěšení ze svého malého vítězství. (Platí to o kterémkoli formátu čtvrtky.)

Ve skupině se vám dostane přijetí a vedení.

Také byste časem mohli zažít vzácnost: skutečnou lidskou blízkost.

Když se dáte do malování, znamená to, že jste zvědaví, zvědaví, odvážní a že si dokážete aspoň trochu hrát.

A proč je dobré zažít frustraci nad prázdnou čtvrtkou? Nechám odpověď na vás. Zkuste na ni přijít.

Jak na to.

Na následujících stránkách si představíme **deset základních pravidel**. Jejich pomocí se můžete naučit vytvořit na ploché papírové čtvrtce zdání prostoru, prostor obsadit postavami a ty zapojit do celku obrazu. Ukážeme si, jak fungují barvy.

Abyste věděli, mezi arteterapeuty bychom si řekli, že naší snahou je dospět ke kompozičně a barevně vyváženému artefaktu, který je poměrně realistický a figurativní, nejlépe iluzivní, a to díky uvolněné lineární, barevné a vzdušné perspektivě.

Nepřehlédněte.

Dobře vám radím. Ještě než si přečtete pravidla, namalujte si alespoň jeden nebo dva nebo tři obrázky jen tak, bez přípravy. S malováním je to jako se stavěním se na vlastní nohy a později pak třeba s nácvikem psaní. Když přeskočíte první etapu, nejspíš se k ní později budete muset vrátit.

Připravte si

papír

štětec

vodovky

voda



Připravíme si věci na malování.

Naše základní výtvarná technika je akvarel, to znamená, že k malování používáme **vodové barvy**. Někdy si řekneme proč, ale teď si povíme jaké. Kupte si obyčejné vodovky Koh-i-noor nebo Faber Castel. Určitě si nepořizujte bezejmenné vodovky s lákavě pastelovými barvami. Nevyhovují svými odstíny ani vlastnostmi.

Sama jsem začínala s vodovkami a dodnes je používám. Jste-li pokročilejší, klidně si kupte akvarelové barvy. Na trhu jsou různé značky. Mám dobrou zkušenost s ruskou značkou Bílé noci a s českými akvarelkami Koh-i-noor a Umton. Sady jsou různě velké, doporučuji pořídit si alespoň 20 odstínů. Zatím se totiž nebudeme zabývat mícháním barev. Jednotlivé odstíny se dají dokupovat.

Na začátku určitě nebudeme používat anilinové barvy, to jsou intenzivně křiklavé vodovky.

Budete potřebovat také štětec. Možná byste rádi měli malý štětec a možná byste s ním rádi tak trochu kreslili a malinko i rýsovali. To ne.

Používáme velký štětec, se kterým nekreslíme linie, ale **malujeme plochu**. Potřebujete nejméně šestnáctku, tedy **kulatý štětec** velikosti 16, ale klidně může být větší. Já používám velikost 26. Mám jen ten jeden jediný. Namaluju s ním i drobné detaily, protože kvalitní štětec udělá parádní špičku. Kvalitní neznámá, že musí být rovnou z veverky. Stačí vám syntetický štětec na akvarel pro střední školy.

Malujeme na čtvrtky. Celý jeden rok jsem malovala na obyčejné čtvrtky z obyčejného papírnictví. Byla to dobrá škola. Ale jaká to pak byla úleva, když jsem si koupila čtvrtky se strukturou. Až od té chvíle jsem začala mít svoje obrázky skutečně ráda.

Můžete používat **obyčejné čtvrtky**, hlavně ze začátku. A nebo si udělejte radost a poříďte si **čtvrtky na akvarel**. Vyplatí se to. Vlisovaná struktura tvoří na papíru malinké mističky, ve kterých se drží barva. Obrázek vypadá sytě, nikoli, promiňte mi to, nedomrle. U českých značek Afrodita nebo Discobolos se u A3 formátu dostanete na cenu okolo 6 Kč za kus. Je výhodnější kupovat čtvrtky v bloku.

Formát, tedy velikost čtvrtky, si zvolte sami. Někdo se s obrázkem nevejde na A dvojku, jiný má problém zaplnit A trojku. A čtyřka je velikost běžného kancelářského papíru, ale do té se spíš nepouštějte, svádělo by vás to ke kreslení, tj. k drobným liniím, obrysům a detailům. Raději malujeme.

Skicák je položka, která není nezbytná, ale může se hodit. Občas si budete chtít vyzkoušet, jak asi přibližně namalovat postavu v pohybu nebo třeba auto. Žádná studie, jen možná vteřinu před „navostro“, zkusíte pár tahů štětcem nebo tužkou. Tady je trocha kreslení povolena. Do skicáku také můžete máznout barvu a vyzkoušet, jestli vám vyhovuje odstín.

