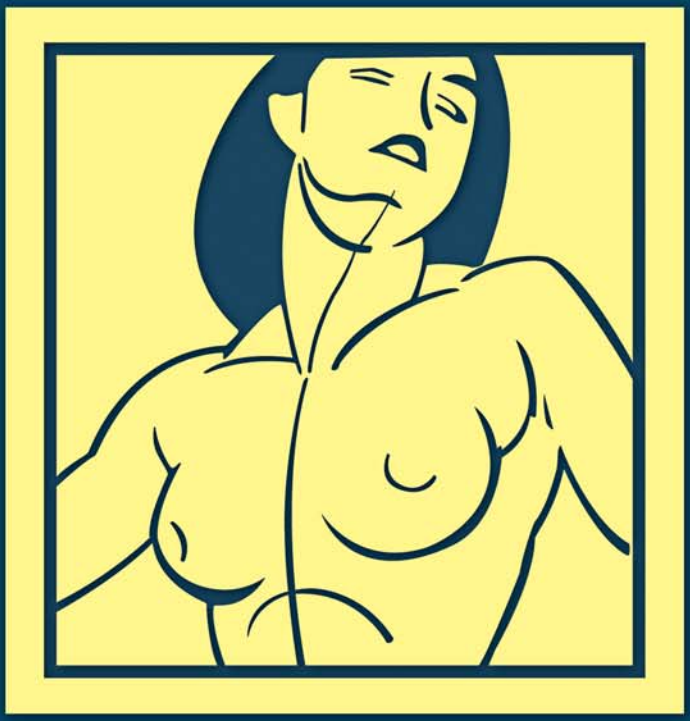
ЭНДРЮ ЛУМИС

ОБНАЖЕННАЯ НАТУРА
РУКОВОДСТВО ПО РИСОВАНИЮ

ОТ КЛАССИКА ГРАФИЧЕСКОЙ И РЕКЛАМНОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ



ОБНАЖЕННАЯ НАТУРА
РУКОВОДСТВО ПО РИСОВАНИЮ

ЭНДРЮ ЛУМИС

ЭКСМО
МОСКВА
2012

УДК 741
ББК 85.15
Л 84

Перевод с английского *А. Куняева*

Лумис Э.
Л 84 Обнаженная натура. Руководство по рисованию / Эндрю Лумис ; [пер. с англ. А. Куняева]. – М. : Эксмо, 2012. – 208 с. : ил.

ISBN 978-5-699-54604-6

Классик американской графической и рекламной иллюстрации Эндрю Лумис обучает своих читателей основам рисунка обнаженной натуры. Остроумно и энергично он рассказывает о перспективе и освещении, об особенностях работы с моделью и фотографией, о том, как «остановить» течение жизни и сделать качественный набросок буквально за мгновение.

Его методика и приемы доведения изображения до совершенства позволяют художнику создать работу, которая будет одинаково достойно выглядеть как на выставке, так и на обложке журнала.

Эти упражнения, точные и практические, внушают читателю уверенность в его способности справляться с реальной работой и обеспечивают его необходимым портфолио. Авторские указания по работе с моделями, использованию фотографий, умению удержаться в рамках заданной темы и общей организации студии для хорошей и приятной работы предоставляют читателю опыт, который большинство художников обретают в течение долгого времени путем проб и ошибок.

УДК 741
ББК 85.15

Присоединяйтесь к нам в Интернете: сообщество редакции «Культура. Искусство» в facebook: http://www.facebook.com/groups/414417088572091/; блог редакции: http://kultiskusstva.blogspot.com/

©Andrew Loomis, 2011 The Estate of Andrew Loomis. All rights reserved. This translation of Andrew Loomis: Figure Drawing For All It's Worth, first published in 2010, is published by arrangement with Titan Publishing Group Ltd.
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2012

ISBN 978-5-699-54604-6

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 15

ПОДХОД К РИСОВАНИЮ ТЕЛА **19**

Изучите ближнего своего 22

Обнаженная фигура как основа 23

Что такое линия? 24

Работа начинающего 25

Иллюстрации:

Идеальная пропорция, мужчина 26

Идеальная пропорция, женщина 27

Различные стандарты пропорций 28

Идеальные пропорции различных возрастов 29

Плоская диаграмма 30

Плоская диаграмма 31

Быстрая оценка пропорций 32

Пропорции дуг в «головах» 33

Пропорция по отношению к горизонту 34

Проблемы Джона и Мэри 35

Обнаружение пропорций на любой точке вашей картины 36

«Подвешивание» фигуры к горизонту 37

Мы начинаем рисовать: первый каркас модели человеческого тела 38

Движение каркаса модели человеческого тела 39

Детали каркаса модели человеческого тела 40

Экспериментирование с каркасом модели человеческого тела 41

Контуры по отношению к целой форме 42

Каркас модели человеческого тела 43

Иллюстрации:

Добавление массы к каркасу 44

Добавление перспективы к целой модели человеческого тела 45

«Дуги движения» в перспективе 46

Размещение модели тела в любой точке или на любом уровне 47

Рисование модели человеческого тела с любой точки зрения 48

Комбинирование «дуг движения» и «коробки» 49

Ориентиры, о которых вам следует знать 50

Ориентиры, о которых вам следует знать 51

СОДЕРЖАНИЕ

Вычерчиваем фигуры в движении, пользуясь не моделью, а воображением 52
Копируйте некоторые из этих рисунков, но делайте много своих 53
Модель женского тела 54
Эскизы 55
Мужской и женский скелеты 56

КОСТИ И МЫШЦЫ **57**
Условия успешного рисования тела 58

Иллюстрации:
Важные кости 59
Мышцы на передней части фигуры 60
Мышцы на задней части фигуры 61
Мышцы руки, вид спереди 62
Мышцы руки, вид с разных точек 63
Мышцы ноги, вид спереди 64
Мышцы ноги, вид сзади и сбоку 65
Теперь просто поиграйте с тем, чему вы уже научились 66
Попробуйте построить фигуру без модели или копии 67

ГРУППА ФОРМ, ГРАНЕЙ, РАКУРСОВ И ОСВЕЩЕНИЯ **68**
Ракурс и освещение 69

Иллюстрации:
Форма из блоков, помогающая развивать чувство объема 70
Не стесняйтесь придумывать свои блоки 71
Как использовать покупной деревянный манекен 72
Быстрые наброски деревянного манекена 73
Ракурсы 74
Некоторые карандашные наброски в разных ракурсах 75
Грани 76
Грани 77
Освещение 78
Освещение 79
Простое освещение фигуры 80
Правильное моделирование закругленной формы 81

РИСОВАНИЕ ЖИВОЙ ФИГУРЫ: МЕТОДИКА ПРОЦЕССА **82**
Иллюстрации:
Группирование теневых масс 83
Основные установленные величины 84

СОДЕРЖАНИЕ

Быстрая установка величин 85
Процесс 86
Процесс 87
Визуальное обследование 88
Рисование модели 89

НЕПОДВИЖНАЯ МОДЕЛЬ **91**
Разнообразие неподвижной позы 92

Иллюстрации:
Вес на одну ногу 93
Распределенный вес 94
Есть много способов стоять 95
Тень определяет форму 96
Почти переднее освещение 97
Построение по скелету 98
Акцентируйте форму 99
Анатомический тест 100

Типичная задача 101

ФИГУРА В ДВИЖЕНИИ: ВРАЩЕНИЕ И СКРУЧИВАНИЕ **103**
Иллюстрации:
Вращение и скручивание 104
Вращение и скручивание 105
Вращение и скручивание 106
Вращение и скручивание 107
Вращение и скручивание 108
Вращение и скручивание 109
Перо и карандаш 110
Хороший метод для газетного рисунка 111
Быстрые наброски ручкой и карандашом 112

Типичная задача 113

ПОСТУПАТЕЛЬНОЕ ДВИЖЕНИЕ: ТОНКАЯ ЛИНИЯ БАЛАНСА **115**
Механика движения 116

Иллюстрации:
Снимки идущей фигуры 118
Снимки бегущей фигуры 119

СОДЕРЖАНИЕ

Наклонная линия баланса 120
Пружинящие движения 121
Действие, слишком быстрое для глаз 122
Крутящее движение вперед 123
Движение головы к носку 124
Быстрое движение 125
Нажим на пятку 126

Типичная задача 127

БАЛАНС, РИТМ, ИСПОЛНЕНИЕ 129

Иллюстрации:
Баланс 130
Баланс 131
Два метода приближения 132
Определение формы лишь тоном и акцентом 133
Напряженная конструкция 134
Двухминутное обучение 135
Ритм 136

Ритм 137

Иллюстрации:
Ритм 138
Пересечение линий ритма 139
«Скольжение» 140
Связь одного контура с другим 141
Определение краев и теней без контура 142

Типичная задача 143

ФИГУРА В ПОЛОЖЕНИИ НА КОЛЕНЯХ, СОГНУВШИСЬ И СИДЯ 145

Иллюстрации:
Согнувшись 146
Незаконченное сообщение может быть интересным 147
Технический момент 148
Планирование рисования ручкой 149
На коленях и сидя 150
На коленях и вращаясь или изгибаясь 151
Добейтесь полного диапазона при помощи чернил и карандаша 152

СОДЕРЖАНИЕ

Сочетание чернил и карандаша 153
Рисование пером 154
Режим «неудачника» 155
Рисование тонкой кистью 156

Типичная задача 157

ЛЕЖАЧАЯ ФИГУРА **159**
Иллюстрации:
Эскизы лежачих поз 160
Обучение 161
Обучение рисованию на грубой зернистой бумаге 164
Обучение в ракурсе 165
Цементированное наложение ткани, рисование брызгами и кистью 166
Обучение рисованию пером 168

Типичная задача 169

ГОЛОВА, РУКИ И НОГИ **171**
Иллюстрации:
Построение головы 172
Блоки и грани 173
Кости и мышцы головы 174
Мышцы в свете и тени 175
Признаки 176
Установка признаков на голове 177
Изучение 178
Изучение «мисс Джи» 179
Молодой и старый 180
Изучайте ваших друзей 181
Пропорции детской головы 182
Детские головы 183
Руки 184
Руки 185
Ноги 186

Типичная задача 187

ЗАКОНЧЕННАЯ ФИГУРА В КОСТЮМЕ **189**
Иллюстрации:
Нарисуйте фигуру, затем костюм 190

Одежда, изученная по модели 191
Обработка ткани 192
Рисуйте полутона и тени 193
Удаление и подчинение 194
Изучение жизни 195
Иллюстрация, сделанная кистью и брызгами 196

Типичная задача 197

ЗАКЛЮЧЕНИЕ **199**
Как работает художник 200
Откройте свою студию 201
О ваших ценах 202
Представьте себя 203
Сделайте все по-своему 204

ВВЕДЕНИЕ

Дорогой читатель!

На протяжении многих лет необходимость в книге о рисовании тела была для меня очевидна. Я ждал, когда появится такая книга, которую можно будет порекомендовать многим молодым художникам, с которыми мне доводилось общаться. Наконец я пришел к осознанию того, что такая книга, независимо от творческих способностей автора, может быть написана только человеком, на самом деле имеющим отношение к области коммерческого искусства, который на своем опыте сталкивает и сопоставляет актуальные проблемы, нуждающиеся в решении. Я помню, как отчаянно в начале своей творческой деятельности я искал практическую информацию, которая могла бы помочь мне в продвижении моих работ на рынке. Находясь в обычном положении человека, который вынужден обеспечивать себя сам, я оказался перед трудным выбором: делать настоящее искусство или быть вынужденным заняться другим делом, чтобы прокормиться.

По всей нашей огромной стране очень много таких, как вы, находится в затруднительном положении. Вы, казалось бы, приходящие ниоткуда, обладаете тем же необъяснимым порывом: желанием говорить на языке искусства. Вы любите рисовать. Вы хотите хорошо рисовать. Если представится шанс, вы очень хотите зарабатывать этим на жизнь. Возможно, я могу помочь вам. Я искренне надеюсь на это, потому что думаю, что уже прожил каждую минуту вашей нынешней жизни. Возможно, я помогу вам собрать кое-какую информацию, в которой, как мне подсказывает опыт, вы нуждаетесь. Я не претендую на право недооценивать уже проделанную вами тонкую работу, ведь трудности всегда сопровождают поиск. Необходимо только разобраться, что может иметь практическое значение и что необходимо применить в жизни. Я считаю, что больше шансов на успех содержится в психологическом подходе к работе, а не в чисто психологических знаниях, однако не часто подчеркивается, что именно психологический подход к работе может сослужить вам добрую службу.

Я предполагаю не только то, что моему читателю интересен рисунок, но и то, что он хочет сделать свои пальцы тружениками, умение которых работать не зависит от настроения или состояния их владельца. Я предполагаю, что желание выразить себя пером и карандашом не просто имеет временный характер, но оно почти неодолимо, и что вы чувствуете, что ***должны с ним что-то сделать***. Я чувствую, что талант имеет не слишком большое значение без его сочетания с ненасытным желанием продемонстрировать исключительные личные способности. Я чувствую также, что талант должен сочетаться со способностью к неограниченным усилиям, которые в конечном счете дадут силу преодолевать трудности, в свою очередь, мешающие реализоваться человеку, работающему с вялым энтузиазмом.

Давайте попробуем определить то качество, которое делает художника непохожим на других. Каждый элемент своей работы он начинает с установки, что у него есть некое сообщение, задающее цель всей работе. Каков же самый прямой ответ, простейшая интерпретация этого сообщения? Раздевание субъекта — насущная и наиболее эффективная необходимость психологического метода. Каждый дюйм работы следует рассматривать, задаваясь вопросом: будет ли он тесно связан с общей целью? Художник видит ***нечто***, а его картина рассказывает, насколько важно то, что он видит и чувствует. Затем во всей своей картине он подчеркивает то, что имеет важнейшее значение, и ставит в зависимость от этого то, что должно присутствовать на картине, но имеет меньшее значение. Самый важный символ, несущий максимальную смысловую нагрузку, он помещает в область наибольшего контраста. Он усердно будет искать средства, чтобы выразить этот эмоциональный символ в мимике и позе, вмещающей все важнейшие темы картины. Сначала он всеми доступными средствами

привлекает наше внимание к этому символу. Другими словами, он планирует и размышляет, а не просто пассивно принимает то, что есть, лишь потому, что оно существует. Способность просто достичь реалистичной внешности, лежащая не так уж и глубоко в анналах искусства, должна вызвать некоторое удивление у зрителя, достаточное, чтобы захватить его интерес. Сегодня при наличии цветной фотографии и совершенных фотокамер мы, возможно, продвинулись в этом отношении еще дальше, мы в большинстве своем пресыщены реализмом, вплоть до того, что просто реалистичного изображения нам уже недостаточно. Нет никакого другого пути, кроме пути за рамки очевидного факта, к соответствующей действительности, к характеристике, к эмоциональности и драматичности, к выбору и вкусу, к упрощению, подчинению и акцентуации. Десять процентов работы составляет то, как вы рисуете, и девяносто — то, ***что*** вы рисуете. В пределах вашей картины важным будет все: объем, оформление края и детали, и все они добавят вашей работе не более того, что может быть достигнуто фотографией. Вы можете захватить зрителя путем взаимопроникновения, близостью цвета и значением его для окружающей среды, путем упрощения или упущения требующих внимания деталей. Акцентуация достигается в каждом случае особым способом: резкостью, контрастом, детализацией или любыми другими дополнительными средствами.

Я пользуюсь этой возможностью, чтобы убедить вас, мои читатели, в том, насколько важна личность художника в процессе формирования искусства. Вы, ваша индивидуальность — самое главное в процессе творчества. Ваши картины — побочный продукт. Все в ваших картинах непременно должно говорить о вас. Они будут отражением ваших знаний, вашего опыта, ваших наблюдений, ваших симпатий и антипатий, вашего хорошего вкуса и вашего мышления. В вас сосредоточена вся соль вашего отношения к жизни, и ваша работа всегда будет отражением вашего душевного и духовного самосовершенствования. Я прожил жизнь, чтобы понять это. Поэтому мне важно, прежде чем мы поговорим о рисовании вообще, дать вам понять, что рассчитывать вы можете только на себя. Эту мысль я взращиваю в вашем сознании и так на нее уповаю, что вы должны понять ее сразу: большая часть успеха живет на острие вашего карандаша, а не в том, как вы умеете устраивать свои дела.

Когда я был студентом, я думал, что существует некая формула, которая, если я смогу ее где-нибудь достать, сделает меня художником. И такая формула существовала, но ее не было в книгах. На самом деле это старое доброе мужество: мужество стоять на своем и всегда искать новых знаний; мужество идти своим путем, понемногу учиться у товарищей, экспериментировать со своими идеями, наблюдая за собой, жестко дисциплинировать себя и самосовершенствоваться. Я так и не нашел такой книги, в которой говорилось бы, как важно сохранить свои способности, оставаться здоровым психически и физически, и которая намекнула бы мне, что мое мужество должно быть напряжено до предела. Возможно, это неверный подход к написанию книги, но я не вижу ничего плохого в том, что автор понимает, что имеет дело с личностями и что есть кое-что поважнее техники. В искусстве мы имеем дело с чем-то бесконечно далеким от холодной науки, где человеческий фактор имеет решающее значение. По крайней мере, я намерен устанавливать общение с моим читателем, помогая ему постигнуть ремесло, на которое я потратил столько лет. Как говорят игроки, если у меня будут голубые фишки, я смогу передать их ему, и они будут лежать перед ним, ожидая, когда он вступит в игру. Я не могу дать ему больше, чем опыт одного человека. Однако один индивидуальный опыт, если он достаточно широк, вполне может охватывать многие проблемы, которые, несомненно, встанут перед вами. Известные мне способы решения проблем, возможно, в будущем помогут ему найти достойный выход из сложной ситуации. Я могу выложить ассортимент фактов и основных принципов, которые были для меня полезны. Я могу говорить об идеализации, о практических советах и хитростях, которые, несомненно, помогут вам продать свои рисунки. И поскольку требования почти универсальны, а мой собственный опыт не слишком отличается от среднего опыта моих современников, я предлагаю вам свои материалы, но не предлагаю ни себя, ни свои работы в качестве критерия качества. На самом деле я бы

предпочел, если бы это было возможно, показать свою точку зрения на работу или объяснить технический подход к задаче и оставить читателя самовыражаться и самому решать все возникающие проблемы. Я использую свой опыт лишь для того, чтобы прояснить общие требования.

Должно быть очевидно, что прежде всего пользующийся спросом рисунок тела должен быть хорошим рисунком, а «хороший рисунок» означает нечто гораздо большее для профессионала, чем для новичка. Это означает, что человеческая фигура должна быть убедительной и привлекательной одновременно. Она должна быть идеальной, а не буквальной, с реальными пропорциями. Она должна быть связана в перспективе с постоянным уровнем глаз или точкой зрения. Анатомия должна быть правильной, будь она открыта для глаз или скрыта под тканью или одеждой. Свет и тень должны быть проработаны так, чтобы придать фигуре ощущение жизни. Ее действие или жест, ее драматизм, экспрессия и эмоции должны быть убедительными. Хороший рисунок — это не случайность и не результат сиюминутного вдохновения, когда Муза направляет руку художника. Хороший рисунок — это, как всем понятно, взаимодействие многих факторов и умелое их отрабатывание, как в тонкой хирургической операции. Давайте скажем, что каждый фактор становится инструментом или частью средств выразительности. Именно тогда, когда средства выразительности разрабатываются как целое, в игру вступают вдохновение и индивидуальные ощущения. У каждого художника есть «хорошие» работы и «плохие». Плохие вам придется выбросить и сделать их заново, чтобы получилось лучше. Художник должен, конечно, сделать критический анализ, чтобы определить, почему рисунок плох. Как правило, он вынужден вернуться к основам, источникам, породившим плохой рисунок, опираясь на основные недостатки; точно так же, анализируя хорошие работы, художник обращается к источникам, породившим хороший рисунок, опираясь на его основные достоинства.

Поэтому полезная книга о рисовании тела не может обращаться только к одной фазе обучения, как, например, изучение анатомии; она должна искать и координировать все основные факторы, от которых зависит хороший рисунок. Она должна учитывать как эстетику, так и возможности продаж, как техническую визуализацию, так и типичные проблемы, которые предстоит решать. В противном случае читатель будет лишь частично информирован; он все изучил, но только под одним углом, а затем бросил это дело, чтобы беспомощно барахтаться в сетях неразрешимых проблем.

Всякий раз, когда вы будете достигать достаточного технического уровня, вы сможете продать свои рисунки. С этого момента ваш заработок будет только увеличиваться. В области практического искусства пробиваются так же, как и в любом другом деле. Нет такого рекламного агентства, журнала, дома литографии или арт-дилера, который не откроет с радостью свои двери реальному таланту, новому и непохожему на других. Они закрывают двери перед бездарями. К сожалению, большинство из нас, по большому счету, поначалу бездари. Большинство коммерческих художников в самом начале своей карьеры не обладали выдающимися способностями, их возможности были не больше, чем у среднего таланта.

Могу ли я признаться в том, что через две недели после моего поступления в художественную школу мне посоветовали вернуться домой? Этот опыт сделал меня гораздо более терпимым к неудачным стартам, чем раньше, и он дал мне дополнительный стимул к обучению.

Индивидуальность выражения, без сомнения, самый ценный актив художника. Вы можете больше не делать фатальной ошибки, пытаясь копировать мои работы или чьи-нибудь еще только ради копирования. Пользуйтесь чужим стилем только как костылем, пока не сможете ходить самостоятельно. Популярность изменчива, как погода. Анатомия, перспектива, достоинства индивидуальности остаются неизменными, но вы должны усердно искать новые способы их применения. Самая большая проблема здесь — создание прочной основы для развития своей индивидуальности без подражания. Я допускаю, что определенное подражание на ранней стадии обучения может быть необходимым для того, чтобы самовыражение обладало существенным фоном. Но в любом искусстве или

ремесле не может быть никакого прогресса без накопления индивидуального опыта. Опыт лучше всего обретается собственными усилиями или наблюдениями, самообразованием, чтением книг или изучением работ старых мастеров. Этот опыт связывает вместе все накопленные сведения, формируя знание, и этот процесс никогда не останавливается. Новые творческие идеи, как правило, представляют собой варианты старых.

В этой книге я постараюсь отнестись к рисунку, как к живому существу; сила его движения связана с его структурой, и его движение подразделяется на несколько видов. Мы нарисуем обнаженную фигуру, чтобы лучше понять, как рисовать фигуру одетую. Мы должны понимать, что тело обладает объемом и весом и что оно каким-то образом должно быть размещено в пространстве в соответствии с воздействием света и тени. Затем мы попытаемся понять свет: каков он есть и как от него зависит форма с ее разнонаправленными плоскостями. Интерпретация, тип, поза, драматизм, костюм, аксессуары — все будет вашим достоянием. Если вы рисуете тело для рекламы, или чтобы проиллюстрировать текст, или плакат, или календарь, фундаментальные требования к вашим знаниям заметно не изменятся. Техничность не настолько важна, как верит в это молодой художник, гораздо важнее в основе вашей работы идеализация, жизненность и эмоциональность. Так что за вами выбор: ваш вкус определяет костюм и художественное оформление — при условии, что вы освоили азы. С умом выбранное платье не произведет должного эффекта на плохо нарисованном теле. Экспрессия или эмоции никак не могут быть выражены на плохо выстроенном лице. Вы не можете успешно рисовать в цвете без какой-либо концепции света и цвета и даже не можете надеяться построить композицию фигуры, пока вы не знаете, как рисовать ее в абсолютной перспективе. Ваша задача — изобразить повседневно окружающий вас мир во всем его совершенстве и великолепии.