Hotové obrázky si budete **ukládat do desek**. Nejlepší jsou ty, které se zavazují na tkalouny, známe je všichni. Kupují se v papírnictví nebo ve výtvarných potřebách. Budete potřebovat rozměr A2 (za

ten se přimlouvám, protože později se do něj vejdou i koláže) nebo A3 (ten je menší). Desky nejsou nezbytné, ale jsou fajn. Deskami také přiznáváte svůj zbrusu nový osobnostní rozměr: chodím-po-světě-s-deskami-protože-maluju.

Opatřete si kus igelitového ubrusu nebo staré noviny. Nepodkládejte si jen čtvrtku, ale celou pracovní plochu, tedy i vodovky, hadry, nádoby s vodou i talisman pro štěstí. V pracovním zaujetí se vám může stát, že budete cákat kolem sebe. Stříhy ze staré Burdy sympaticky šustí.

Ted' nádoba na vodu. Zapomeňte na kelímky od kafe! Pořídte si větší nádobu se širokým dnem, abyste se nemuseli bát, že ji převrhnete. A abyste nemuseli měnit vodu pokaždé, když postavě na obrázku namalujete obočí černě. Já to dělám tak, že mám tašku, do které se mi vejde všechno, co potřebuju, včetně zavařovací láhve na vodu. Když maluju doma, napustím si vodu do většího hrnce na vaření a záložní vodu mám v misce. Tyhle instrukce vypadají legračně, ale když jste pak zoufalí, že se něco nedaří a honem to potřebujete zachránit, to znamená bleskem vyprat štětec a zasáhnout, je dobré mít **čistou vodu po ruce**.

A hadr. Váš nejmilejší a **nejúčinnější hadr** bude pocházet z odloženého bavlněného trika. Staré prostěradlo není vhodné, protože dobře nesaje. Ani ručník. A už vůbec ne materiály s příměsí umělých vláken. Profíci používají papírové utěrky, ale s těmi zatím zkušenost nemám.

Prostředí.

Nevím, co by vám řekli moji kolegové, ale já vám doporučuji udělat si z malování malou slavnost. To znamená především, že si k malování vyberete dobu, kdy se můžete těšit na chvíli klidu a soustředění. Nevadí, když okolo vás budou ostatní lidé, ale neměli by vás příliš často vyrušovat.

Na začátku možná budete rychlejší, ale až se trochu zapracujete, počítejte, že vám obrázek bude trvat nejméně hodinu. Nebo i dvě.

Malujte na místě, kde je dostatek světla, a kde se cítíte dobře. Vypněte televizi a možná i rádio. Jestli to půjde, dopřejte si k malování ticho. Rozhodněte se, kdy si uděláte na malování čas a dodržte to. Těšte se, až budete moct začít.

Udělejte na obrázku tolik práce, kolik můžete. Ideální je, když jednou začnete, **měli byste obrázek také dokončit**. Žádné odkládání na potom. Když tvoříte, musí všechno z cesty.

A ještě něco. Když si na pracovní plochu postavíte hrnek s čajem, neuhlídáte to: budete v něm máchat štětec.

Připravte se

3

Prázdná čtvrtka
je jen kus papíru.
O nic nejde.

Leží před vámi čtvrtka

a zdá se být velmi velká a velmi prázdná. Ten prázdný prostor je trochu jako nulový bod: je v něm potenciálně úplně všechno a zatím vůbec nic. Je jen na vás, čím se stane i čím se nestane.

Vnímáte tu paralelu? Každý den začínáme žít všechny zbylé dny svých životů. Svými volbami zaplňujeme bílý prostor.

Začátek příběhu je velká zodpovědnost. Jaký bude?

Na druhou stranu, **je to jenom papír**. Tak proč to váhání? Ještě jste nezačali a už se bojíte hodnocení. Že se to nebude líbit. Že to nedopadne.

To je velká příležitost. **Proč by muselo?**

Radujte se ze svých rozpaků. Foukněte do nich jako do ohně, ať se ještě zvětší. Protože na papíře to není doopravdy. Je to hra a my ji budeme hrát.

Namočte štětec, naberte barvu a naneste ji na čtvrtku. Jen tak, namalujte skvrnu. A druhou. A jinou barvu a jiný flek. A další.

Čtvrtka už není bílá. Její potenciál byl naplněn. Vnímáte úlevu?