Цель моей книги — подать вам руку, чтобы помочь добраться до вершины холма, но дальше вы должны сами находить свой путь или двигаться по инерции. Я нанял и оплатил услуги лучших моделей, каких смог найти, зная, что ограниченные средства среднего молодого художника не позволят ему этого сделать. Если вы будете изучать мои рисунки, присматриваясь к тому, как модели будут для вас позировать, если вы не будете думать о том, как бы их потом продублировать «штрих в штрих и тон в тон», тогда, я думаю, вы в конце концов сможете извлечь из них большую пользу. Я предлагаю вам на каждой странице положить по другую сторону книги блокнот. Постарайтесь оставлять гораздо больше смысла за пределами рисунка, чем вы вносите в сам рисунок. Работайте карандашом так много, как только сможете. Как можно больше пробуйте рисовать различные фигуры со страниц моей книги. Постановка фигур, грубо говоря, из воображения заставляет их выполнять разные действия. Если это можно сделать с живой моделью в школе или в любом другом месте, сделать это нужно обязательно, как можно лучше используя те образцы, которые у нас есть. Если вы можете делать фотографии или имеете к ним доступ, испытайте свои навыки, срисовывая их, добавляя немного совершенства, которое, по вашему мнению, должно быть там.

Возможно, будет полезно прочитать сначала всю книгу, чтобы лучше понимать общий план процесса. Другие виды рисования, такие как натюрморт, следует дополнять знаниями, которые может дать эта книга, потому что для всех форм существуют общие проблемы контуров, граней, света и тени.

Привыкайте пользоваться мягким карандашом, таким, который обеспечит значительный диапазон цвета от светлого к темному. Тонкие, слабые и серые рисунки практически не имеют коммерческой ценности. При переходе на ручку и черные чернила рисунок не только становится интересным, но и обретает реальную коммерческую ценность. Пользуйтесь достаточно гибкими средствами. Плавно двигайте перо, чтобы провести линию, никогда не давите им на бумагу, чтобы не разбрызгивать чернила. Древесный уголь — прекрасный материал для изучения. Он отлично обрабатывает большие участки ткани или макета.

Вы можете использовать нашу книгу таким образом, как вы хотите и как вам это будет удобно.

ПОДХОД К РИСОВАНИЮ ТЕЛА

Первая глава этой книги будет рассматривать проблему немного иначе, чем это происходит в других главах, в качестве прелюдии к фактическому изучению фигуры, а также заложит основу структуры нашей дальнейшей работы. Эта часть книги будет иметь особую ценность для художника при создании макета человека и при подготовке предварительных эскизов, набросков, обдумывании идей, предложений, действий и поз, где фигура должна быть нарисована без использования моделей или копирования. Это такая деятельность художника, которая необходима ему в преддверии выполнения работы. Другими словами, это работа, при помощи которой он продает себя потенциальному клиенту. В этой связи она крайне важна, так как создает реальные возможности сотрудничества с заказчиком. Он сможет подготовить эту работу разумно, чтобы, когда он доберется до финального этапа работы, он бы не был смущен новыми проблемами перспективы, расстановки фигур и другими трудностями.

Читателю настоятельно рекомендуется уделить этой главе самое пристальное внимание, поскольку это, несомненно, самая важная глава в книге, и она отплатит сторицей за потраченные усилия.

ANDREW
LOOMIS

ПОДХОД К РИСОВАНИЮ ТЕЛА

Поскольку мы только начинаем книгу, примем к сведению те обширные возможности, которые человеческая фигура дарит рисовальщику. Начиная с карикатур или просто рисунков в газетах, он расширяет область своей деятельности, продвигаясь через все мыслимые виды плакатов и журнальной рекламы, через обложки и иллюстрации к текстам вплоть до всех сфер изобразительного искусства: портретная живопись, скульптура, фрески и декорации. Рисование тела предоставляет широкие возможности с точки зрения зарабатывания любым художественным творчеством. Наряду с этим большим преимуществом является то, что все эти виды творчества так взаимосвязаны, что успех в одном почти всегда гарантирует успех в другом.

Взаимосвязь всех этих видов изобразительного искусства обусловлена тем, что рисунки тела составляют основу, которая может применяться к любой работе вне зависимости от того, какой труд в нее вкладывается. Таким образом, самое большое преимущество изображения человеческой фигуры мы видим в том, что оно постоянно востребовано, если, конечно, рисунок выполнен хорошо. Рынок — величина постоянная, потому что в его работу вписывается такое количество лазеек в цикле купли-продажи, которые просто необходимы, чтобы избежать финансового краха. Чтобы что-нибудь продать, его надо рекламировать; чтобы рекламировать что-нибудь, необходимо место для рекламы, а в качестве места для рекламы подойдут замечательно иллюстрированные журналы, рекламные щиты и любые другие платформы. Так начинается цепочка, использование которой для художника является неотъемлемой частью его профессии.

В довершение всего это делает любую работу в сфере искусства увлекательной, потому что предлагает столь бесконечное разнообразие, охватывает так много самых разных аспектов, что она всегда остается новой и интересной. Работа создает в человеческой жизни целую гамму экспрессии, эмоций, жестов, для которых фоном служит окружающий пейзаж, и все это дает художнику возможность множественной интерпретации символов. Какая еще область деятельности в соответствии с прилагаемыми усилиями настолько велика и достаточно разнообразна, чтобы глубоко заинтересовать человека и принести ему подлинное облегчение, спасая от однообразия? Я говорю об этом, чтобы, когда вы начнете работать, вы бы почувствовали уверенность, что все хорошо. И тогда вы совершите увлекательнейшее путешествие в свою будущую профессию.

Искусство в самом широком смысле слова — это сообщение, выраженное доступными вам средствами. Оно сообщает нам, как выглядит предмет и как мы можем его использовать, описывает одежду и даже манеры людей, живших в другие эпохи. В войну плакаты, созданные художниками, побуждали нас к действию, а в журналах и книгах мы видим на иллюстрациях живые и яркие изображения. Оно воплощает идею в визуальный ряд таким образом, чтобы мы видели, как созидается на наших глазах здание.

Было время, когда художник удалялся на голый чердак, чтобы жить в уединении и стремиться к воплощению идеала, и на обед ему вполне хватало тарелки яблок. Сегодня, однако, искусство стало неотъемлемой частью нашей жизни, и успешный художник уже не может удаляться от общества. Он должен выполнять определенную работу, определенным образом, с определенной целью и точно в срок.

Для начала нужно проявить новый интерес к людям. Что такое высокомерие с точки зрения света и тени, формы и цвета? Какие черты разочаровывают нас в людях? Как жесты выражают эмоции? Почему некоторые детские лица очаровательны, а некоторые лица взрослых подозрительны и лукавы? Вы должны найти ответы на эти вопросы и сделать их понятными своему зрителю. Эти знания со временем станут частью вашей натуры, но вы можете приобрести их только благодаря наблюдению и пониманию.

Постарайтесь выработать привычку тщательно наблюдать за вашим окружением. Однажды вы захотите поместить фигуру, которую будете рисовать, в аналогичную обстановку. Вы не сможете в полной мере добиться успеха в рисовании тела, пока не научитесь рисовать детали окружающей обстановки. Так что начинайте сразу собирать детали, которые придадут обстановке ее «атмосферу».

Учитесь отмечать значительные детали. Необходимо обращать внимание не только на прическу Марты. Чем именно отличается Марта в форменном платье от Марты в шортах или в брюках? Как складки платья спадают на пол, когда она садится?

Следите за жестикуляцией и эмоциями. Что делает девушка руками, когда говорит: «О! Это замечательно!»? Или ногами, когда, падая в кресло, говорит: «О, боже! Как я устала!»? Как изменяется лицо матери, когда она обращается к врачу со словами: «Неужели нет надежды?» А что выражает лицо ребенка, когда он говорит: «Ух ты, вот здорово!»? Вы должны обладать чем-то большим, чем просто техническое умение создавать хорошие рисунки.

Почти каждым успешным художником движет особый интерес, страсть, эмоциональный подъем, которые дают направление развития его техническим навыкам. Часто на это уходит довольно значительная часть жизни. Гарольд фон Шмидт, например, любит свежий воздух, сельскую жизнь, лошадей, новаторство, драматизм и действие. Его работы дышат огнем. Гарри Андерсон любит простой американский народ — старые семейные врачи, маленькие белые домики… Норман Рокуэлл, великий исследователь человеческих душ и знаток характеров, любит старые руки, искореженные непосильной работой, обувь, которая видала лучшие виды. Его нежное и чуткое отношение к человечеству, передаваемое чудесными техническими средствами, завоевало ему особое место в мире искусства. Джон Уиткомб и Эл Паркер могут достаточно остро показать сиюминутную жизнь молодой Америки. Братья Кларк испытывали любовь к зарисовкам из жизни Старого Запада времен пограничных войн с индейцами и лучше других преуспели в этом. Мод Фэнгел любила детей и рисовала их очаровательные мордашки. Никто из этих художников не смог бы ничего достичь без внутреннего эмоционального напряжения. Но вместе с тем никто из них ничего бы не добился, не умей они рисовать.

Я не рекомендую становиться «помощником» успешному художнику в целях получения фоновых знаний. Чаще всего это препятствует развитию способностей и приобретению собственного опыта. Причина в том, что вы прилагаете ваши скромные усилия к тому, чтобы бороться со звездной деятельностью вашего работодателя. Вы не думаете о себе и не следите за собой. Вы, как правило, мечтаете, у вас формируется комплекс неполноценности, и вы становитесь подражателем. Помните: художники не слишком ревниво охраняют профессиональные секреты. Я часто слышал, как студенты говорят: «Если бы я только мог наблюдать, как он работает, я уверен, что смог бы стать лучше его!» Это вам не поможет. Существует единственная тайна, если ее можно так назвать, — это персональная интерпретация каждого события отдельно взятым художником. Он сам, вероятно, не знает этой тайны. Вы должны овладеть основными приемами, но вы никогда не сможете этого сделать, наблюдая за работой другого художника. Вы должны сами для себя их придумать.

Прежде чем решить, на каком типе рисунка вы хотите сконцентрироваться, было бы целесообразно рассмотреть ваши способности на фоне вашего опыта. Если вы были воспитаны, например, на ферме, у вас гораздо больше шансов на успех в интерпретации фермерской жизни, чем в изображении общественной жизни Лонг-Айленда. Не игнорируйте обыденные знания, получаемые вами при долгом, ежедневном ознакомлении с жизнью определенного круга людей. Каждый из нас, как правило, обесценивает собственный опыт и знания: когда мы рассматриваем их на фоне других людей и событий, они кажутся нам тусклыми и скучными. Но это серьезная ошибка. Не бывает событий и фигур, существование которых оставило бы равнодушным художника, не доставив ему плодотворного материала для изображения. Художник, выросший в нищете, может создать необыкновенной красоты картину, рисуя полуразрушенный сарай, а другой художник —

рисуя богатую и роскошную обстановку. На самом деле, первый из них знает гораздо больше о жизни, и его искусство, вероятно, будет иметь более широкую аудиторию. Сегодня большого интереса заслуживает «американская сцена». Ее основной лейтмотив — простой домашний уют. Наша реклама и большая часть наших иллюстраций к ней тем не менее требуют тонкого и умного подхода, однако следует принять во внимание, что это та новая тенденция, для которой скромный фон не помеха.

Это правда, что большинство художников должны быть готовы по требованию работать на любую тему. Но постепенно каждый выбирает то, что он умеет лучше всего. Если вы не хотите быть напечатаны только в одном издании или «каталогизированы», вам придется потрудиться, чтобы расширить свои возможности. Это означает обучение общим принципам рисования (все имеет пропорции, три измерения, текстуру, цвет, свет и тень), чтобы вас не сразили требования заказчика, которому захочется иметь небольшой натюрморт, пейзаж, изображение животного или свой портрет в костюме из атласа или трикотажной шерсти. Потрудитесь понять, как нужно изобразить текстуру ткани, повадки животного, сочетание цвета и света в природе и в помещении. Пока вы учитесь наблюдать, требования не должны превышать ваш технический потенциал, потому что изображение всех форм основано на том, как на них падает свет, как он влияет на их объем и цвет. Кроме того, вы всегда можете исследовать любую незнакомую тему. Большинство художников тратит столько же времени на изучение необходимых данных, сколько на сам рисунок или картину.

Основы живописи и рисунка одинаковы. Может быть, можно было бы сказать, что рисунок в целом не предназначен для отражения всех тонкостей объема, граней и плоскостей или моделирования, которые можно получить в цвете. При работе с любым материалом художник сталкивается с одними и теми же проблемами: он будет вынужден рассматривать горизонт и определять точку зрения, он должен будет правильно передать длину, ширину и толщину (в той мере, в какой это возможно на плоской поверхности). Одним словом, он будет вынужден рассматривать все те элементы, о которых я говорю в этой книге.

Обнаженная человеческая фигура должна послужить основой для изучения любой фигуры. Невозможно нарисовать фигуру в одежде без знания структуры и формы того, что у нее под одеждой. Художник, который не может собрать фигуру должным образом, не имеет ни одного шанса на успех, независимо от того, рисовальщик ли он или живописец. Это все равно как если бы хирург не знал анатомии. Если же вас оскорбляет вид тела, которое дал нам Всемогущий, отложите сразу эту книгу в сторону и откажитесь от всякой мысли о карьере художника. Так как все мы мужского или женского пола, а тела обоих полов отличаются столь радикально по строению и внешности (женщина в брюках — это *не* мужчина в штанах, даже когда у нее короткая стрижка!), то представляется совершенной фантастикой изучение рисунка тела без анализа этих различий. Я занимаюсь практически всеми видами коммерческого искусства, и мой опыт подтверждает тот факт, что изучение обнаженной фигуры необходимо для любой художественной карьеры, которая требует рисования тела. Профессиональное обучение без такого исследования — пустая трата времени. Классы изображения натуры работают, как правило, с живыми моделями, поэтому я попытался снабдить книгу рисунками, которые послужат им заменой.

В широком смысле существует два вида рисунка: линейный и сплошной. Линейный рисунок, например поэтажный план, охватывает проектирование и масштабирование. Сплошной рисунок представляет собой попытку создать объем или изображение трехмерной фигуры на плоской поверхности бумаги или холста. Можно, однако, сделать плоский или контурный рисунок тела без света и тени и при этом передать его объем.

Глаз воспринимает форму намного легче по контуру или краям, чем по объемному моделированию. Но на самом деле нет никакого наброска формы, а скорее есть силуэт контуров, охватывающий как можно большую часть формы, видимую нами с одной точки зрения. Мы должны по необходимости как-то ограничить эту форму. Поэтому мы рисуем линию-контур. Контур в действительности относится к категории плоских изображений, хотя он может сопровождаться ис-

пользованием света и тени. Художник обходится без набросков, потому что он может определить контуры по отношению к другим массам или построить форму в рельефе при помощи объема.

Вы должны понимать разницу между контуром и линией. Кусок проволоки представляет собой линию. Контур — края. Этот край может резко ограничивать форму (ребра куба) или округлять и нивелировать ограничения (контур сферы). Многие контуры проходят друг перед другом, как контуры холмистого ландшафта. Линия рисунка тела, даже если это пейзаж, требует ракурса, для того чтобы произвести в изображении эффект твердой формы. Вы не можете сделать набросок фигуры изогнутой проволокой и при этом надеяться изобразить ее сплошной в перспективе. Посмотрите на два типа линий: текучие или ритмические линии, сплетающиеся вокруг формы, и, ради стабильности и структуры, контрастные прямые или угловые линии.

Линия может быть бесконечно разнообразна или весьма однообразна. Даже если вы начинаете с изогнутой проволоки, вам не нужно делать ее полностью однообразной. Вы можете варьировать вес линии, ее плотность и структуру. Когда вы рисуете контур, который находится рядом с очень светлой областью, вы можете использовать светлую линию или даже полностью ее исключить. Когда линия представляет собой темный и строгий контур, вы можете дать ему больше веса и жизненности. Самый скромный контурный рисунок может быть изобретательным и выразительным.

Возьмите карандаш и начните размахивать им по бумаге, а затем направьте его вниз. Это — «свободные», «ритмические» линии. Теперь, слегка зажав карандаш между большим и указательным пальцами, рисуйте легко и изящно. Затем сдвиньте карандаш вниз, как если бы вы действительно хотели провести вниз прямую линию. Это — «переменная» линия. Попробуйте нарисовать прямую линию, а затем нарисуйте другую, параллельно первой. Это — «преднамеренная» линия.

Если вы рассматриваете линию просто как знак, то для вас может быть откровением, что простая тонкая линия обладает таким множеством вариаций, которые вы можете наносить до конца своих дней. Помните, что линия — это то нечто, чем можно изменить ваши скучные рисунки. Можно начать самовыражаться при помощи различных линий, которые вы рисуете.

Теперь о фигуре. Каково соотношение высоты к ширине у идеальной фигуры? Идеальная фигура прямо стоящего человека должна вписываться в определенный прямоугольник. Что это за прямоугольник? Рассмотрите рисунок на странице 26. Самая простая и удобная единица измерения фигуры — это голова. Нормальный человек будет отставать от нашего идеала на полголовы, его рост можно измерить длиной, равной длине головы, умноженной на семь, плюс еще половина. Получится пропорция не восемь, а только «семь с половиной голов». Вам не нужна абсолютная мера «восемь голов». Ваш идеальный мужчина может иметь любые пропорции, какие вы хотите, но он, как правило, должен быть высоким. На страницах с 26-й по 29-ю вы найдете различные пропорции, исчисленные «в головах». Обратите внимание, что в любой момент вы можете изменить ваши пропорции в соответствии с конкретной проблемой. Исследуйте их тщательно и нарисуйте два или три раза, поскольку вы будете их использовать, сознательно или нет, каждый раз, когда будете рисовать фигуру. Некоторые художники предпочитают изображать ноги даже чуть длиннее, чем это показано на нашем рисунке. Но если ноги изобразить направленными вниз в перспективе, это значительно добавит им длины, и это будет правильно.

Примечательно, что работы большинства начинающих выглядят одинаково. Анализируя это, я обнаружил некоторые особенности, которые следует здесь упомянуть. Я предлагаю вам сравнить этот перечень с вашей собственной работой, чтобы вы могли увидеть и, если сможете, поправить то, что нужно улучшить.

1. Все последовательно серое.

Что делать: для начала возьмите мягкий карандаш, который дает хороший черный цвет.

Выберите оттенок, подходящий для вашей темы, и сделайте четче контур.

Оставьте по контрасту белую область нетронутой и белый предмет — белым либо выделите его очень тонкими штрихами. Избегайте усиления серого цвета в светлых областях.

Не обводите объекты, выделяя их, жирными линиями.

2. Переизбыток малых нечетких линий.

Не «балуйте» вашу линию, рисуйте ее чисто, большим взмахом.

Не затеняйте ее множеством «клейких» штрихов. Используйте конец карандаша, проводя почти плоскую линию для моделирования и теней.

3. Смещенные черты лица.

Изучите построение линий головы и интервалы между ними. (См. Рисунок головы.)

Рисуйте черты лица в нужном месте.

4. Потертости и грязь возникают, как правило, если работа хранится в свернутом виде.

Нанесите фиксаж. Если рисунок на тонкой бумаге, закрепите его на плотном картоне.

Старайтесь никогда не нарушать поверхность бумаги. Это очень плохо. Если вы повредили бумагу, начните все сначала. Храните ваши рисунки, не сворачивая. Сохраняйте нетронутые области в строгой чистоте, используйте для этого мягкий ластик.

5. Слишком много техник на одном рисунке.

Прорабатывайте каждую тему в одной технике. Не комбинируйте восковые мелки с карандашом, пастелью или чем-то еще. Делайте все карандашом, цветным мелком, пастелью, акварелью или пером и чернилами. Это придаст вашей работе определенную последовательность. Позже вы сможете эффективно комбинировать различные техники, но не следует с этого начинать.

6. Склонность к использованию тоновой окрашенной бумаги.

Черно-белый рисунок выглядит лучше на белой бумаге, чем на цветной. Если же вам приходится работать с окрашенной бумагой, работайте в цвете, гармонизирующем с бумагой. Так, например, коричневый или красный меловой карандаш хорошо будет смотреться на желтовато-коричневой или кремовой бумаге. Лучше накладывать цвет на белый фон.

7. Портреты кинозвезд.

Проверять работы новичков — довольно монотонное занятие. Головы, как правило, плохо освещены с точки зрения рисовальщика. Возьмите для практики головы не слишком известных людей.

8. Плохое расположение.

Если вы делаете виньетки во главе листа, спланируйте интересные и привлекательные формы. Не жмитесь к краю, если только вы не хотите взять все пространство в рамку.

9. Выделение мелом.

Успешно это может делать только очень умелый художник.

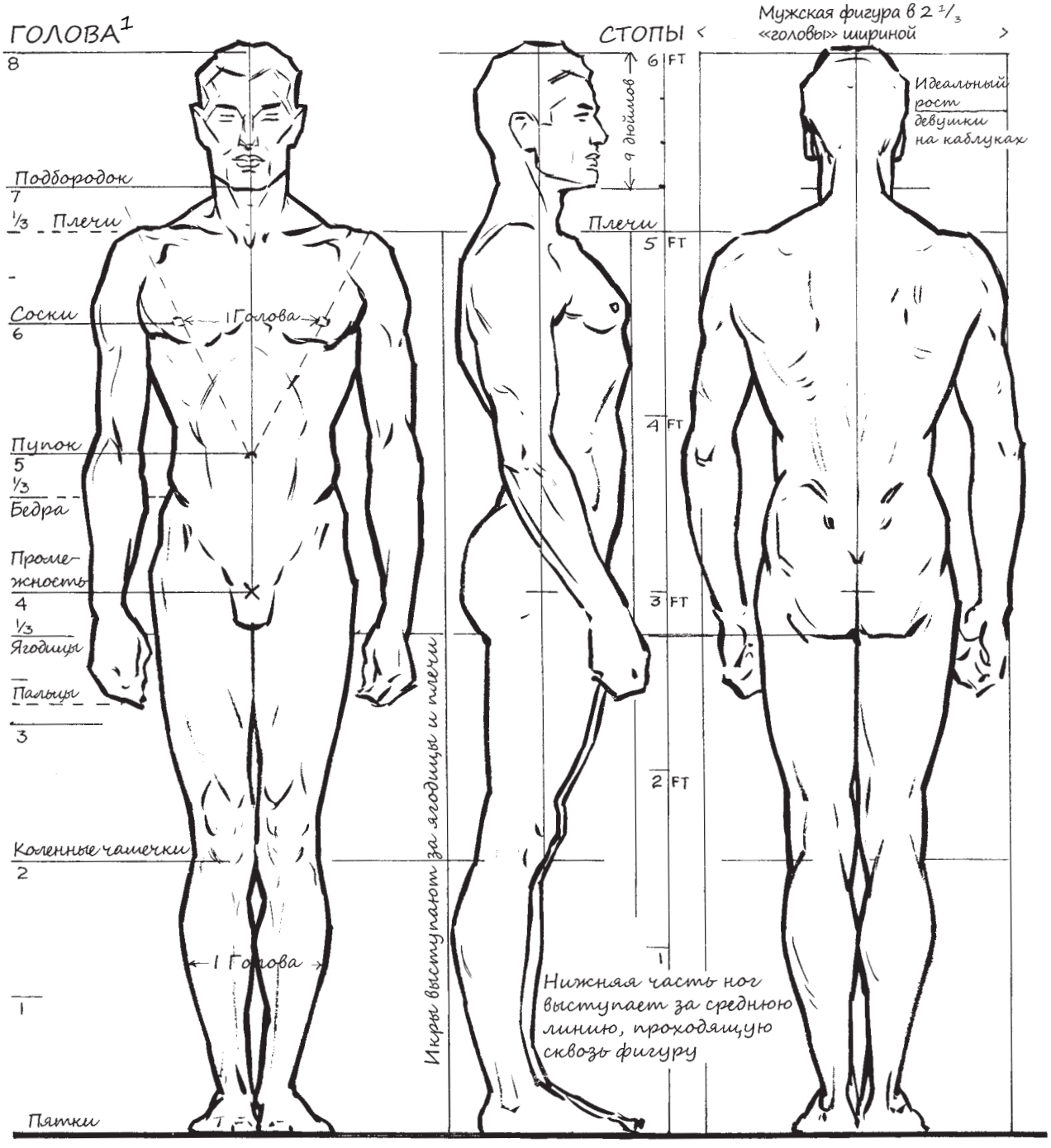
10. Неинтересные темы.

Просто костюм не делает картину. Каждая картина, кроме демонстрации техничности, должна еще вызывать и некоторый интерес. Голова должна демонстрировать характер или выражение состояния. Другие предметы должны нести настроение, действие или чувство, чтобы сделать картину интересной.

Акварель, пожалуй, самая сложная техника из всех. И все же большинство новичков сразу принимаются за нее. Чтобы быть эффективной, акварель нуждается в широком мазке, большой рыхлой кисти и не слишком привередливом художнике. Если вы обнаружили на своей работе зернистость и пятна, то можете быть уверены — это никому не понравится.

Акварель должна придавать ощущение «случайности» или цвета, привносящего что-то свое, причем впечатление от изображения не должно меняться на высушенной картине. Прекрасный эффект получается, когда краска наносится на предварительно увлажненную бумагу. Используйте специальную бумагу для акварели или дощечку; мягкая и хорошо впитывающая влагу бумага может стать очень грязной. Чем меньше вам приходится перекладывать отложенную работу, тем лучше. Вообще акварелисты предпочитают не оставлять много карандаша, особенно на темных или затененных участках, через которые карандаш может проступать. Некоторые работы акварелистов смываются в общий тон, блики смываются мягкой губкой или кистью, а полутона и тени выравниваются по отношению к исходному тону. Если вы не в состоянии справиться с акварелью иначе, чем нанесением небольших мазков, то я посоветовал бы вам пастель, которую можно растереть и распространить по поверхности работы по вашему усмотрению. Масляные краски обладают некоторым преимуществом: они остаются влажными достаточно долго для того, чтобы маневрировать цветом.

ИДЕАЛЬНАЯ ПРОПОРЦИЯ, МУЖЧИНА

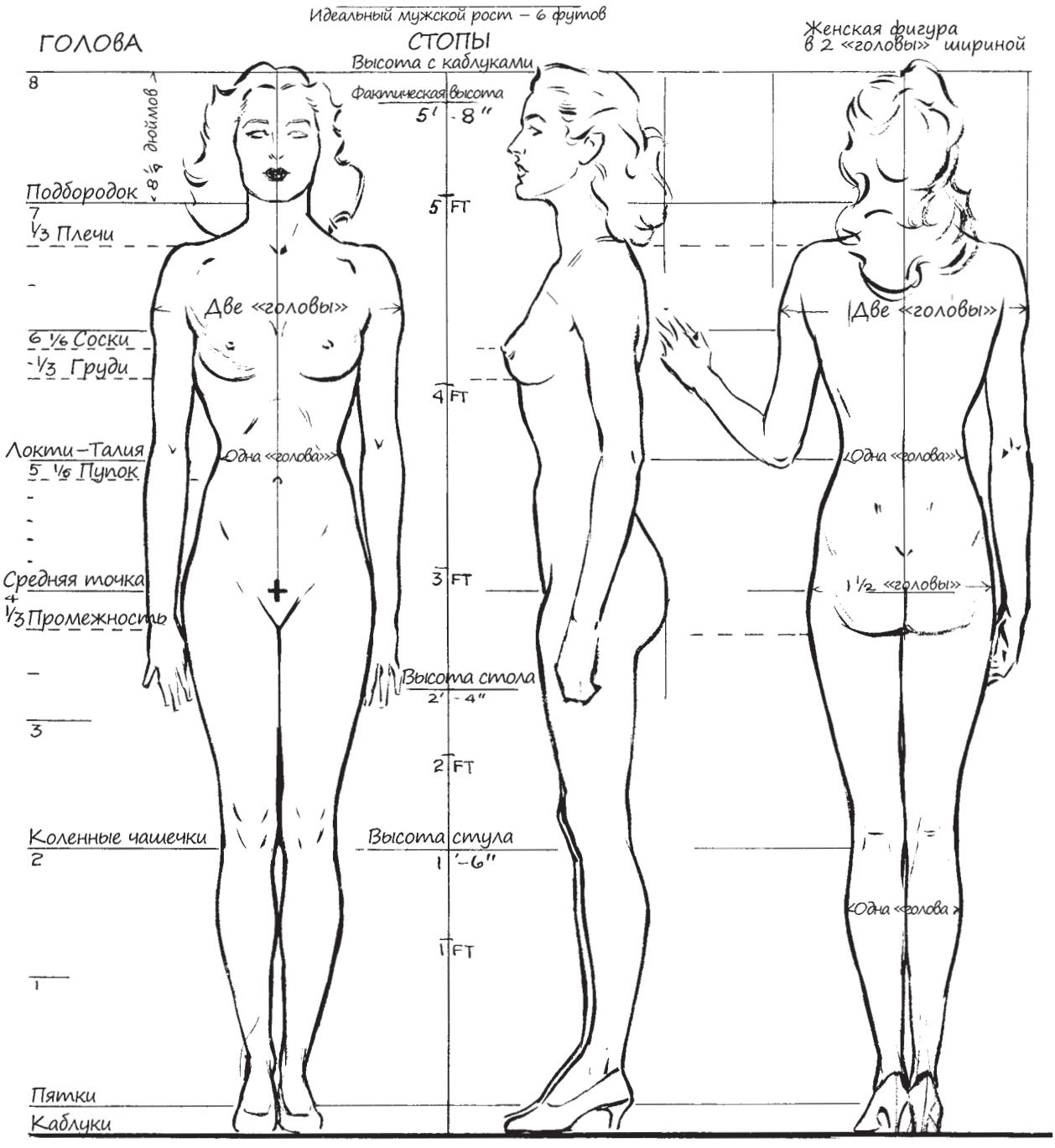


Возьмите любую желаемую высоту или ограничьте ее точками от макушки до пяток. Разделите на восемь равных частей. Две целых и одна треть такой части будут относительной шириной мужской фигуры. Не стоит на этом этапе пытаться изобразить правильно анатомию, но вы можете мысленно исправлять отдельные фрагменты.

Нарисуйте фигуру в трех положениях: спереди, сбоку и сзади. Обратите внимание на относительную ширину плеч, бедер и икр. Обратите внимание, что расстояние между сосками должно составлять одну «голову». Талия немного шире, чем одна «голова». Запястья спадают чуть ниже промежности. Локти примерно на одной линии с пупком. Колени чуть выше нижней четверти фигуры. Плечи на одну шестую «головы» ниже макушки. Пропорции приведены в соответствие с длиной ног так, что вы

[1] Слово «голова» при составлении пропорции принимается за единицу измерения.

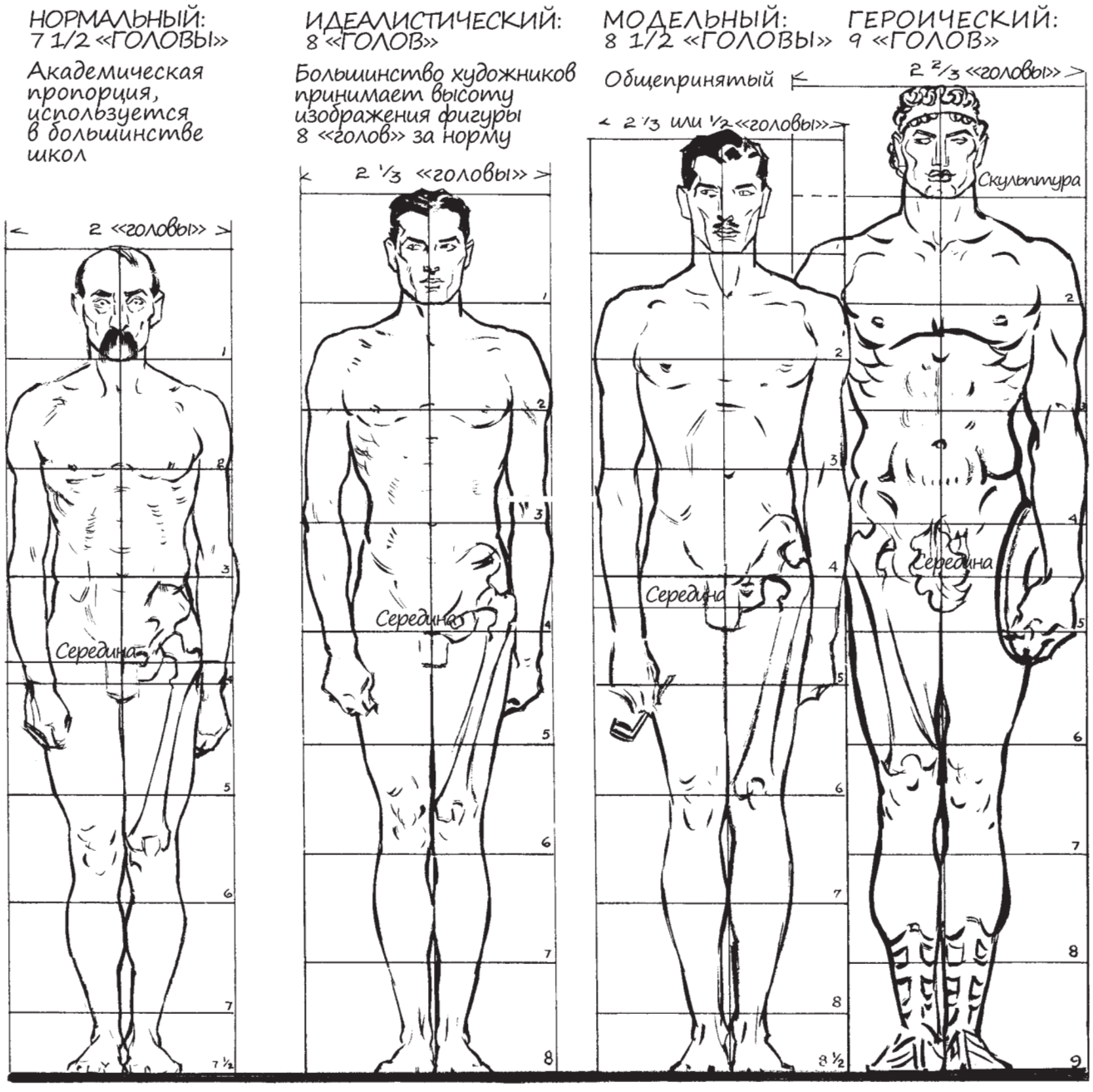
ИДЕАЛЬНАЯ ПРОПОРЦИЯ, ЖЕНЩИНА



можете точно «привязать» свою фигуру к мебели и интерьеру.

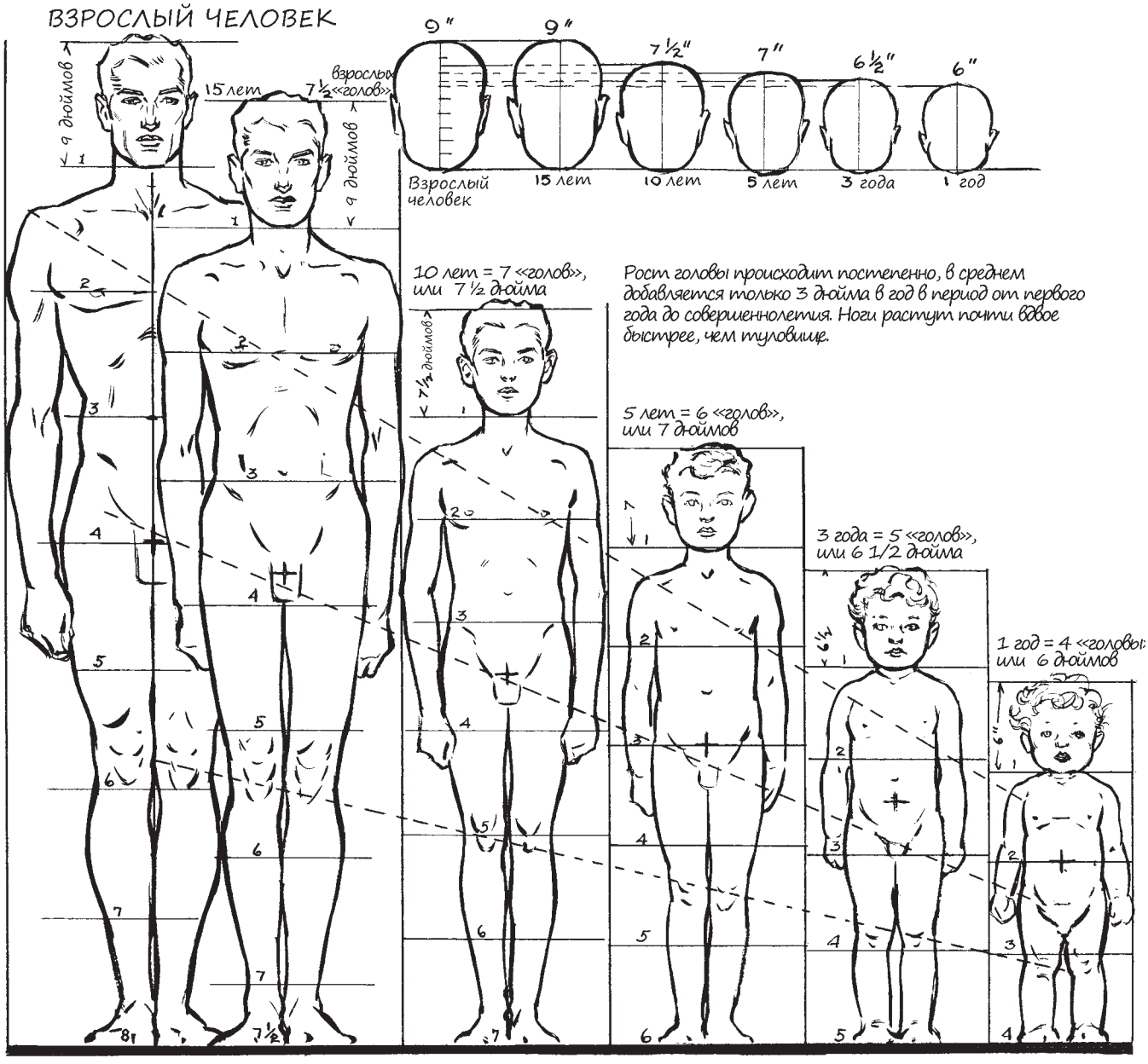
Женская фигура относительно узкая. Соски немного ниже, чем у мужчины. Талия измеряется одной «головой» в поперечнике. Перед бедра немного шире, чем подмышки, они гораздо уже со стороны спины. Вы рисуете ноги, намеренно или нет, чуть длиннее от коленей вниз. Запястья на одном уровне с промежностью. Идеальной высотой для девушки считается высота в пять футов восемь дюймов (на каблуках). На самом деле, конечно, средняя девушка имеет более короткие ноги и ее бедра несколько тяжелее. Заметьте, что женский пупок находится ниже талии; мужской — выше или же на одном уровне с талией. Соски и пупок находятся на расстоянии одной «головы» друг от друга, они расположены на одной линии с головой. Локоть выше пупка. Очень важно научиться различать мужскую и женскую фигуру.

РАЗЛИЧНЫЕ СТАНДАРТЫ ПРОПОРЦИИ



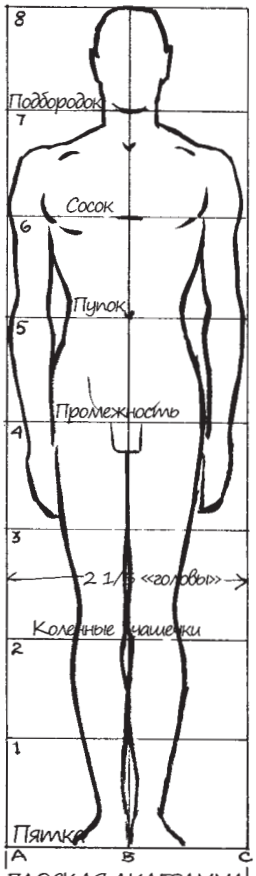
Вы можете сами видеть, почему фактические или нормальные пропорции не вполне удовлетворительны. Все академические рисунки на основе нормальных пропорций выглядят уныло и старомодно. Большинство модельных художников растягивают фигуру в высоту более восьми «голов», а аллегорическая или героическая фигура «сверхчеловеческого» типа — и до девяти «голов». Обратите внимание, в какой точке середина фигуры в каждом конкретном случае становится ниже. Было бы хорошо сделать боковые и задние эскизы в различных пропорциях, используя предыдущую страницу в качестве общего руководства, но изменяя при этом пропорции. Вы можете «управлять» ростом вашей фигуры в любом рисунке в зависимости от того, какой размер головы вы используете.

ИДЕАЛЬНЫЕ ПРОПОРЦИИ РАЗЛИЧНЫХ ВОЗРАСТОВ

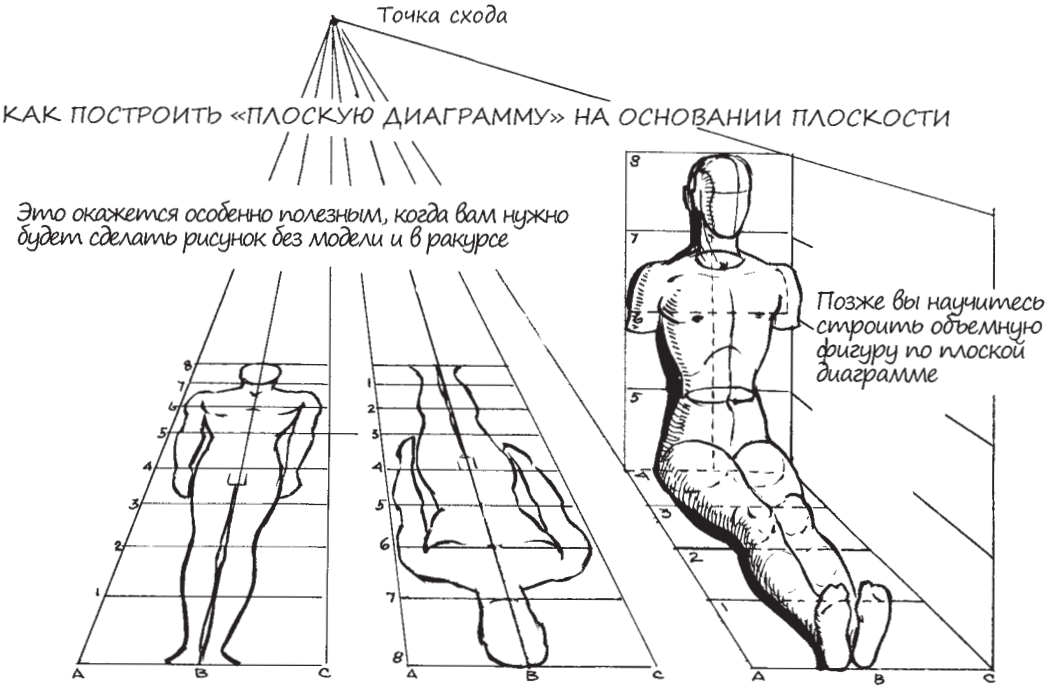


Эти пропорции были разработаны с большим трудом и, насколько я знаю, никогда ранее не применялись художниками. Масштаб предполагает, что ребенок вырастет идеальным взрослым ростом в восемь «голов». Если, к примеру, вы хотите нарисовать мужчину или женщину (женщина будет примерно на полголовы ниже, чем мужчина) с пятилетним мальчиком, вы получите его относительную высоту. Дети младше десяти чуть ниже ростом и пухлее, чем принято считать, так что такой эффект предпочтительнее; те, что старше десяти, — чуть выше, чем принято считать.