Jestli jste to zatím nezkusili a jen si to představujete, nevíte doopravdy, co to je cítit zodpovědnost nad prázdnou čtvrtkou.

Je tolik možností! Tisíce tisíců! A jenom vy teď vyberete tu jedinou. Nepůjde to vrátit. Pojede to. Tak. Úzkost? Povolí to.

Jestli chcete, můžete si hrát dál. Můžete teď skvrny spojit, nebo jim můžete udělat obličej a ruce a nohy. Nebo z nich můžete udělat stromy. Nebo auta. Nebo tam můžete namalovat něco neslušného. Je to váš obrázek, váš prostor a vy si s ním můžete udělat, co chcete. Když ne tady, tak potom kde?

Nechte obrázek pár dní někde ležet, jako že potřebuje uschnout. Bude kolem něj chodit vaše rodina nebo ho uvidí vaši přátelé. Je tak šílenej, že je jasné, že jste se nesnažili namalovat NĚCO. Je na něm to, co tam je, tečka.

„Jé, co to je?“ „Ani ti nevím, jen jsem si tak hrál/hrála.“

Nikdy jsem se neptala svých dětí, co že to namalovaly, „co to má být?“. Když jsem tak nemožná, že to nepoznám, nepotřebuju to vědět.

Ale můžu si o tom s nimi povídat. Když budu poslouchat, dozvím se to.

Tak já třeba namaluju jak ...

Vše ostatní je nejisté, ale
vaše představy vám nikdo
nevezeme.

Pěstujte je.

Malujte je.



„Vše, co si dokážete představit je skutečné,“ řekl Picasso.

Malování vás žádá, abyste rozvíjeli své představy. Žádá vás velmi rozhodně, bez nich to nepůjde. Nemusíte umět malovat, ale musíte umět mít představy.

Naše představy jsou náš poklad. Všechno jimi začíná. I obrázek.

Jestli se chcete pustit do obrázku a říkáte si: „Tak třeba namalujuuu“, a pořád k vám ta správná představa nepřichází, můžete nechat ruku, aby spontánně sama malovala. Jako když bezmyšlenkovitě čmáráte na okraj novin. Uvidí se, co z toho bude.

Nebo vám pomůže, když budete mít téma. Například:

„Co jsem dělal minulou sobotu“.

„Jedeme na výlet“.

„Práce na zahradě“.

„Co si to vůbec dovoluje!?“

Nevynoří-li se představa sama, **zkuste jí dát směr.**

Pokuste se najít téma, které vás zajímá. Vrtá vám hlavou. Nedá vám spát. Těší vás o něm přemýšlet. Nebo vás rozčiluje. Najděte myšlenku, ke které se vracíte. K čemu poslední dny směřují vaše emoce?

Můžete si také přečíst nějaký příběh a vybrat si jeho část, jednu scénu, kterou pak namalujete.

Chvíli o své představě rozjímejte. Rozhodněte se, kolik asi bude na obrázku postav a co by v ideálním případě dělaly. Tedy ... kdyby to bylo ve vašich výtvarně technických možnostech. Ale na ty teď nemyslete.

Pokuste se zůstat ve své představě a prozkoumat ji. Jaký chcete zachytit pocit? Je scéna před vašima očima klidná nebo vás rozrušuje? Je v ní pohyb? Jaká je tam atmosféra? Je den, nebo je noc? Jaké je tam počasí? Co je v ní podstatné? Co budete potřebovat přenést na obrázek, aby se zachovalo to důležité?

Budte vnímaví a počkejte si. Právě probíhá nejdůležitější část celého malování. Někdy může trvat pár dní, než se představa dostaví. Než na to kápnete.

Nepřepínejte se do hodnocení. Najděte podstatu své představy a jděte si za ní. Neříkejte si, že ji nezvládnete zobrazit. Je fascinující, jak málo dovedností stačí k tomu, aby byla představa přenesena na papír.

Nebo na hrubý povrch skály, když přijde na pravěké malby. Jejich energie by povalila mamuta. A přitom jsou vlastně tak jednoduché.

Autor svému záznamu rozumí a to stačí.

Na čem stojí obrázek



dominanta

zlatý řez

figury

hloubka

barvy

Představíme si základní instrumenty.

Popíšeme si teď prvky, které vytvářejí kompozici obrazu. Později rozebereme jeden prvek po druhém, ale nebudeme to přehánět. Jde nám jenom o základní představu.