ПЛОСКАЯ ДИАГРАММА



ПЛОСКАЯ ДИАГРАММА

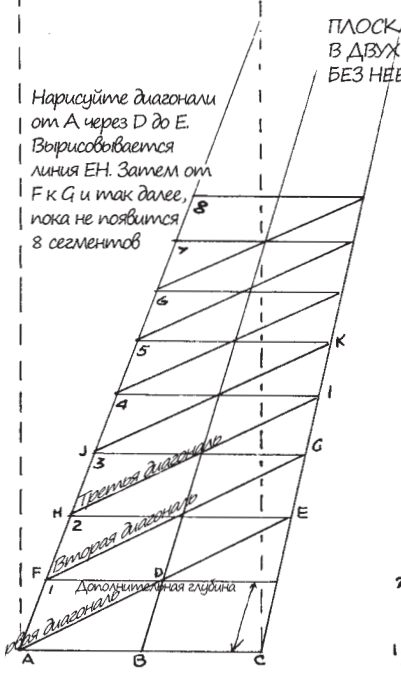


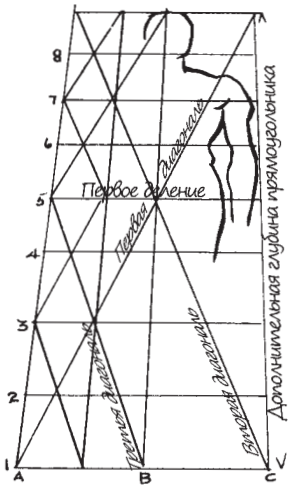
Заполните 16 блоков, следуя плоской диаграмме

Используйте две плоскости

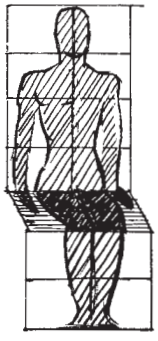
Тени можно нарисовать по этому плану. Это «руководство» для рисования твердого тела в перспективе

ПЛОСКАЯ ДИАГРАММА – НЕ БОЛЕЕ ЧЕМ ТРАССИРОВКА ТЕНЕЙ, ТОЛЬКО В ДВУХ ИЗМЕРЕНИЯХ, НО ЭТО НАША «КАРТА». МЫ НЕ СМОЖЕМ РАБОТАТЬ БЕЗ НЕЕ, ПОКА НЕ НАЙДЕМ ВЕРНЫЙ СПОСОБ ИЗОБРАЖЕНИЯ





Два способа изображения «коробки» плоской диаграммы в перспективе. Я предлагаю вам изучить их. Это поможет вам в дальнейшем избежать множества трудностей

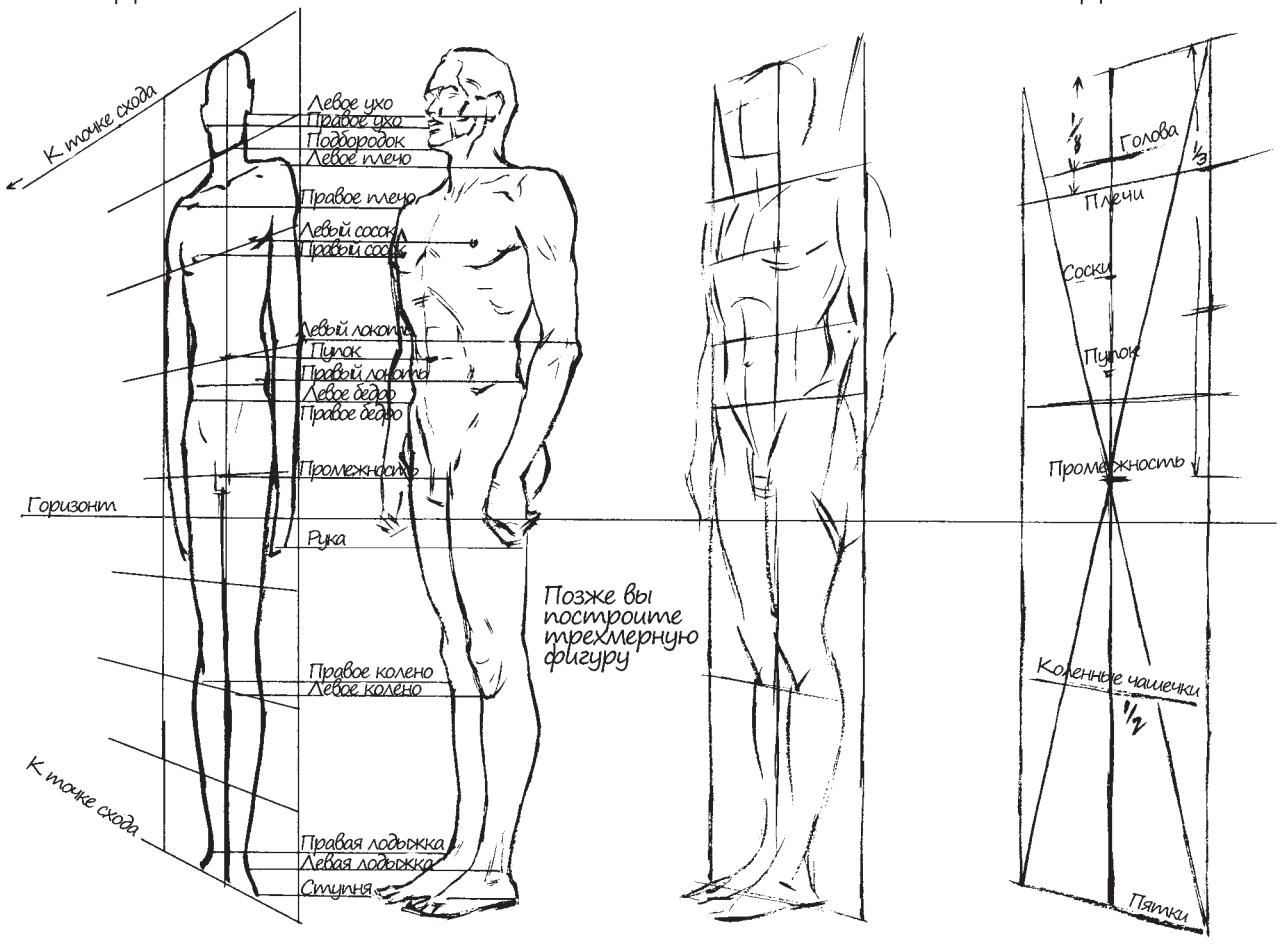


Плоская диаграмма
Сидящая поза
3 плоскости

Здесь показано, каким образом принцип применяется к сложному для объяснения ракурсу

ПЛОСКАЯ ДИАГРАММА

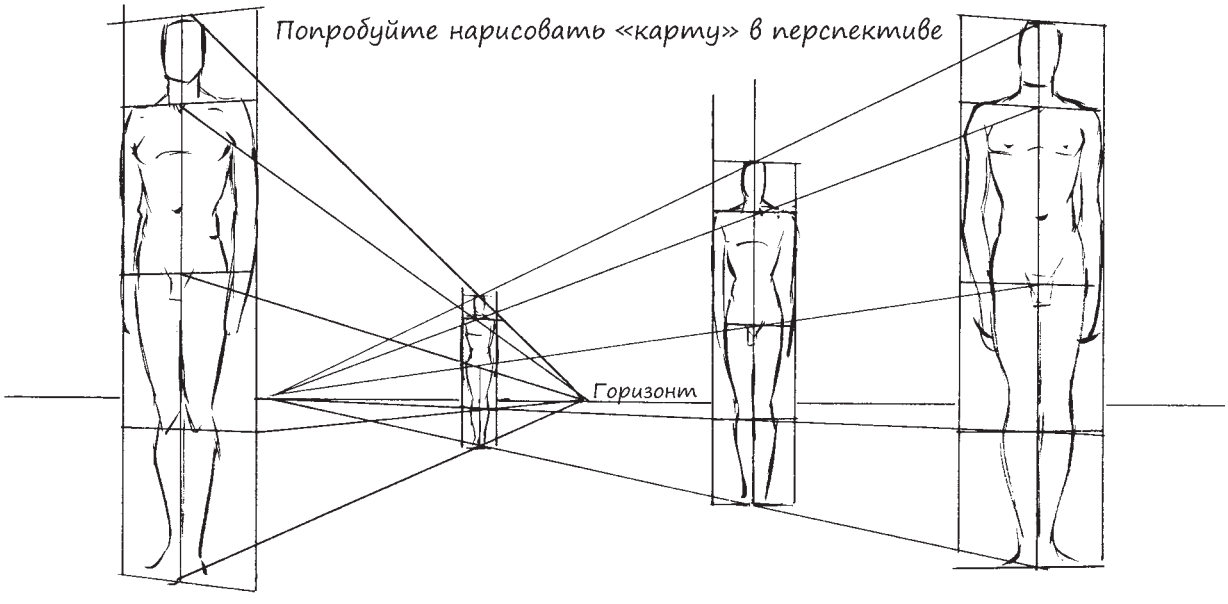
ДРУГИЕ ВАЖНЫЕ ОБЛАСТИ ПРИМЕНЕНИЯ «КАРТЫ» ИЛИ ПЛОСКОЙ ДИАГРАММЫ



Все точки фигуры можно расставить в перспективе с «картой» в качестве гида

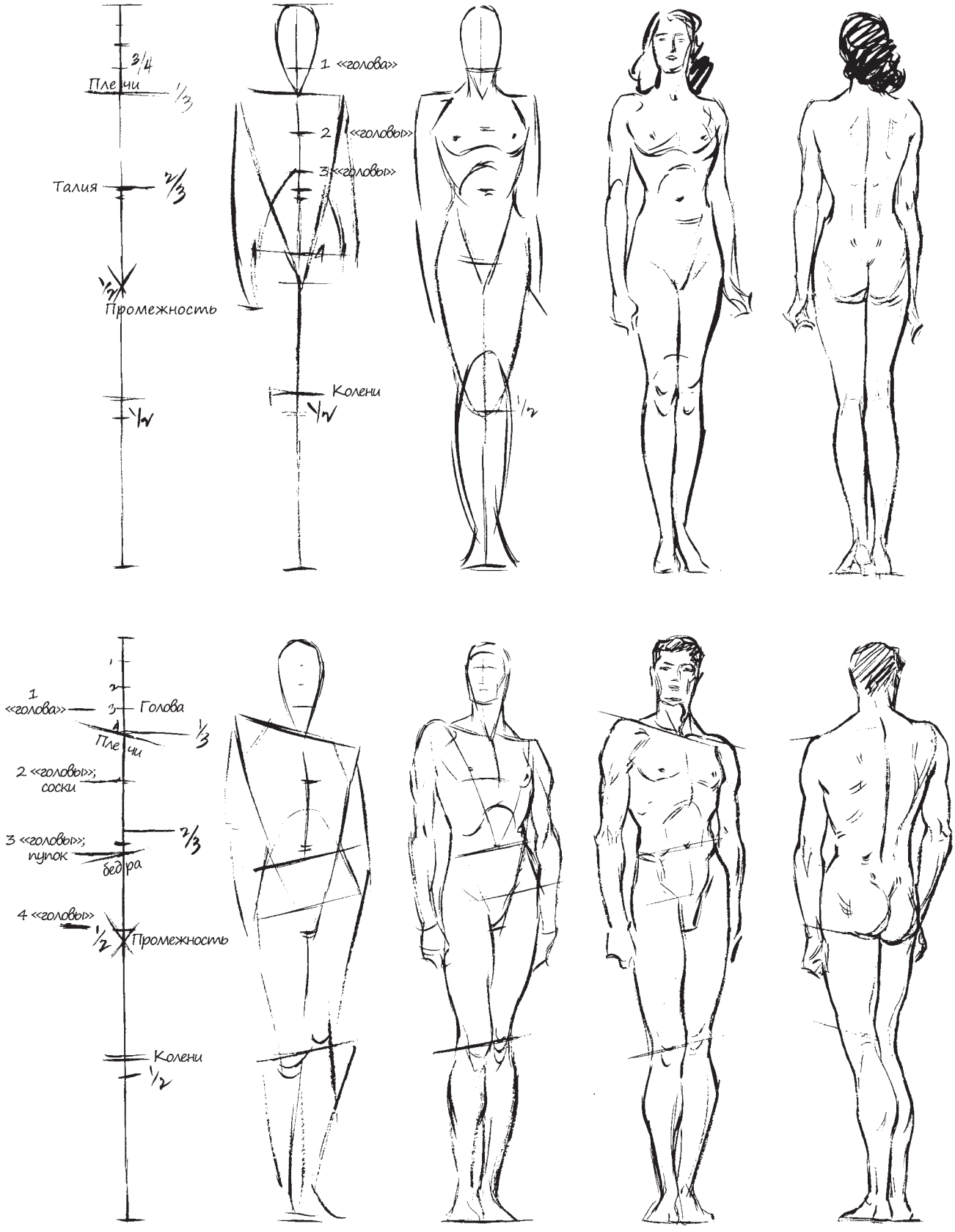
Быстрая «оценка» перспективы

Быстрая «оценка» «карты»

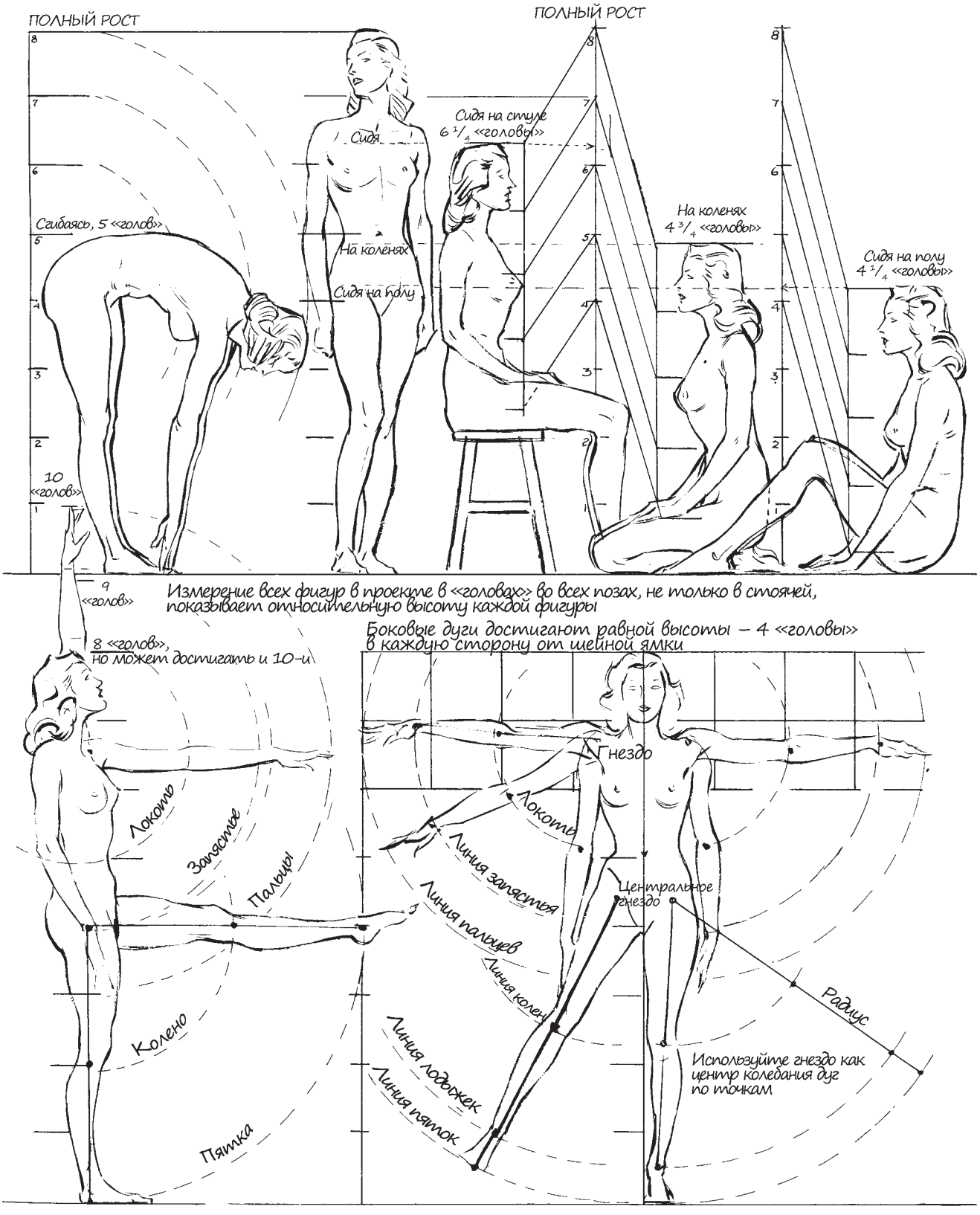


Пропорции одной фигуры можно легко спроецировать перспективой на другие

БЫСТРАЯ ОЦЕНКА ПРОПОРЦИЙ



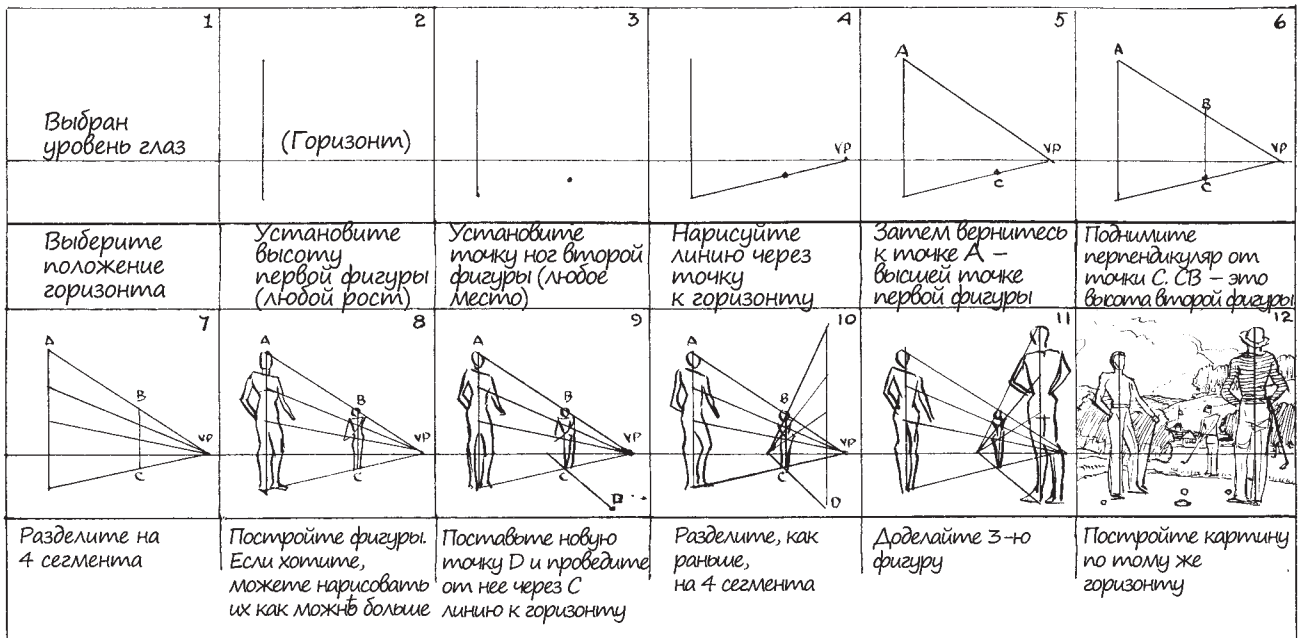
ПРОПОРЦИИ ДУГ В «ГОЛОВАХ»



Простой способ нахождения длины расставленных конечностей. Позднее вы будете делать это в перспективе

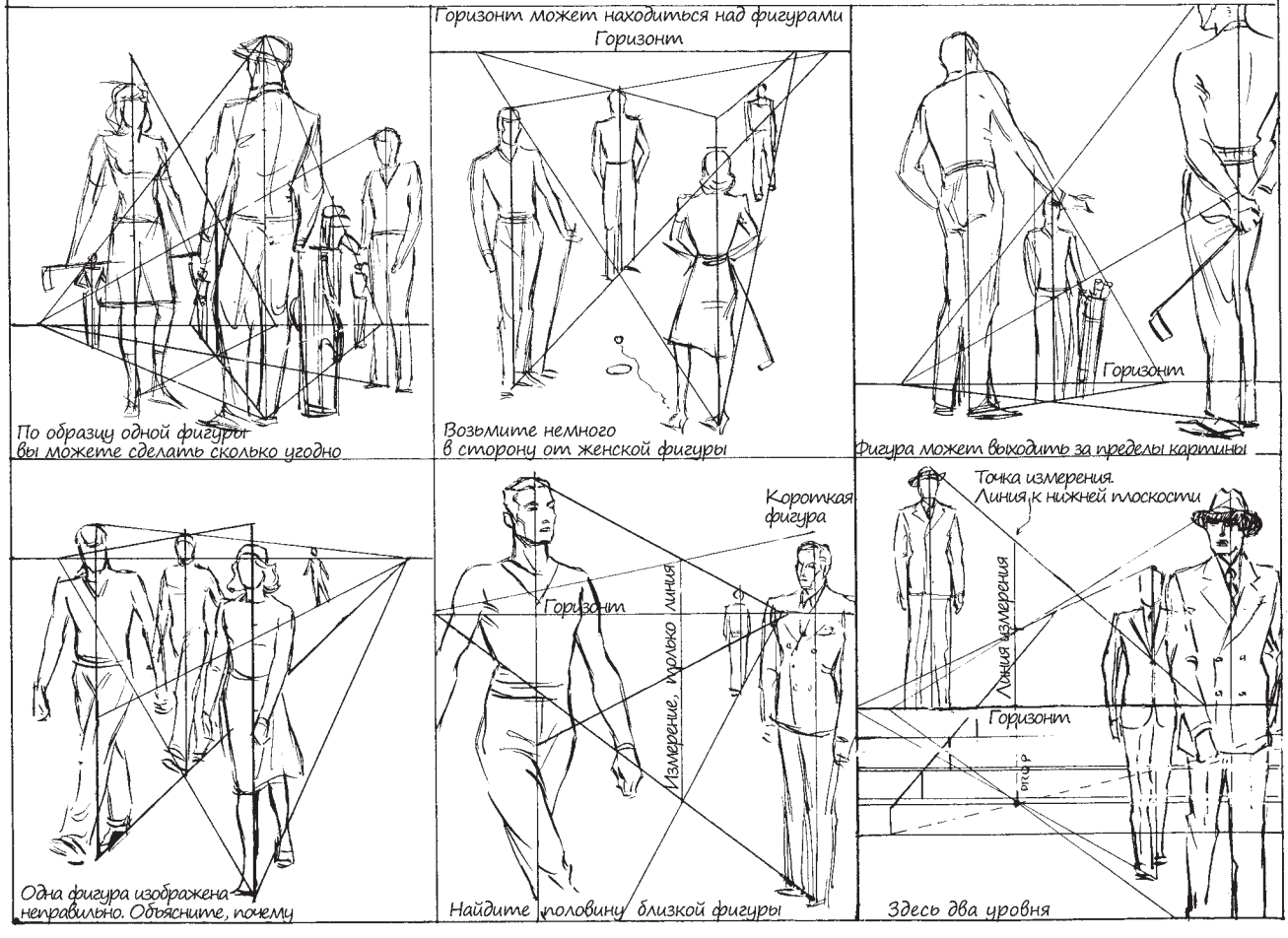
ПРОПОРЦИЯ ПО ОТНОШЕНИЮ К ГОРИЗОНТУ

Как построить картину и фигуру на ней с любого уровня глаз (или от горизонта, что то же самое)