Obrázek drží pohromadě, když má **dominantu**. Ta se zpravidla nachází na **zlatém řezu**. Zdání prostoru vytvoříme lineární, barevnou a vzdušnou **perspektivou**. Když v obrázku vyprávíme příběh (tj. chceme zachytit jednu scénu příběhu), potřebujeme ho obsadit **proporčními figurami**. Na obrázku jsou také další objekty. Ty spolu s krajinou vytvářejí **kontext obrázku**. No a aby se obrázek hýbal, potřebujeme jisté kouzlo, tedy **úhlopříčku**.

1 Dominanta je místo na obrázku, které jako první upoutá divákovu pozornost. O dominantě to většinou celé je. Když dominanta chybí, působí obrázek chaoticky. Když vytvoříme **barevnou dominantu**, znamená to, že jsme ústřednímu motivu dopřáli nejintenzivnější barvu na obraze.

Ještě to zopakuji. Barevná dominanta znamená, že důležité místo je nejvýrazněji barevné.

Můžeme použít také **světelnou dominantu**, i když to je trochu složitější. Tady je důležité místo vytvářeno iluzí dopadajícího světla. Představte si, že vše ostatní je ponořené do šera a například jen postava na lavičce je osvětlená a vrhá stín.

Nakreslit šero je docela těžké, postačí nám stín.

Takže postava na lavičce vrhá stín. Ten uděláte tak, že namalujete černou skvrnu pod postavu nebo předmět. Je možné použít i jinou tmavou barvu.

Můžete se pokusit znázornit místo, kam dopadá světlo. To uděláte nejlépe tak, že příslušnou oblast vodou zesvětlíte. Tedy zesvětlíte například Odysseovo levé rameno a levou nohu. Vytvoříte tím iluzi objemu.

2 Zlatý řez je mimořádné místo a měl by na ně být umístěn předmět mimořádného významu. **Zlaté řezy jsou čtyři**. Najdete je, když si obrázek rozdělíte na třetiny. Vyberete si jeden z nich (bod 1, 2, 3, 4) a umístíte do něj dominantu. Nic neodměřujte, zlatý řez vyberte přibližně.

3 Zlatý řez je kompozičně nejlepší řešení, ale někdy budete chtít použít **středovou kompozici**. Hlavní motiv umístíte doprostřed.

Iluzi třetího rozměru (hloubku) vytvoříme tím, že předměty uspořádáme tak, aby se napodobilo lidské vnímání prostoru. Použijeme změnu velikosti předmětů a sbíhání linií:

4 Všechno, co má být **v prvním plánu (vepředu), bude větší, než to, co je vzadu**. Například pes v prvním plánu bude větší než dům, který je ve třetím plánu (na horizontu). Právě tak postavy.

Dítě vepředu bude větší, než dospělá osoba, která je až vzadu. Rovnoběžky, například zobrazení cesty, se budou směrem ke vzdálenějšímu konci sužovat.

Druhý plán je uprostřed. Sem patří objekty, které jsou ještě celkem blízko, ale už nejsou v divákově pomyslném dosahu.

5 Až získáte trochu zkušeností, budete rádi používat také vzdušnou perspektivu. Barvy vepředu budou syté, **směrem k horizontu budou méně intenzivní.** Horizont v krajině většinou namalujete zelenomodrý.

Barevná perspektiva znamená, že v prvním plánu používáme **teplé odstíny barev**, směrem do dále spíše **chladnější tóny**. Ale s tím si zatím moc starostí nedělejte.

6 Dojem prostoru velmi podpoří **vzájemné překrývání postav a předmětů.**

Figury většinou potřebujeme. Bez nich by obrázek byl nezáživný.

Rozhodně odolejte silnému pokušení, předkreslit si postavy tužkou. A odolejte i pokušení předkreslit si je štětcem. **Zapomeňte na obrysy**, jděte rovnou do plochy. Možná vaše postavy ani tehdy nebudou úplně ohebné a přirozené, ale budou aspoň „živé“.

Lidská postava má hlavu, krk, trup, ruce a nohy. S tím si pro začátek vystačíte. Nic neodměřujte. Možná jen myslete na to, že

dětská hlava je v poměru k tělu větší, než jak je to u dospělé postavy.

Lidé se hýbou. To znamená, že i postavy na obrázku zaujmají **7 různé polohy**; jiné než je oblíbené roznoženo-rozpaženo. V tom případě se pak může zdát jedna ruka delší nebo třeba může být v zákrytu za tělem. To časem poznáte.

Lidé spolu komunikují a to na obrázku vyjádříme tak, že dáme **figury do vzájemného vztahu**. Nezobrazujeme postavy jen v pozici přímo-hled', ale také z profilu. Zároveň může figura něco podávat, sklánět se, přicházet, odcházet a tak dále.