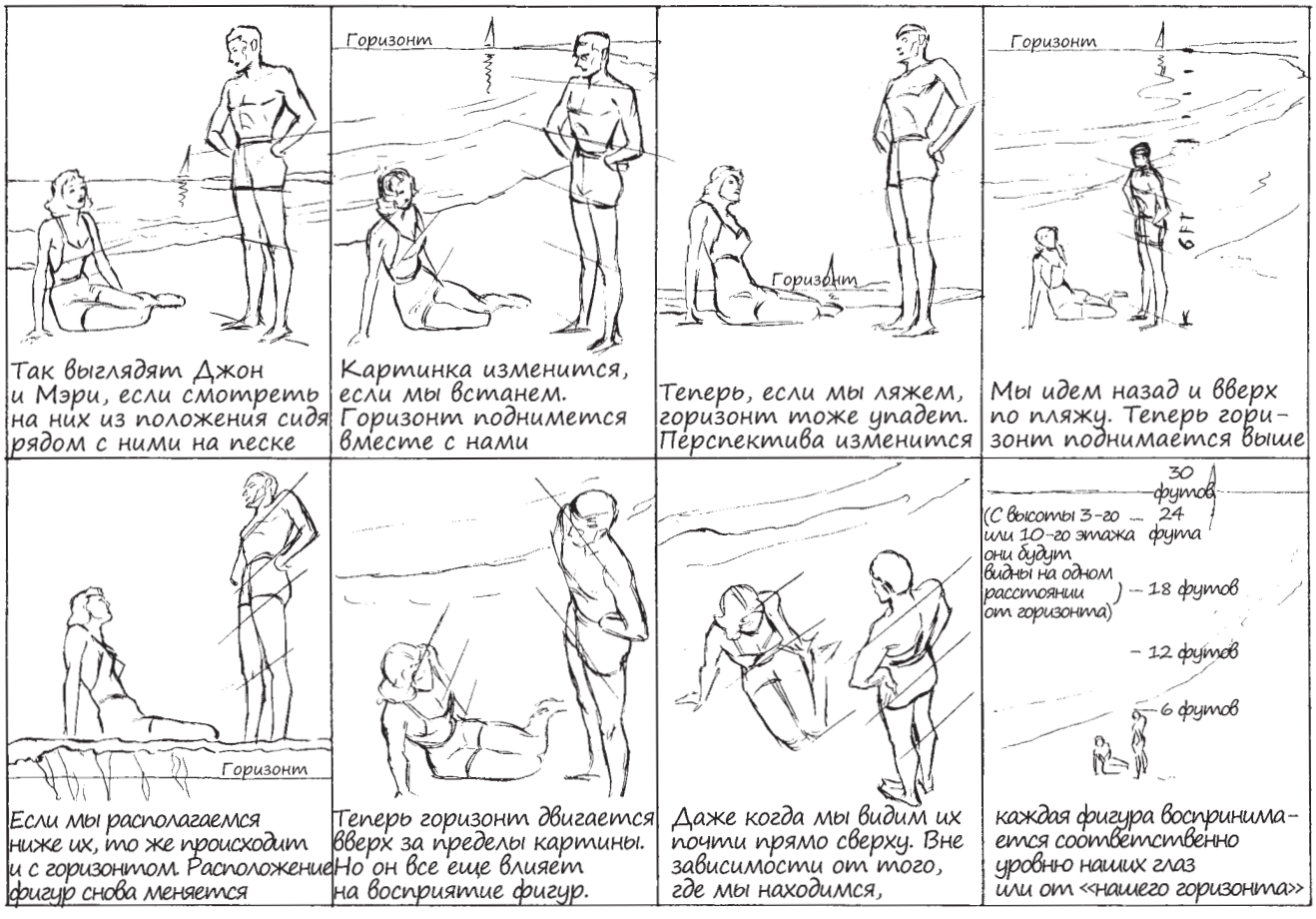


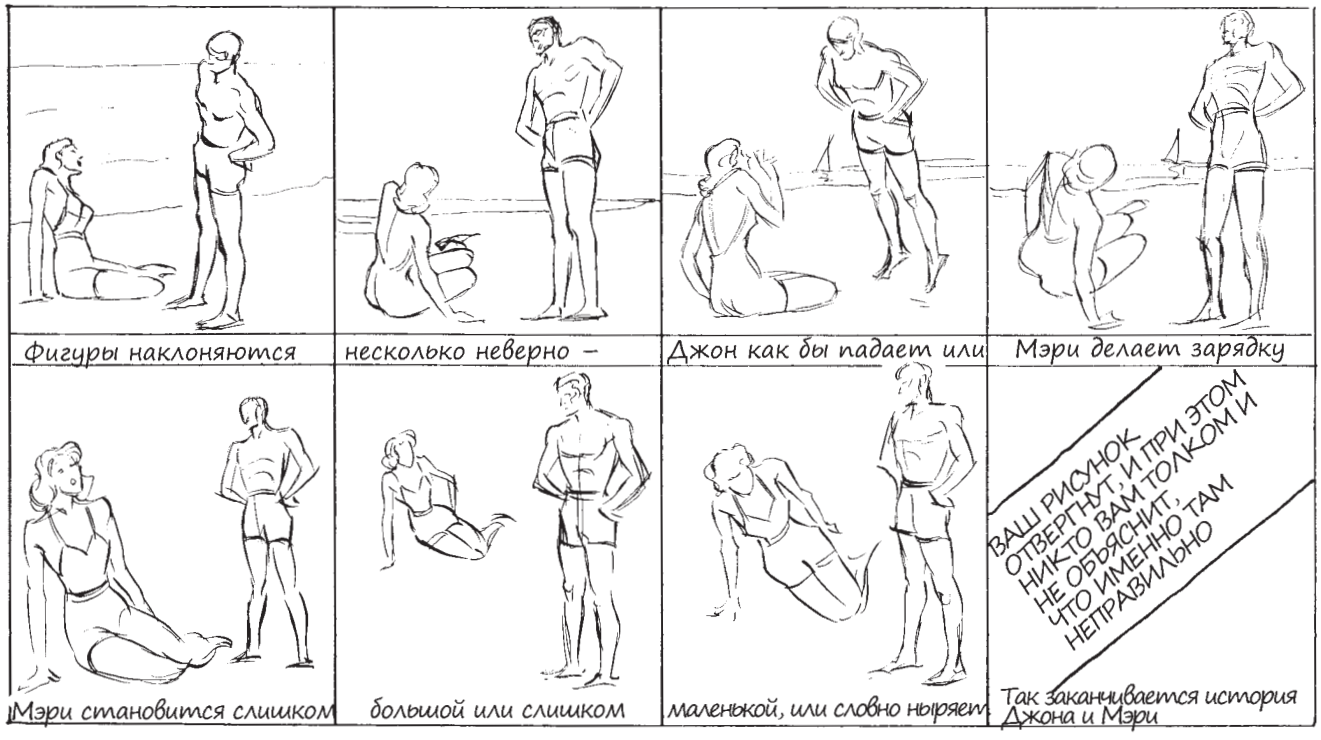
Правило: горизонт должен пересекать все одинаковые фигуры на уровне плоскости в одной точке

КАК РАЗМЕСТИТЬ НА МИНИАТЮРНОМ ЭСКИЗЕ ФИГУРЫ С УЧЕТОМ ИХ РАЗМЕРОВ

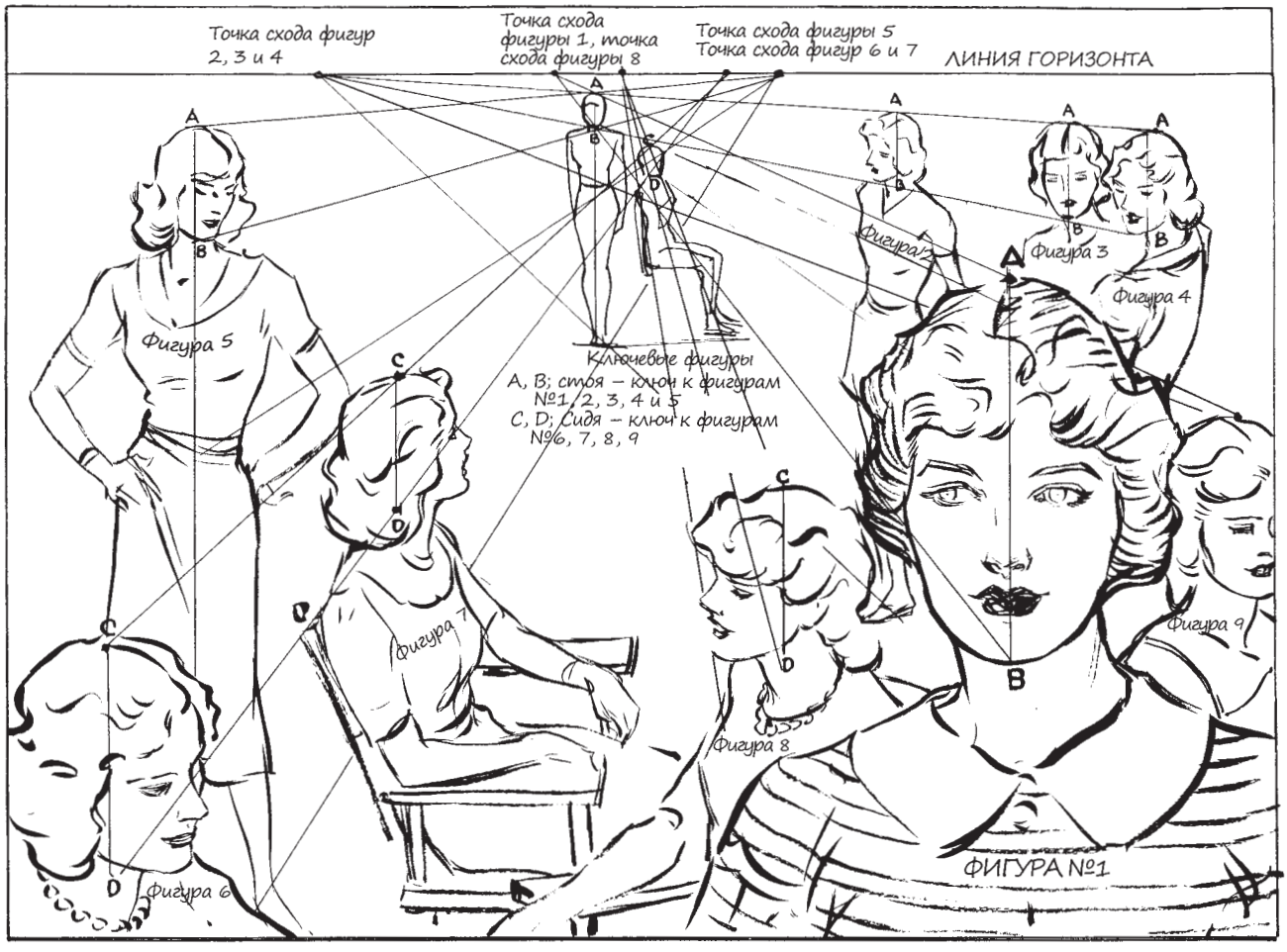


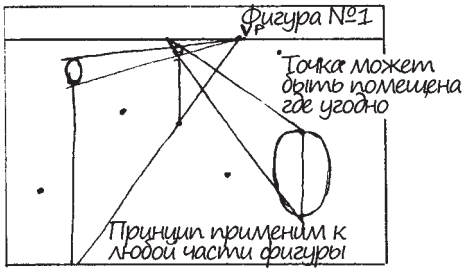
ПРОБЛЕМЫ ДЖОНА И МЭРИ





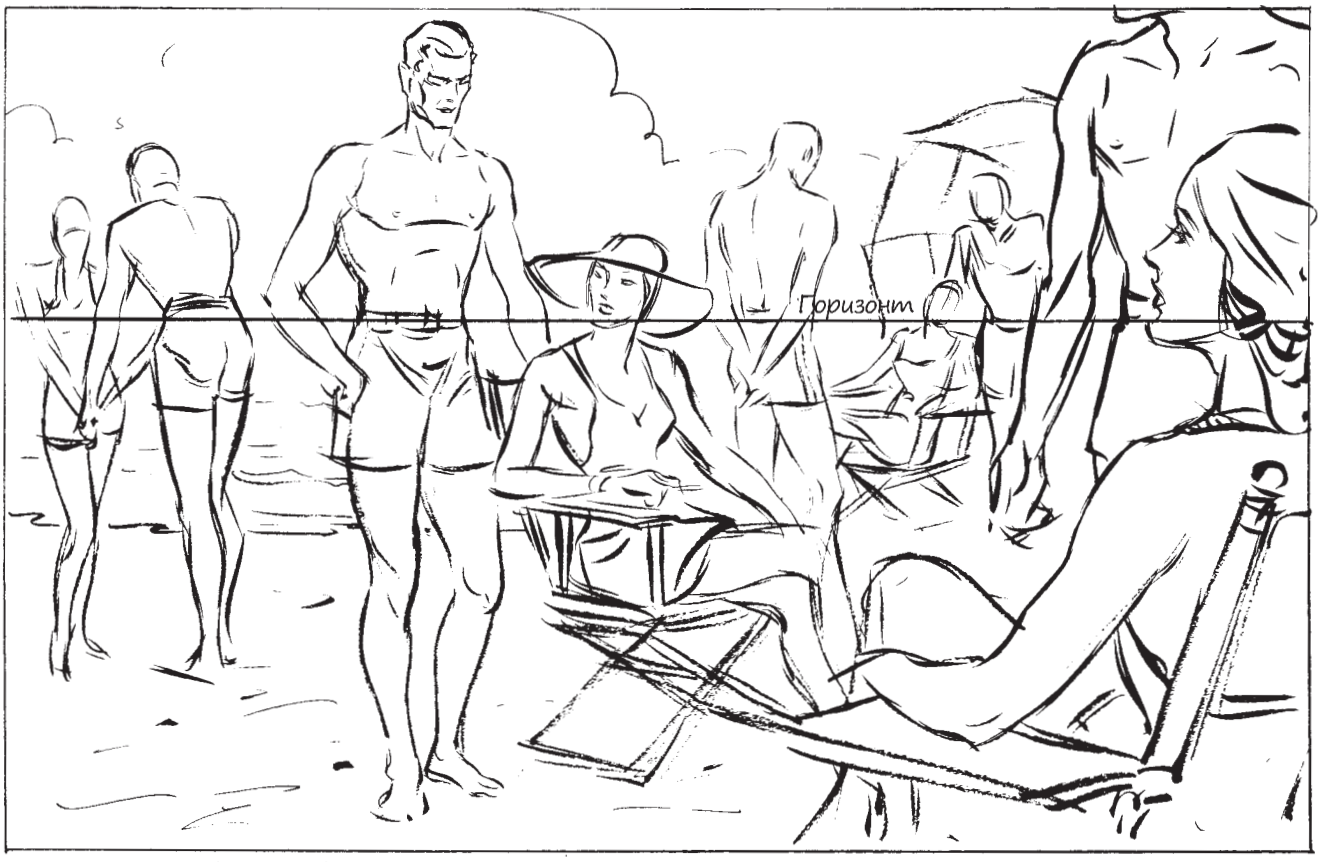
ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОПОРЦИЙ НА ЛЮБОЙ ТОЧКЕ ВАШЕЙ КАРТИНЫ





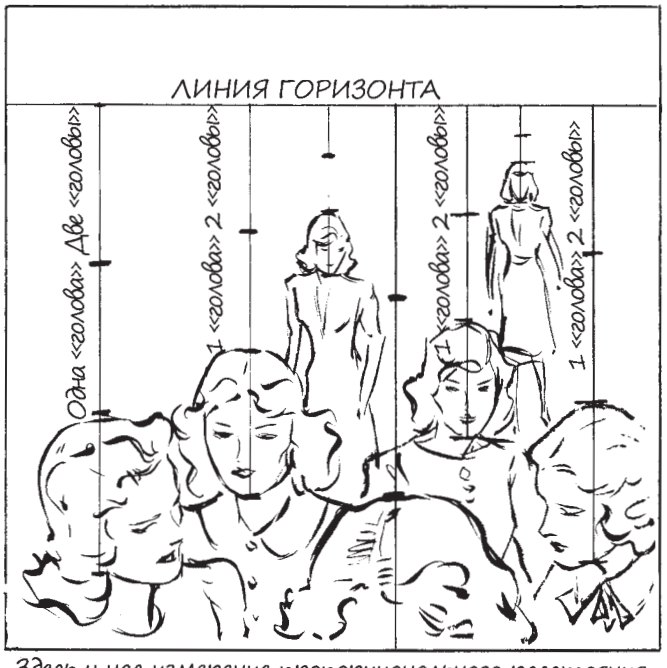
Многие художники испытывают трудности с размещением фигур на картине и надлежащим их соотнесением между собой, особенно если еще не видно готовой фигуры. Чтобы решить эту проблему, нужно нарисовать ключевые фигуры в положениях стоя и сидя. Вся фигура либо любая ее часть может быть масштабирована от горизонта. Линия AB принимается за единицу измерения и применяется ко всем стоячим фигурам; CD — к сидячим. Это применимо *ко всем фигурам, которые находятся в одной плоскости по отношению к земле*. (На странице 37 есть объяснение, как действовать, когда фигуры находятся на разных уровнях.) Вы можете поместить точку в любом месте в пределах вашего пространства и найти относительный размер фигуры или части фигуры именно в этом месте. Очевидно, что все остальное должно быть нарисовано в соответствии с тем же горизонтом и масштабироваться так, чтобы фигуры были соотносительными. Нарисуйте, например, ключевые фигуры лошади, коровы, стула или лодки. Важно, чтобы все фигуры сохраняли свой относительный размер независимо от того, насколько близко они или далеко от наблюдателя. На картине может быть только один горизонт и только одна центральная точка. Горизонт перемещается вверх или вниз вместе с наблюдателем. Невозможно посмотреть за горизонт, так как он образован уровнем глаз или объективным уровнем субъекта. Горизонт воспринимается как линия на открытой, плоской поверхности земли или воды. Среди холмов или в закрытом помещении он не может быть по-настоящему виден, но его определяет уровень глаз.

«ПОДВЕШИВАНИЕ» ФИГУРЫ К ГОРИЗОНТУ



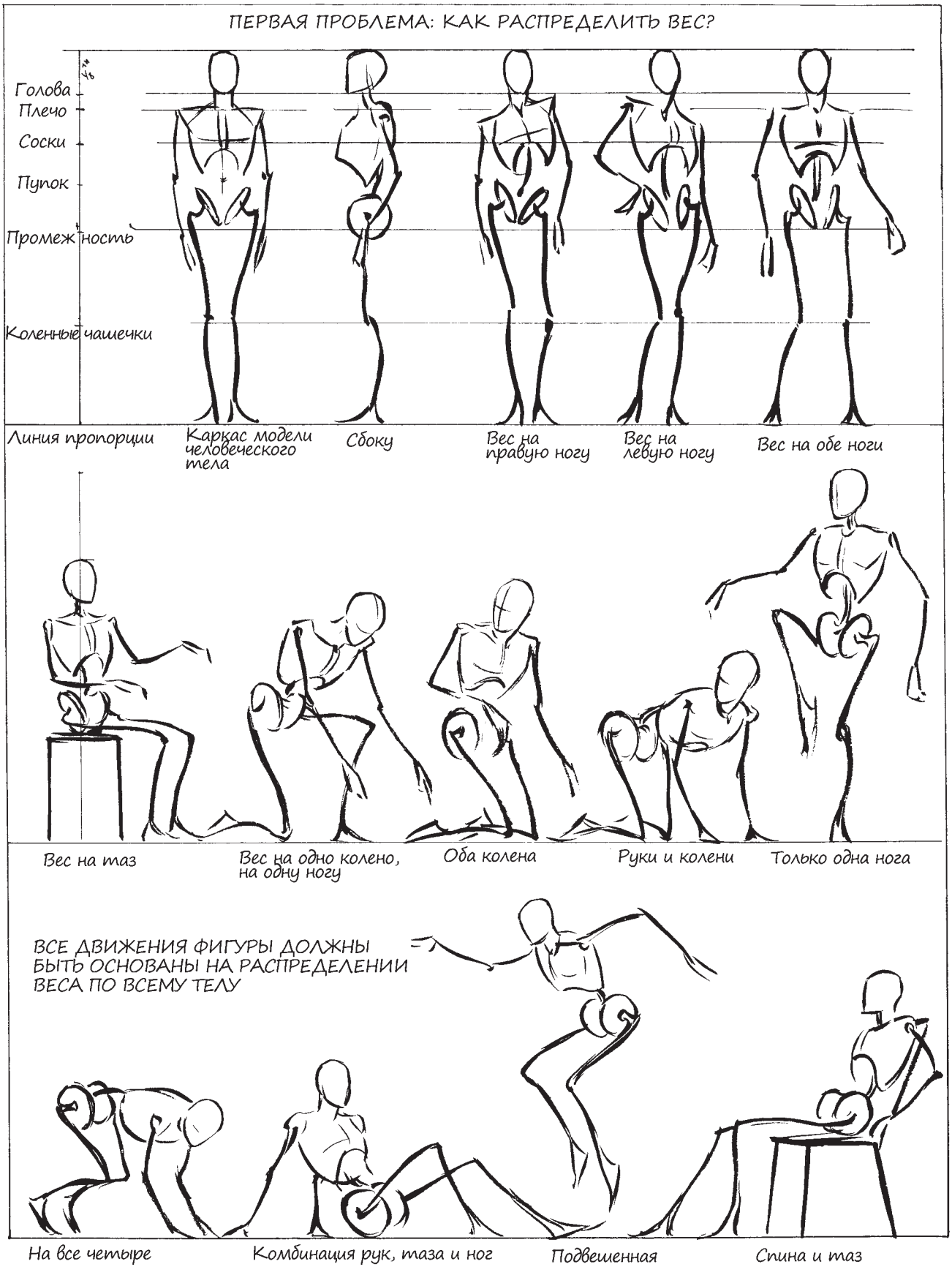
Вы можете «подвесить» ваши фигуры к линии горизонта, «прорезая» аналогичные фигуры в том же месте. Это удержит их на одной плоскости. Обратите внимание, что горизонт «обрезает» талию мужчины и подбородок сидящей женщины. Одна стоящая слева женщина нарисована в соотношении с мужчиной. Просто?

Вы можете также «подвесить» к линии горизонта головы. В этом случае он «обрежет» мужскую голову в области рта, женскую – на уровне глаз.

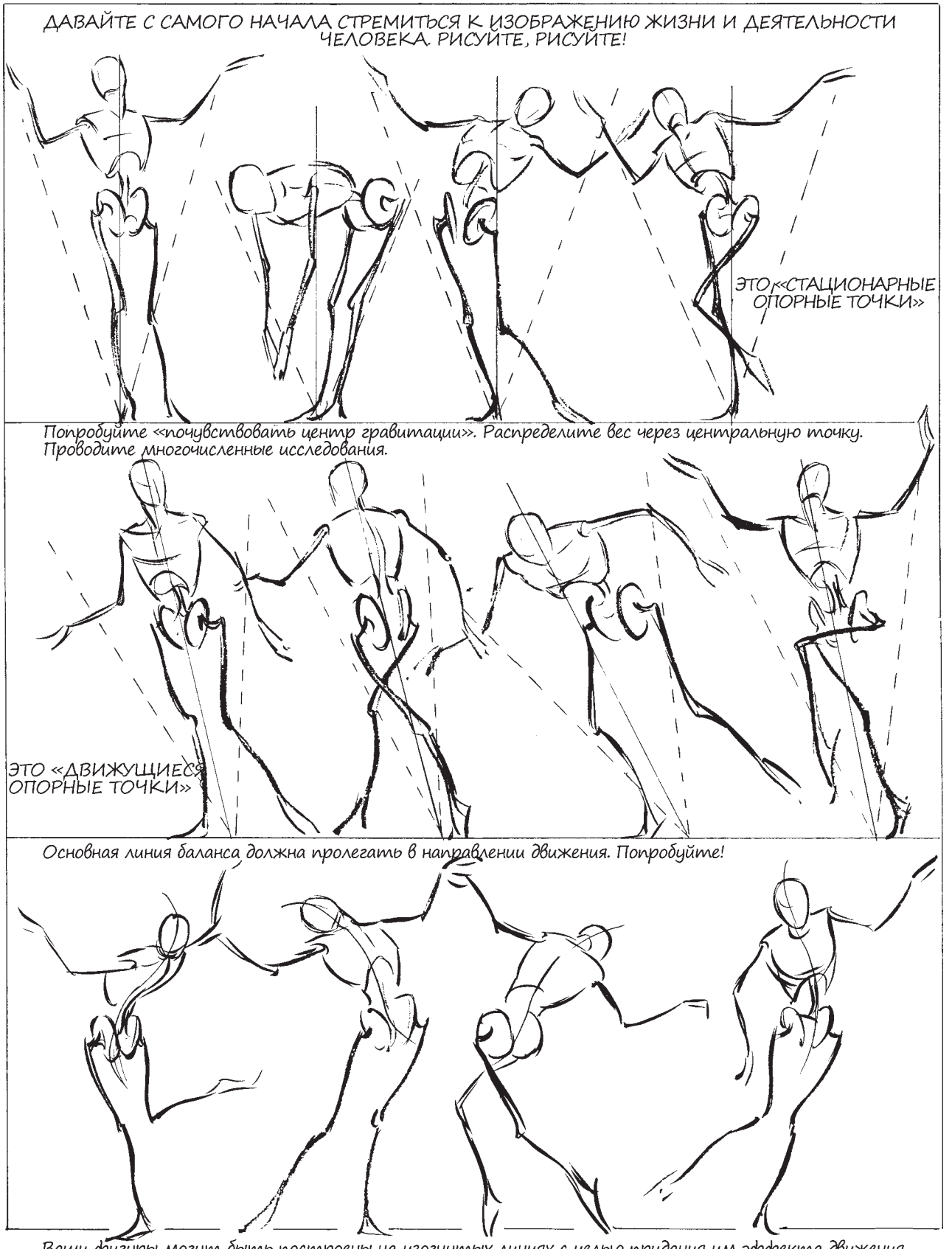


Здесь у нас измерение пропорционального расстояния от горизонта. Я взял две «головы» в качестве дополнительного пространства.

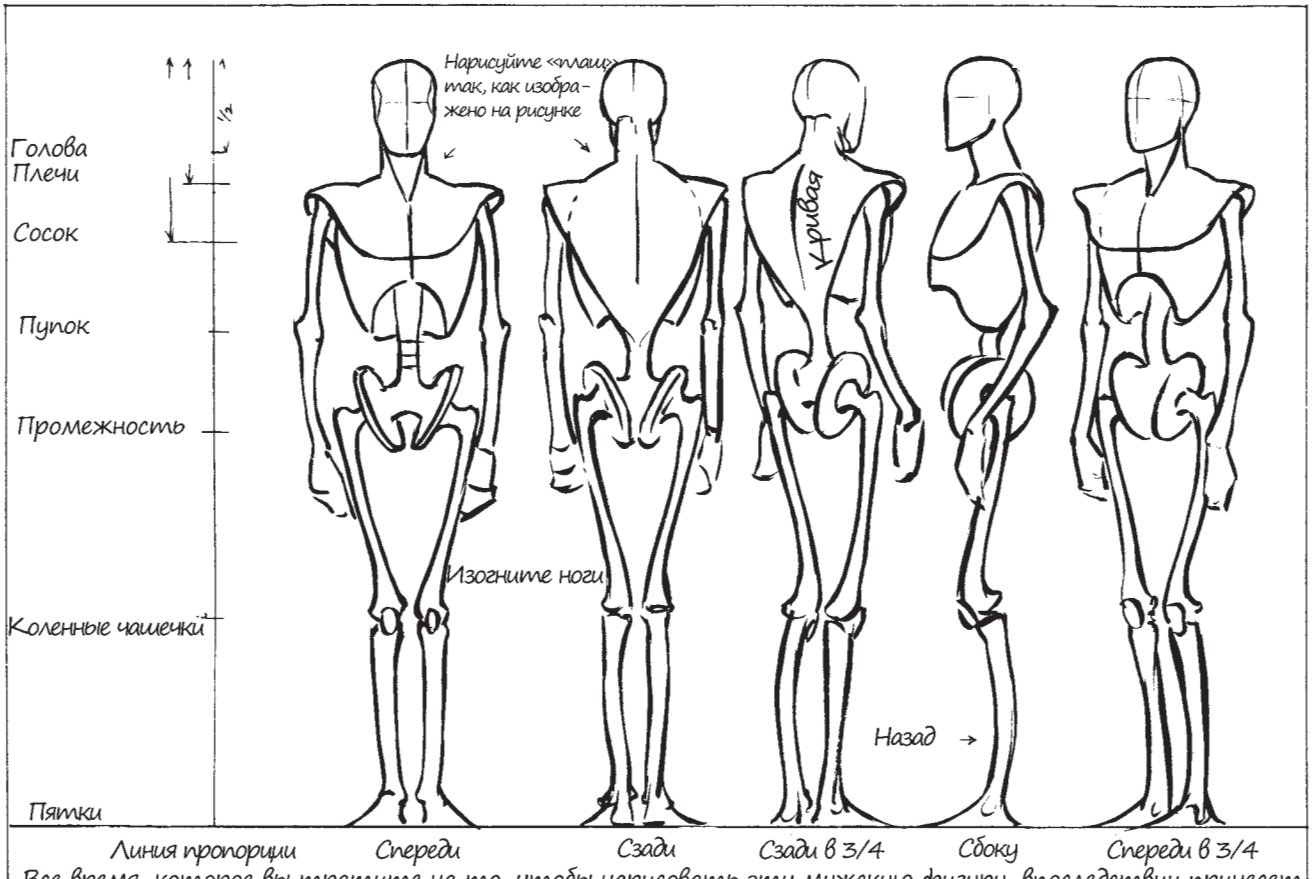
МЫ НАЧИНАЕМ РИСОВАТЬ: ПЕРВЫЙ КАРКАС МОДЕЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА



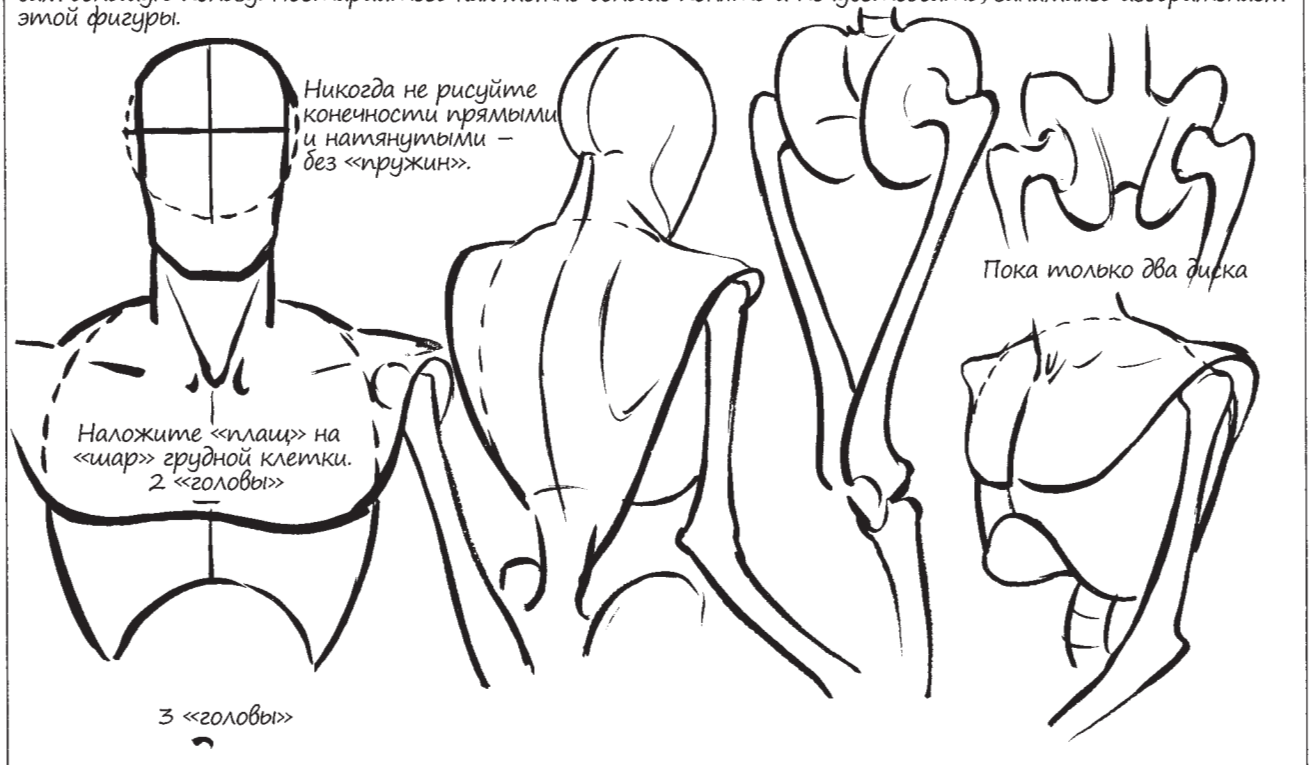
ДВИЖЕНИЕ КАРКАСА МОДЕЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА



ДЕТАЛИ КАРКАСА МОДЕЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА



Все время, которое вы тратите на то, чтобы нарисовать эту мужскую фигуру, впоследствии принесет вам большую пользу. Постарайтесь как можно больше понять и почувствовать, занимаясь изображением этой фигуры.



ЭТО УПРОЩЕННАЯ ВЕРСИЯ НАСТОЯЩЕГО КАРКАСА – ВСЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ДЛЯ НАЧАЛА.

ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАНИЕ С КАРКАСОМ МОДЕЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА

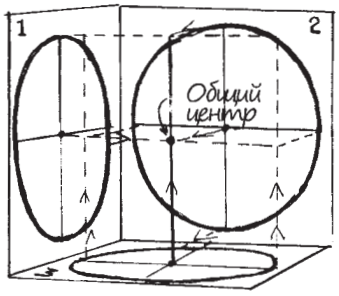
БОЛЬШЕ ЭКСПЕРИМЕНТИРУЙТЕ. ПОМНИТЕ, ЧТО БОЛЬШИНСТВО ДЕЙСТВИЙ ВАШИХ ФИГУР ДОЛЖНЫ ИСХОДИТЬ СКОРЕЕ ОТ ВАС, ОТ ТОГО, «КАК ВЫ ЧУВСТВУЕТЕ», ЧЕМ ОТ МОДЕЛИ.

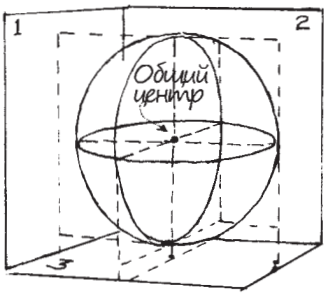
СКОРО ВЫ НАУЧИТЕСЬ САМОВЫРАЖАТЬСЯ. ПРОЯВЛЕНИЕ ЖИЗНЕННОСТИ НАМНОГО ВАЖНЕЕ ЗДЕСЬ, ЧЕМ ТОЧНОСТЬ.

ВЫ МОЖЕТЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТОТ ТИП СКЕЛЕТА ПРИ ПЛАНИРОВАНИИ МАКЕТОВ, НЕРОВНОСТЕЙ, КОМПОЗИЦИЙ.

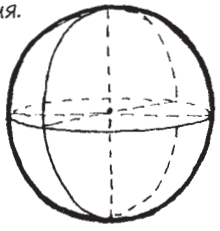
КОНТУРЫ ПО ОТНОШЕНИЮ К ЦЕЛОЙ ФОРМЕ

А. ДОПУСТИМ, У НАС ЕСТЬ КОНТУРЫ ТРЕХ КРУГОВ, РАСПОЛОЖЕННЫХ НА 3 СМЕЖНЫХ ПЛОСКОСТЯХ.

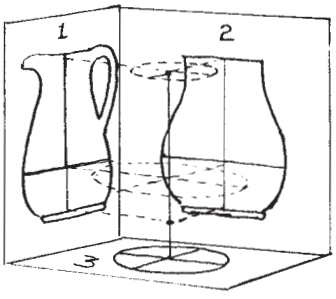


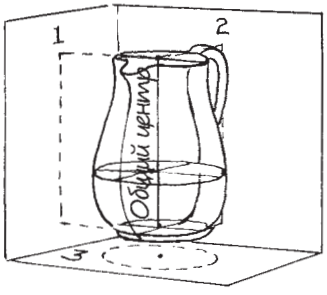


Все целые предметы должны иметь три измерения.
1. Длина
2. Ширина
3. Толщина

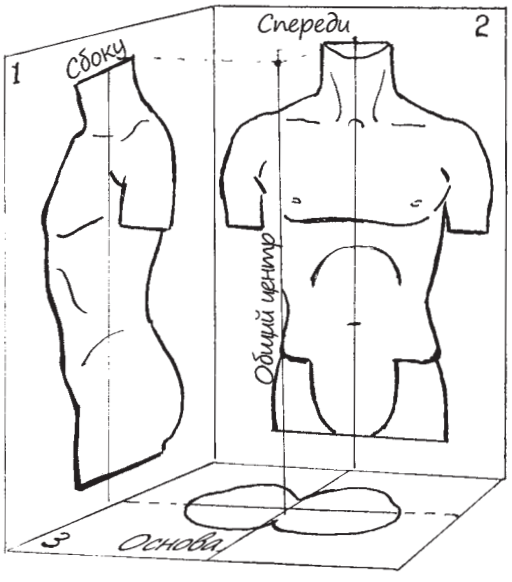


В. ПЕРЕДВИЖЕНИЕМ КРУГОВ ВПЕРЕД К ОБЩЕМУ ЦЕНТРУ МЫ СОЗДАЕМ «ТВЕРДЫЙ» ШАР. ТЕПЕРЬ ВОЗЬМЕМ ОБЩИЙ ПЛАН ПРЕДМЕТА.





«Контуры» каждой плоскости могут очень отличаться друг от друга, но, соединенные вместе, они образуют целую форму.



ПЛОСКОСТЬ

ЦЕЛОЕ

ИТАК, РИСУЯ МЫ ДОЛЖНЫ ВСЕГДА ПЫТАТЬСЯ «ПОЧУВСТВОВАТЬ» СРЕДНИЕ КОНТУРЫ ТАК ЖЕ ХОРОШО, КАК И КРАЯ ФИГУРЫ. ТОЛЬКО КОНТУРЫ МОГУТ ОБЕСПЕЧИТЬ ВИДИМОСТЬ ПРОЧНОСТИ МАТЕРИАЛА, ИЗ КОТОРОГО РЕАЛЬНО СОСТОИТ ФИГУРА. ПОСМОТРИТЕ, КАК «РАЗЪЕЗЖАЮТСЯ» КРАЯ.

ЭТО БУДЕТ НЕЛЕГКО, ПОКА ВЫ НЕ СМОЖЕТЕ, ПРЕКРАСНО ЗНАЯ ВСЕ ФОРМЫ, «ДУМАТЬ ОБО ВСЕМ НА СВЕТЕ» КАК О ПРЕДМЕТЕ РИСУНКА.

КАРКАС МОДЕЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА

Все вышеизложенное дает нам общую основу, к которой мы можем теперь добавить упрощение объема или материальные аспекты фигуры. Было бы излишне утомительно, если бы каждый раз, рисуя тело, мы проходили бы всю процедуру рисования человеческой фигуры. Художнику захочется сделать наброски и эскизы, которые могут послужить основой для позы или действия, возможно, для изображения фигуры в одежде, возможно, для разработки позы, изображение которой он потом завершит с моделью. Необходимо иметь непосредственный и быстрый способ обозначения или создания экспериментальной фигуры — той, с помощью которой мы сможем рассказать свою «историю». Фигура строится так, как я предлагаю на следующих страницах, и этого бывает достаточно. Правильно выстроенная, она всегда может быть развита в законченный рисунок. Когда вы рисуете каркас модели человеческого тела, вам не нужно сильно привязываться к реальным мышцам или к тому, как они проступают через кожу. Каркас тела при рисовании используется как «лежачая» фигура, чтобы наметить суставы и общее представление объема и массы.

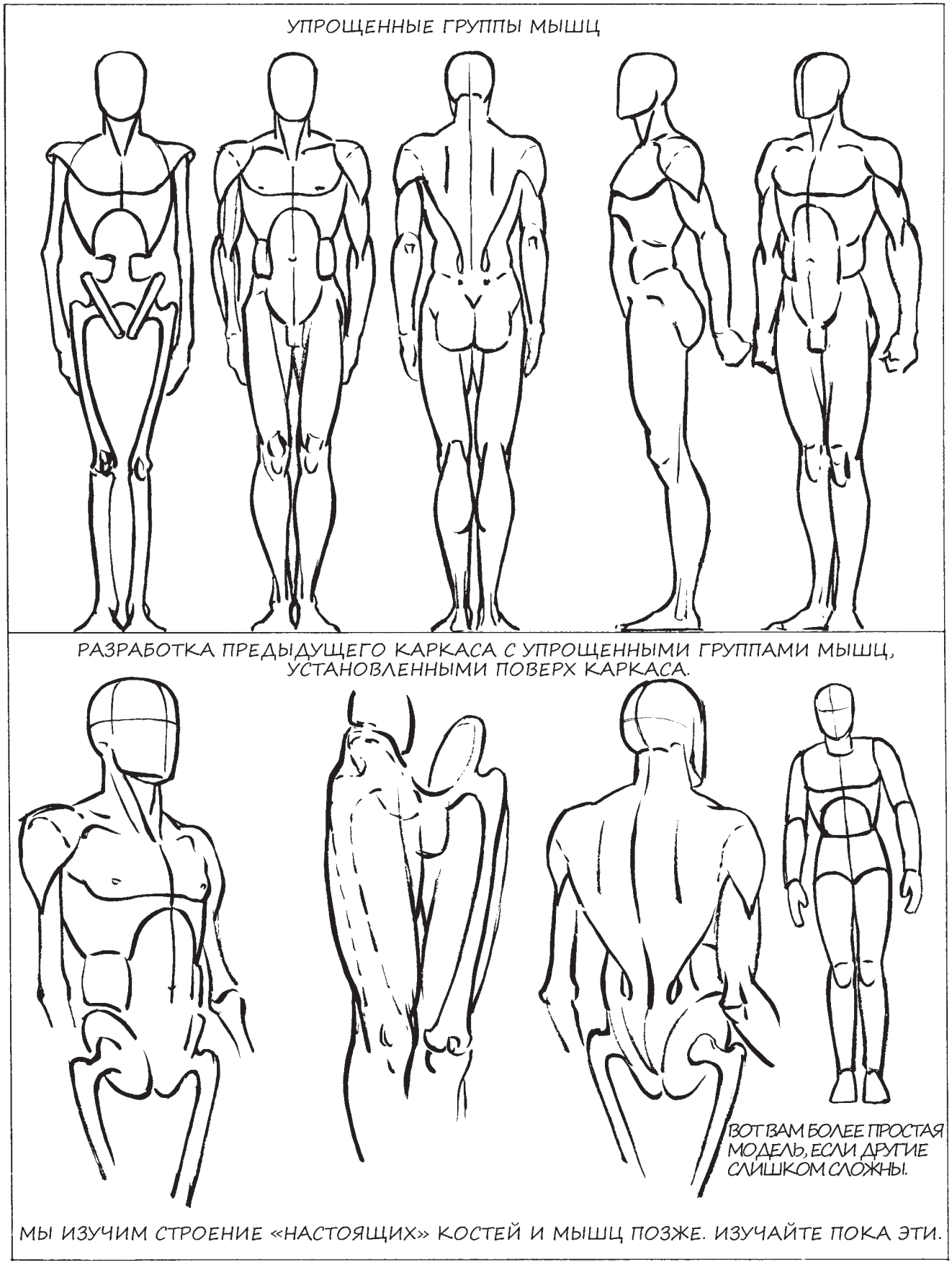
Каркас тела выполняет здесь двойную функцию. Я считаю, что студент сделает гораздо лучше, если создаст фигуру таким способом и «почувствует» ее элементы в действии, чем начнет сразу с рисования живой модели. Он не только будет служить для набросков, но и станет идеальной репетицией собственно рисования тела с натуры или копирования. Если у вас изначально есть каркас и масса, позднее можно «разбить» их на фактические кости и мышцы. Тогда вам будет легче понять размещение и функции мышц и их действия на поверхности тела. Я придерживаюсь мнения, что изучать анатомию прежде, чем будут изучены пропорции, — до того, как вы представите себе соотношение объема, массы и действия, — все равно что ставить телегу впереди лошади. Вы не сможете правильно нарисовать мышцы без правильной оценки площади, которую они занимают в фигуре, без понимания того, почему они расположены именно в этом месте, и того, как они работают.

Подумайте о фигуре, как о чем-то пластичном, представленном в трех измерениях. Она имеет вес, который должен держаться на чрезвычайно мобильном каркасе. Массы плоти или объема должны иметь соответствующий каркас, который мог бы их поддерживать. Некоторые из этих масс связаны вместе довольно тесно и поддерживают костную структуру, тогда как другие массы, плотные и толстые, оказывают воздействие на внешний вид фигуры.