Zkuste pamatovat na to, že velikost postav se na obrázku mění v závislosti na umístění. **Postavy, které mají být vepředu, budou největší.** Někdy dokonce můžeme postavu zobrazit tak velkou, že se na obrázek vejde jen horní část těla; znáte to z fotografií.

Ve druhém plánu budou postavy menší. Zadní postavy budou malé a bez rozlišených detailů.

V obrázku potřebujete mít kromě postav **také další objekty a krajinu**. Dům, stůl, lavičku, jelena, židli, pařez, lampu, kočárek, zábradlí, popelnici ... prostě, co vás napadne. Také tady bude jejich velikost souviset s umístěním na obrázku. Už jsme si řekli, že překrýváním objektů elegantně vytvoříte hloubku prostoru.

8 Nezapomeňte, že i **předměty vrhají stíny**. Pokud možno stejným směrem. Dejte pod ně trochu tmavší barvy.

Krajina, to jsou většinou stromy a tráva. Nenatírejte všechno jedním zeleným šmahem. Používejte více odstínů zelené a také další barvy. Napadlo by vás, že stín na trávě může být do fialova?

Podpořte hloubku prostoru tím, že na horizont krajiny umístíte drobnou stavbu, výjimečný strom, autobus, rozhlednu nebo třeba nějaký blíže nerozlišený barevný bod.

Pokuste se do svého obrázku dostat úhlopříčku, tedy nějaký prvek, který směřuje z jednoho rohu šikmo do druhého rohu.

9 Úhlopříčka oživí a rozpohybuje strnulou scénu na obrázku. Můžete úhlopříčně namalovat povalený strom, opřené hrábě, proud vody, stín stromu, ležící postavu, cestu nebo potok, čáru za letadlem a tak podobně. Úhlopříčka nemusí vést úplně z rohu do rohu. Stačí jen kousek, jenom naznačit.

Jestli se nepovedlo integrovat úhlopříčku, můžete přes obrázek udělat úhlopříčný barevný cákanec.

Barvy.

10 Barvy jsou k sobě **vzájemně doplňkové**. Určitá barva potřebuje na obraze pobývat s jinou určitou barvou. Pak obrázek nepůsobí mdle, utrápeně, neživě.

Když správně použijete doplňkové barvy, můžete pozvednout obrázek do výšin, do kterých by se dostal, kdyby se vám bývala vydařila kompozice. Bude svěží a poměrně věrohodný.

Když máte na obrázku **zelenou**, měla by tam být také **červená**.

Když máte na obrázku **žlutou**, měla by tam být také **modrá**.

Když máte na obrázku **oranžovou**, měla by tam být také **fialová**.

A platí to i naopak. K červené zelenou, k modré žlutou a k fialové oranžovou.

Doplňkové barvy nemusí být v obrázku mnoho, stačí sem tam trochu.

Doplňkovost barev klidně nechte až na potom.



Už víte jak na to



Naivní malíři jsou dospělé
děti, které najednou vzali
tužku nebo štětec
a tím prvním pohybem ruky
na čistou plochu zjistili,
že obrazy jsou nejen jejich
dětským hřištěm,
ale i obranou proti nudě,
hojivou krásou,
prostou jak léčivé byliny.

— Bohumil Hrabal

Jsme na konci

Jestli jste dočetli až sem, víte, čím máte malovat, co máte malovat a jak.

Možná jste si při čtení říkali, že to všechno je přece nad slunce jasné. Zkuste to. Položte před sebe čtvrtku, rozložte vodovky a dejte se do toho.

Nezapomínejte, že není důležité, **co** jste nakonec namalovali, ale **že jste to udělali**.

Napište mi, jak se vám malovalo, udělá mi to radost.

Rady, které jste si právě prošli, bych před lety vyvažovala zlatem. (Potřebovala jsem zápočet z tvorby.) Vy si je teď dvakrát přečtěte a **pak je zapomeňte**. Zahodte je. Měli byste malovat břichem a ne hlavou.

Druhý díl

Návod **Jak si zamalovat** bude mít **druhý díl**. Bude to video-lekce, ve které vám všechno, co jsme právě probrali, ukážu naživo.

Uvidíte také některé moje nejméně povedené obrázky a moje nejvydařenější obrázky. Řeknu vám, proč teď záměrně maluju někde mezi tím. Povíme si proč je frustrace nad čtvrtkou vlastně fajn. Předvedu vám, jak se dělá cákanec.

© Vladislava Marková

Obsah tohoto e-booku je chráněn autorským zákonem. Pokud jej chcete sdílet, předejte prosím odkaz www.artekruhy.com odkud si ho každý může stáhnout do svého počítače.