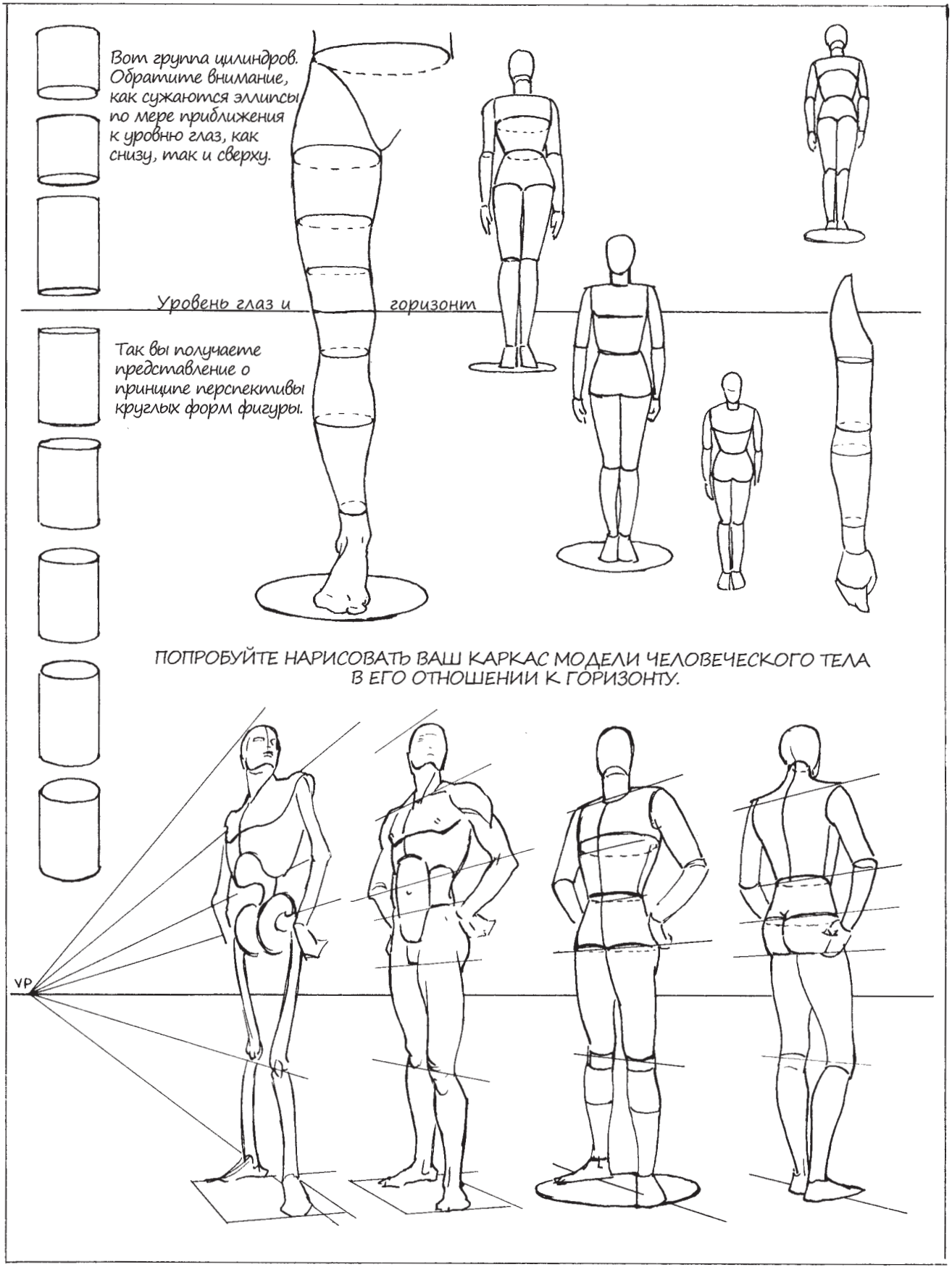
Если вы никогда не изучали анатомию, вы можете не знать, что мышцы собраны в естественные группы, которые определенным образом крепятся к каркасу. Мы не будем рассматривать физиологические детали, но будем относиться к ним просто как к сцепляющим элементам. Таким образом, человеческая фигура очень похожа на нашу модель человеческого тела. Грудная клетка (или грудь) яйцевидная и полая. Она закрыта «плащом» мышц, распространяющихся поперек груди и по спине к основанию позвоночника. За этим «плащом» спереди распложены плечевые мышцы. Ягодицы начинаются на половине спины, от бедра, и, закругляясь вниз, заканчиваются довольно крупными квадратными складками. Над средней складкой формируется V-образная ямочка. Здесь фактически расположены V-образные кости, зажатые между двумя тазовыми костями, которые поддерживают позвоночник. Грудь присоединяется к бедрам двумя массами мышц по обе стороны от грудины. Сзади голень вливается в бедро, а спереди выступает колено.

Научитесь рисовать эту модель так хорошо, как только можете. Вы будете использовать ее гораздо чаще, чем аккуратное анатомическое изображение. Так как наш рисунок пропорционален объему фигуры и каркасу, его можно также рассматривать в перспективе. Нет художника, который может позволить себе проделать всю грубую предварительную работу — от идеи до макета. И все же он не может грамотно подойти к своей итоговой работе без предварительного проекта. Если только художественный руководитель будет строить свои макеты на таких каркасах модели человеческого тела, готовые фигуры останутся все на том же уровне, и правильно нарисованные головы уже не покинут страницы студенческих альбомов для набросков.

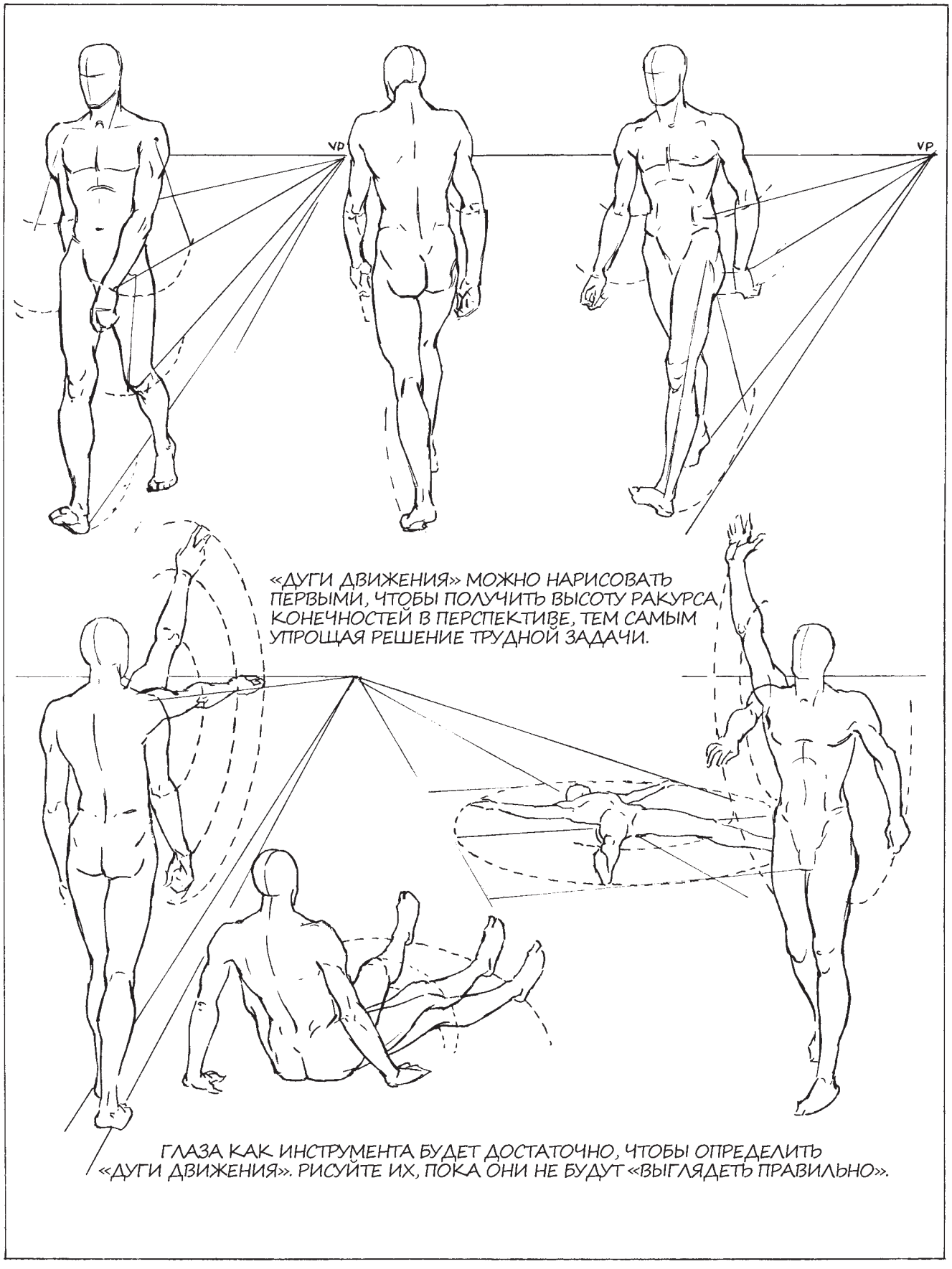
ДОБАВЛЕНИЕ МАССЫ К КАРКАСУ



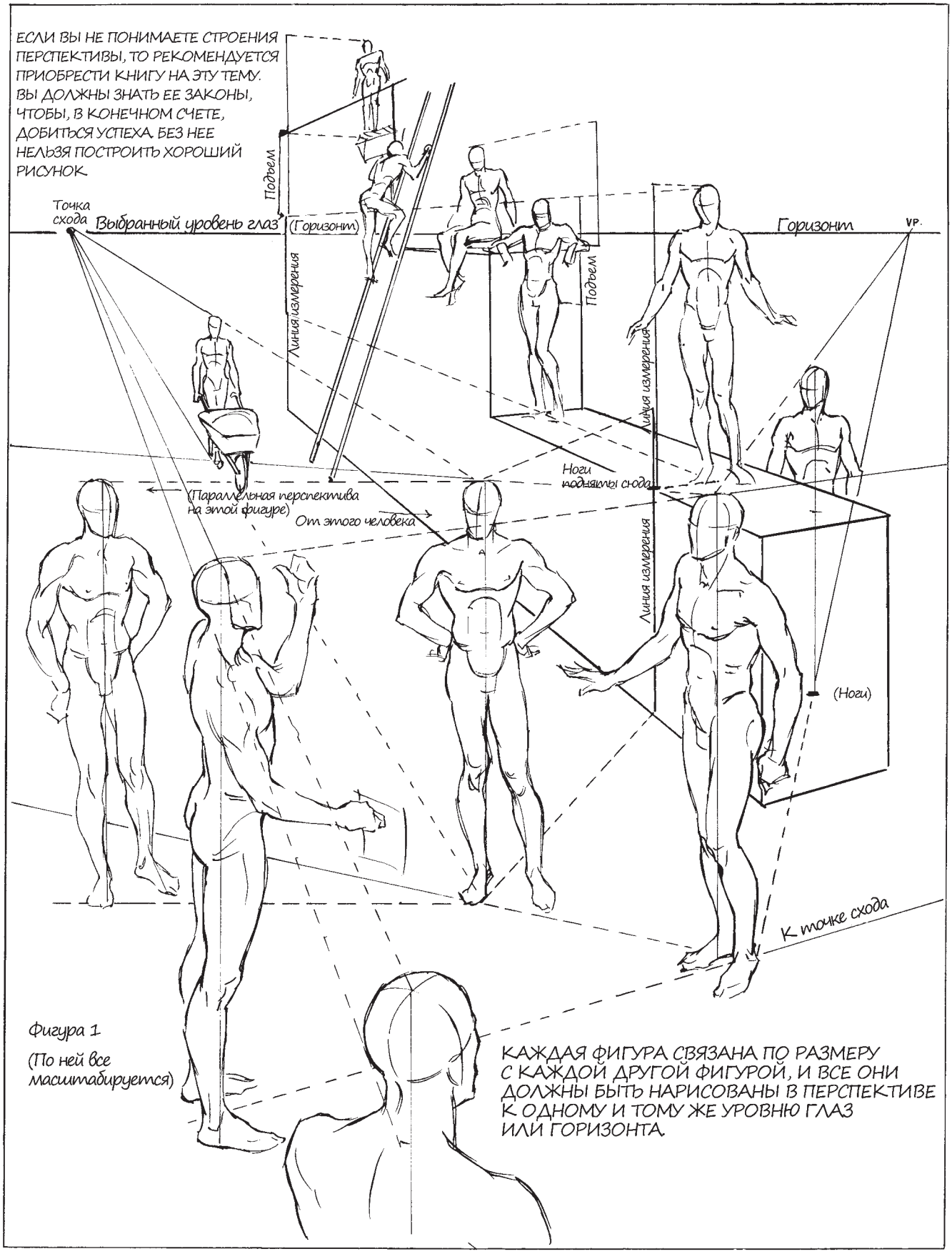
ДОБАВЛЕНИЕ ПЕРСПЕКТИВЫ К ЦЕЛОЙ МОДЕЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА



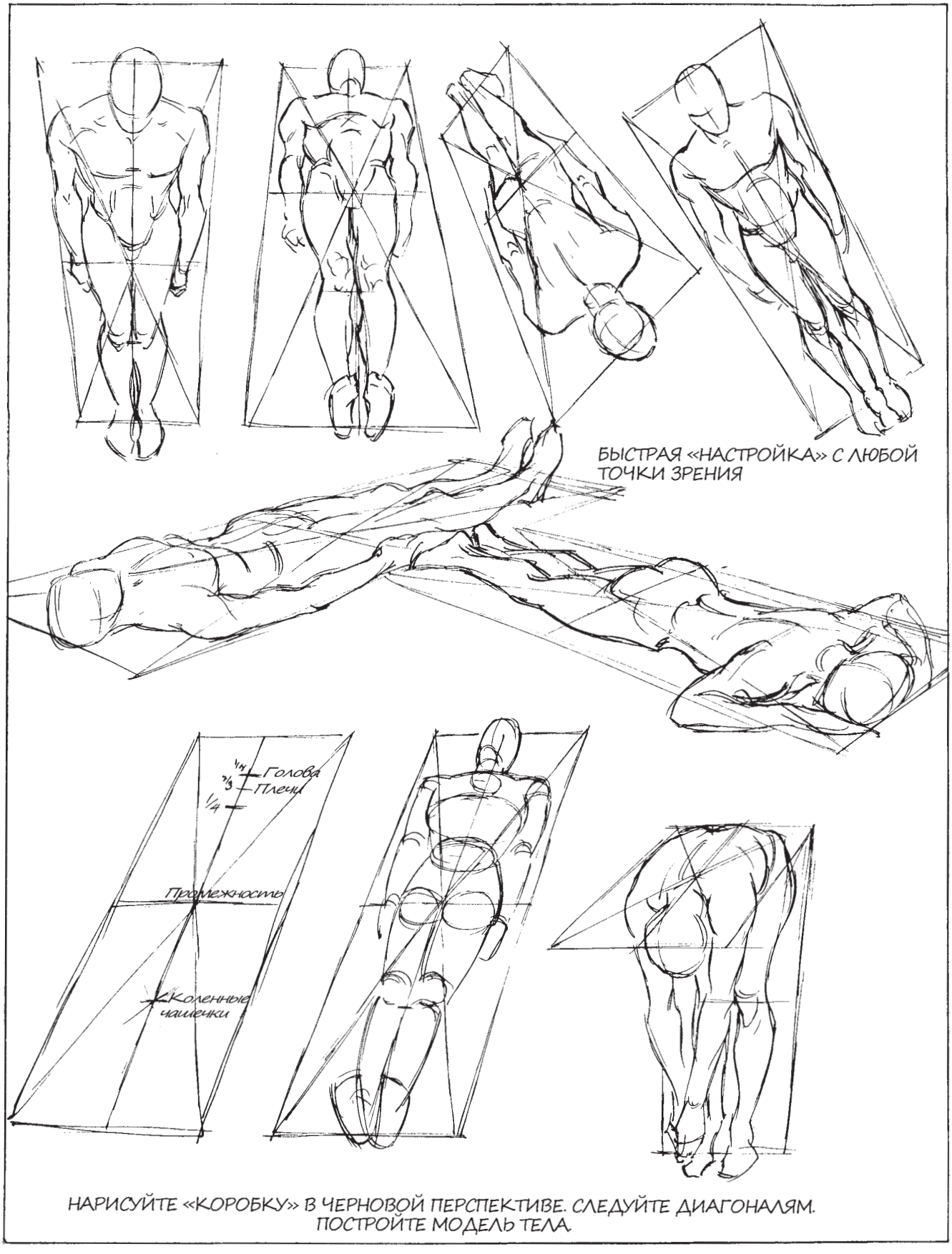
«ДУГИ ДВИЖЕНИЯ» В ПЕРСПЕКТИВЕ



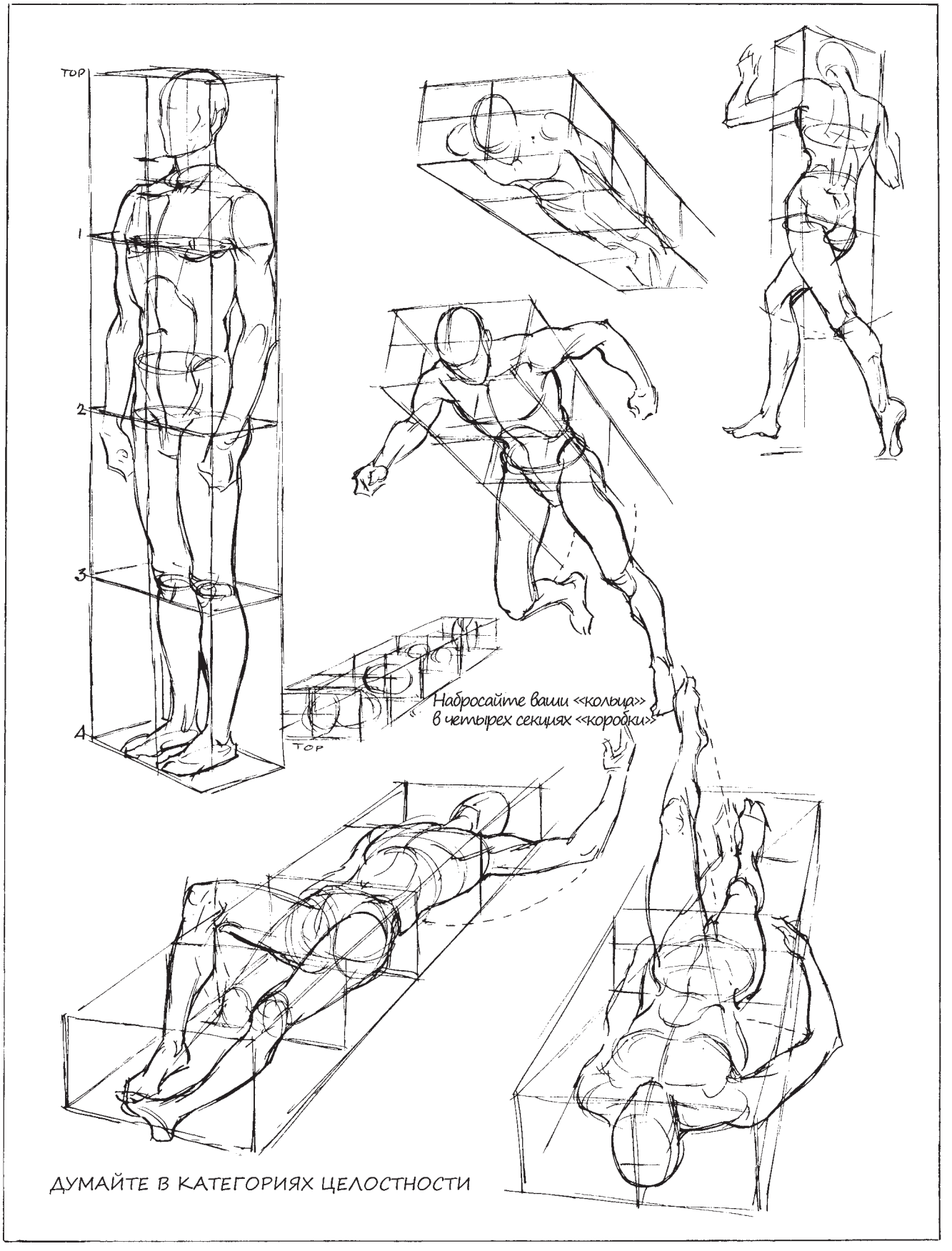
РАЗМЕЩЕНИЕ МОДЕЛИ ТЕЛА В ЛЮБОЙ ТОЧКЕ ИЛИ НА ЛЮБОМ УРОВНЕ



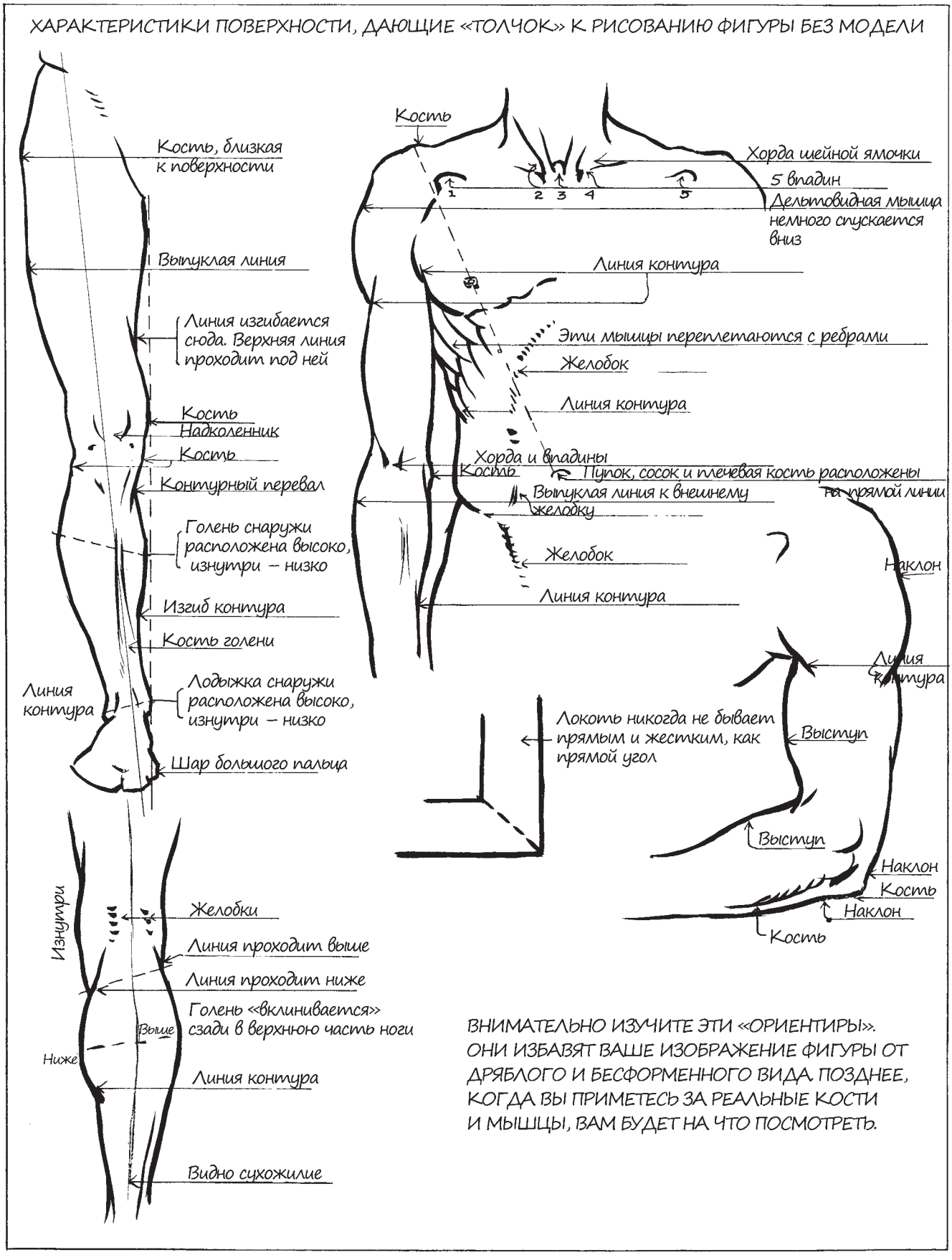
РИСОВАНИЕ МОДЕЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА С ЛЮБОЙ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ



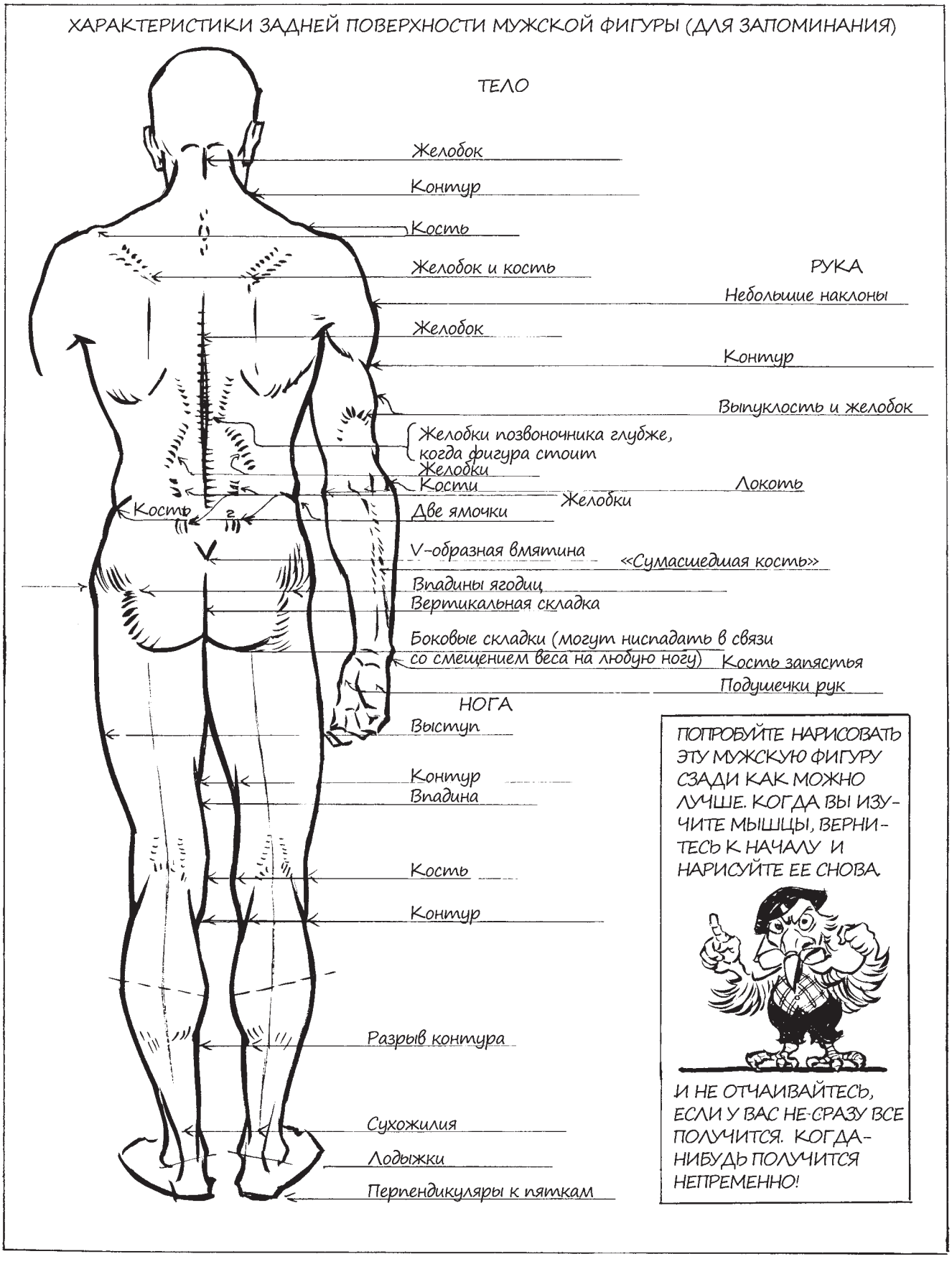
КОМБИНИРОВАНИЕ «ДУГ ДВИЖЕНИЯ» И «КОРОБКИ»



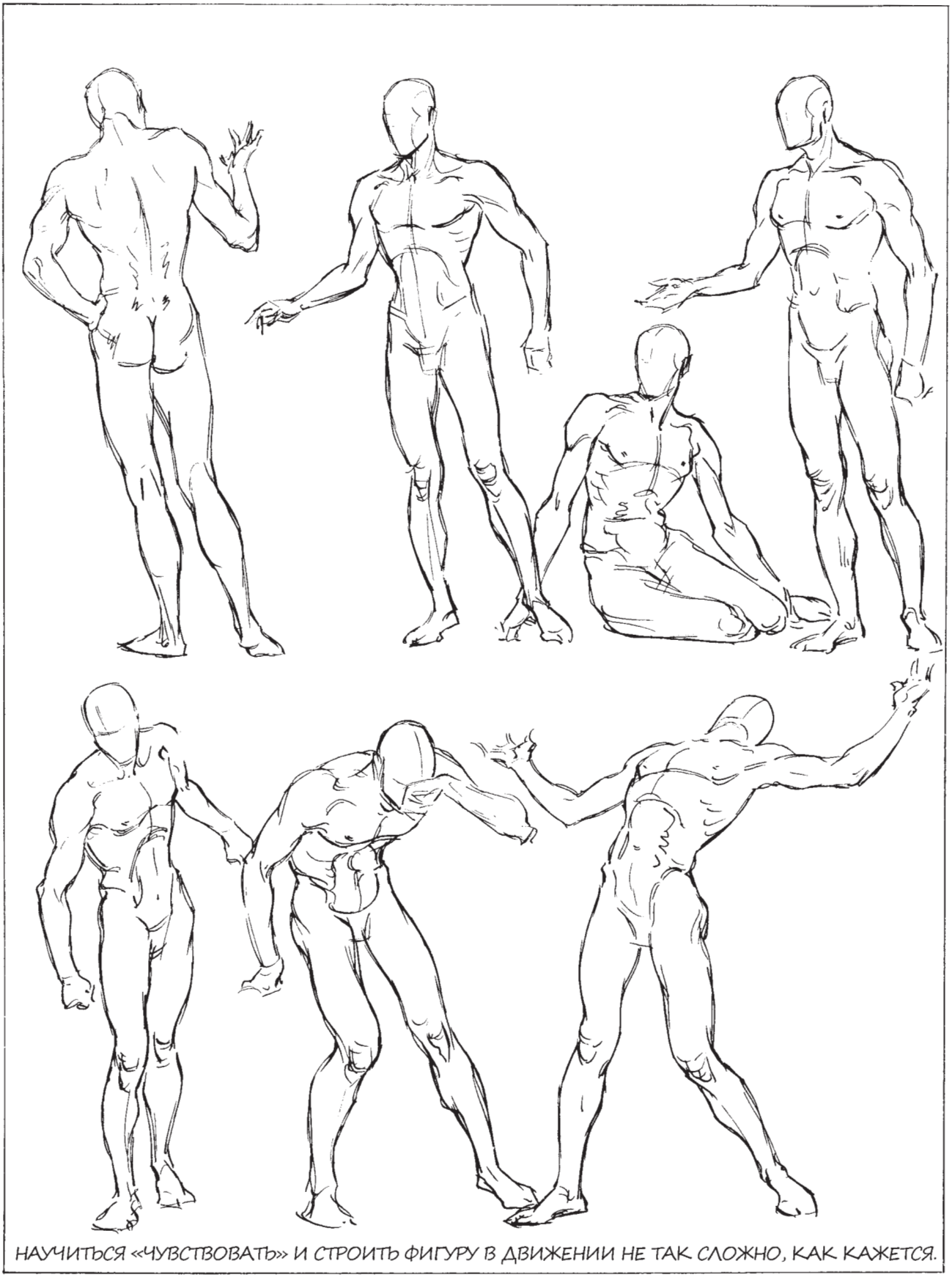
ОРИЕНТИРЫ, О КОТОРЫХ ВАМ СЛЕДУЕТ ЗНАТЬ



ОРИЕНТИРЫ, О КОТОРЫХ ВАМ СЛЕДУЕТ ЗНАТЬ

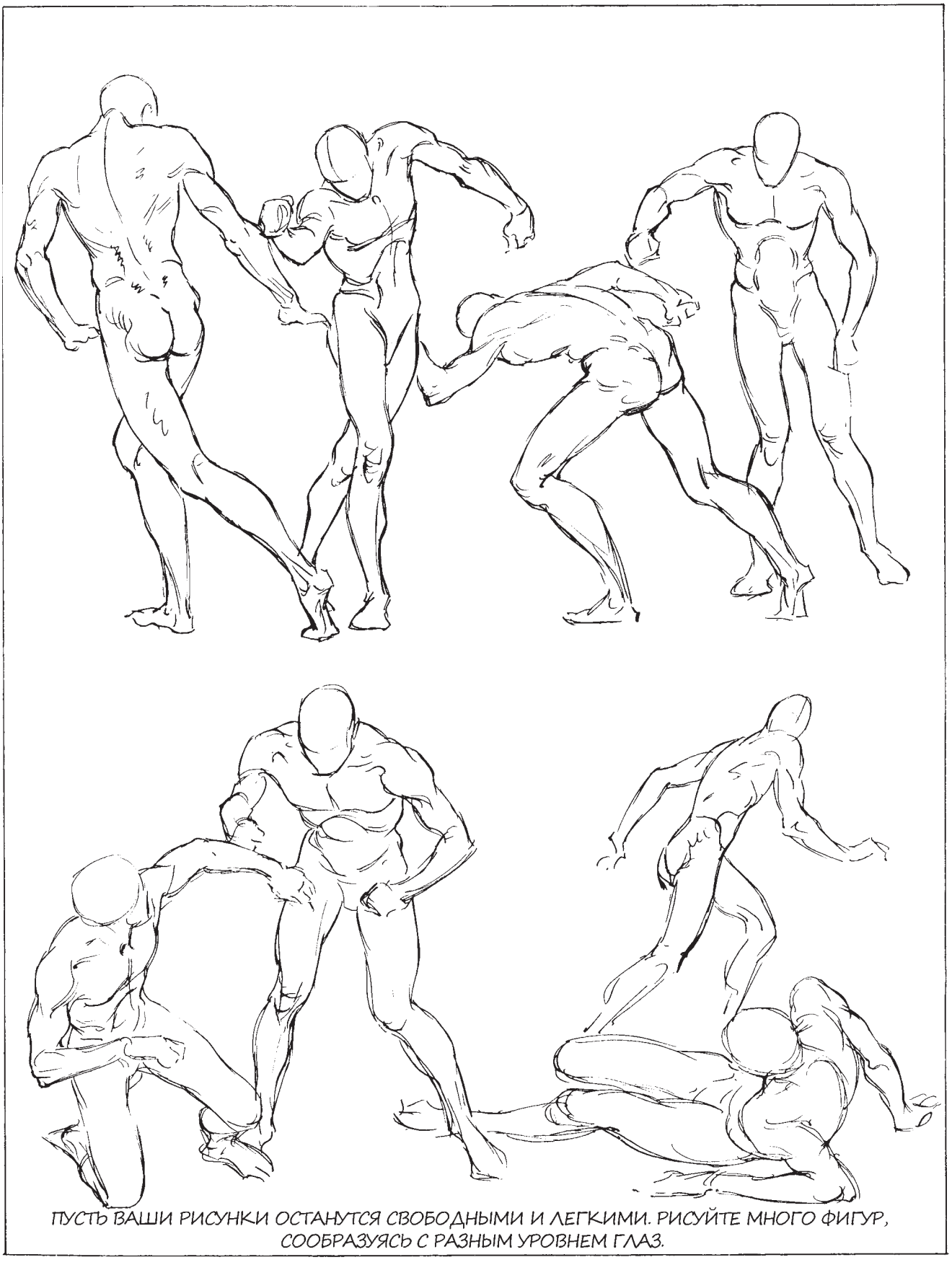


ВЫЧЕРЧИВАЕМ ФИГУРЫ В ДВИЖЕНИИ, ПОЛЬЗУЯСЬ НЕ МОДЕЛЬЮ, А ВООБРАЖЕНИЕМ



НАУЧИТЬСЯ «ЧУВСТВОВАТЬ» И СТРОИТЬ ФИГУРУ В ДВИЖЕНИИ НЕ ТАК СЛОЖНО, КАК КАЖЕТСЯ.

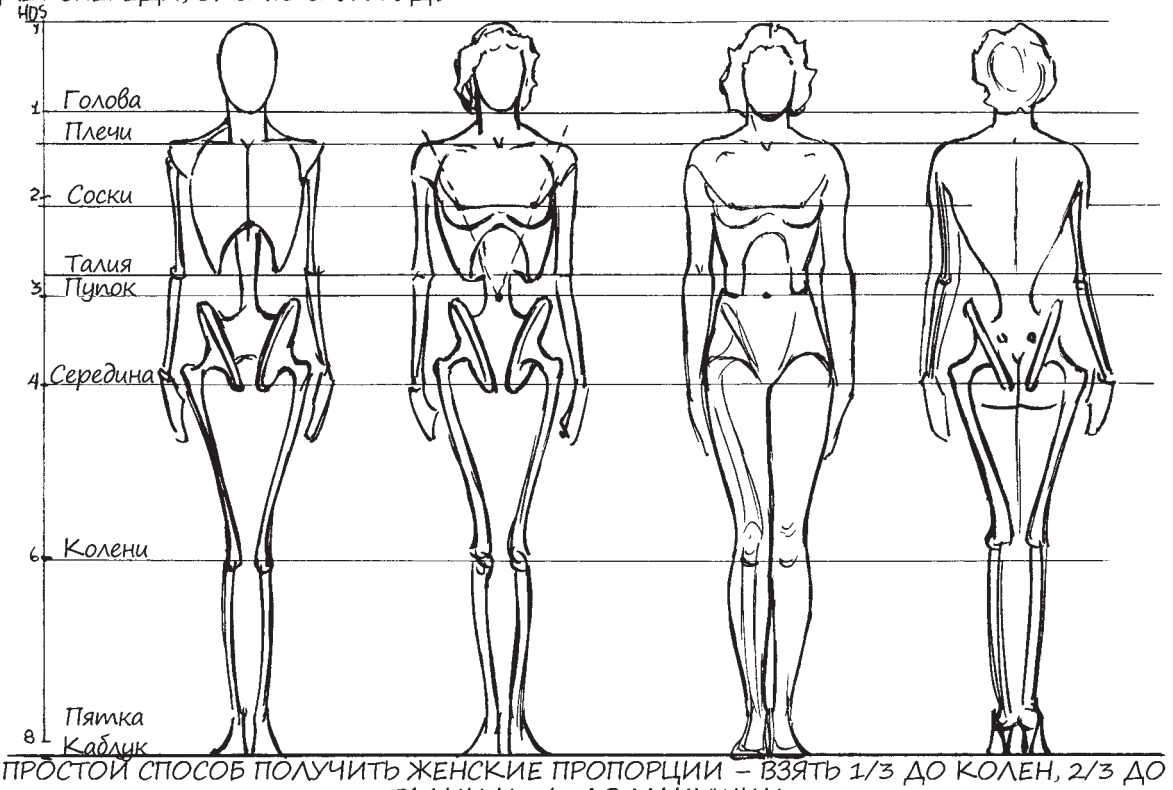
КОПИРУЙТЕ НЕКОТОРЫЕ ИЗ ЭТИХ РИСУНКОВ, НО ДЕЛАЙТЕ МНОГО СВОИХ



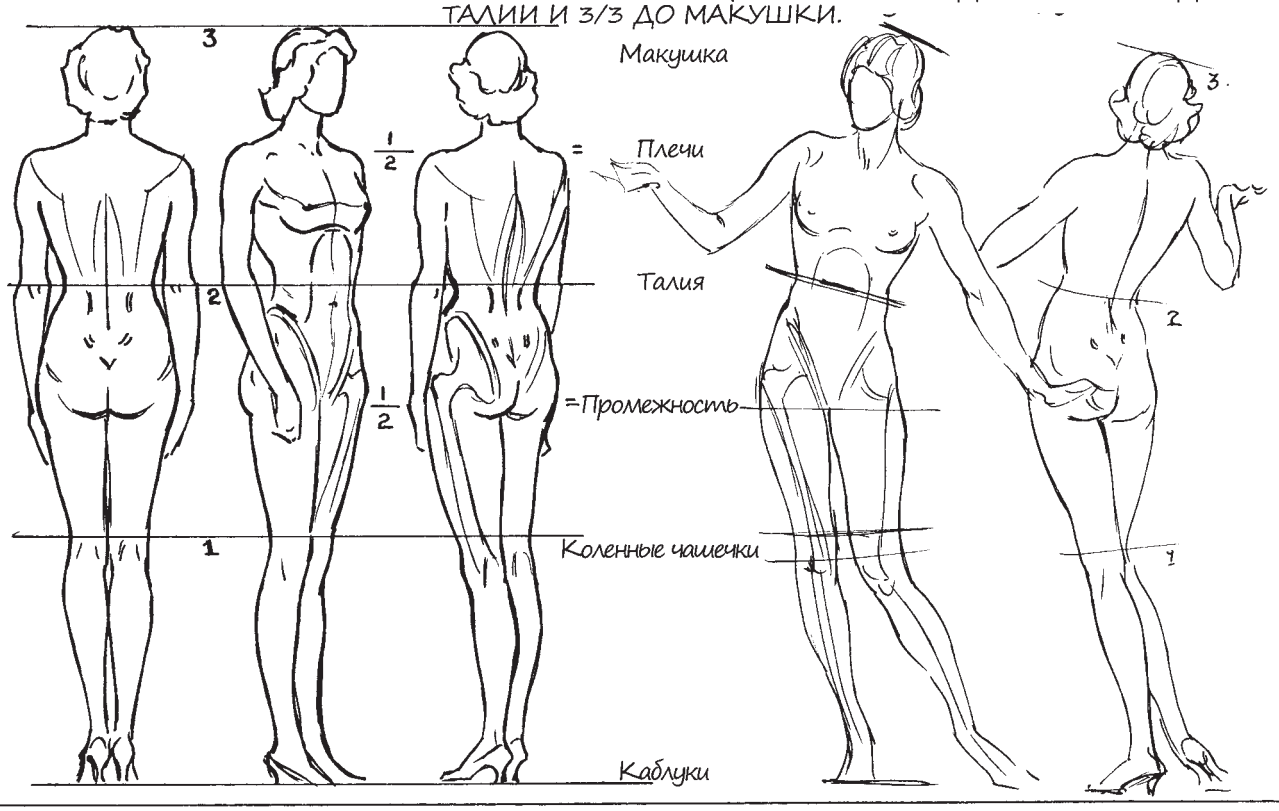
ПУСТЬ ВАШИ РИСУНКИ ОСТАНУТСЯ СВОБОДНЫМИ И ЛЕГКИМИ. РИСУЙТЕ МНОГО ФИГУР, СООБРАЗУЯСЬ С РАЗНЫМ УРОВНЕМ ГЛАЗ.

МОДЕЛЬ ЖЕНСКОГО ТЕЛА

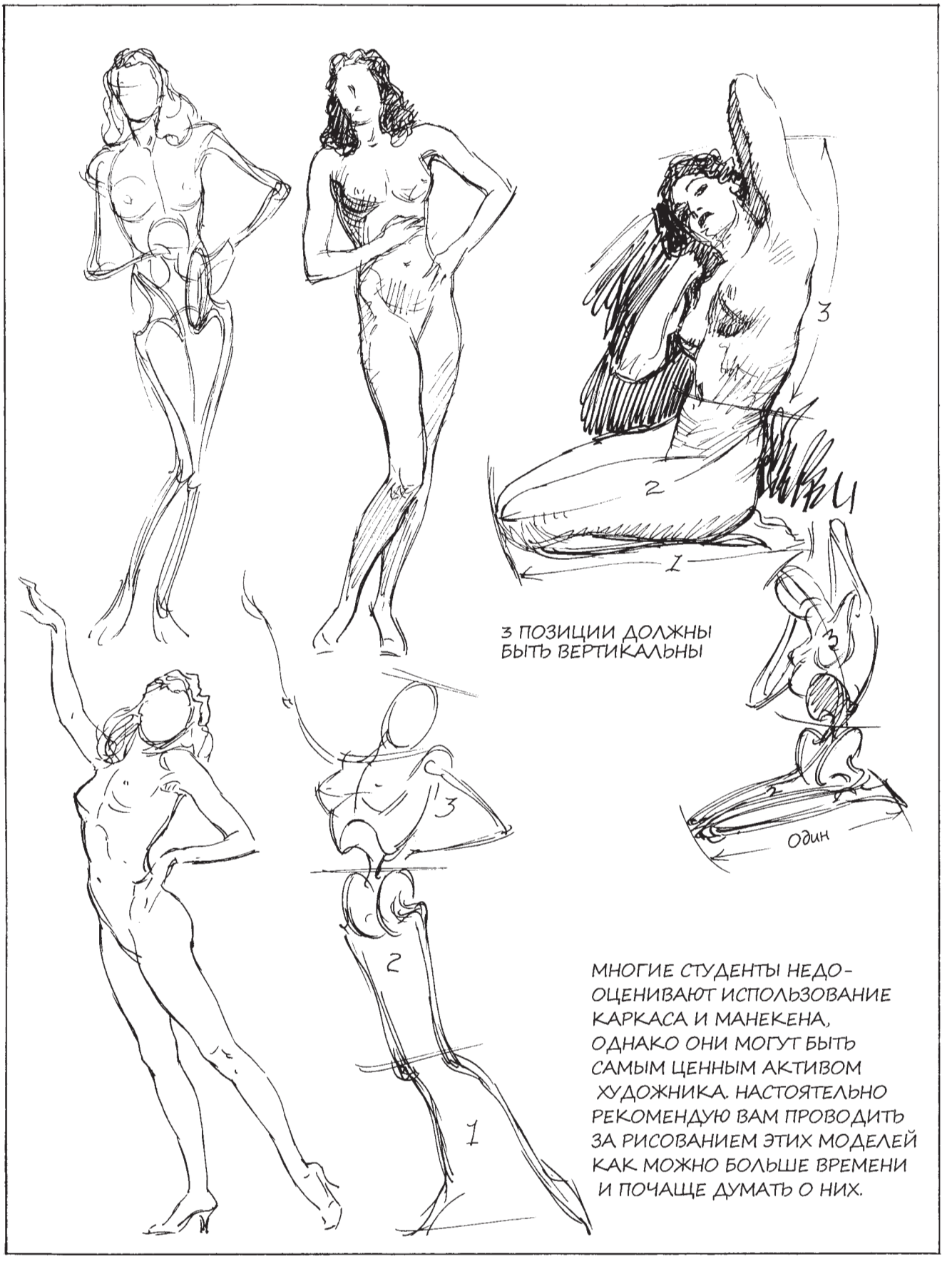
ГЛАВНОЕ ОТЛИЧИЕ МОДЕЛИ МУЖСКОГО ТЕЛА ОТ МОДЕЛИ ЖЕНСКОГО ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ТАЗЕ (ДИСКАХ). БЕДРЕННЫЕ КОСТИ ПОДНИМАЮТСЯ К ЛИНИИ ПУПКА (У МУЖЧИНЫ ОНИ НА ДВА ИЛИ ТРИ ДЮЙМА НИЖЕ). ЛИНИЯ ЖЕНСКОЙ ТАЛИИ ВЫШЕ ПУПКА, ЛИНИЯ МУЖСКОЙ – НА УРОВНЕ ПУПКА ИЛИ ЧУТЬ НИЖЕ. ЖЕНСКИЕ РЕБРА МЕНЬШЕ, ТАЗ ШИРЕ И ГЛУБЖЕ, ПЛЕЧИ УЖЕ. «ПЛАЩ» ПАДАЕТ СПЕРЕДИ, ОХВАТЫВАЯ ГРУДЬ.



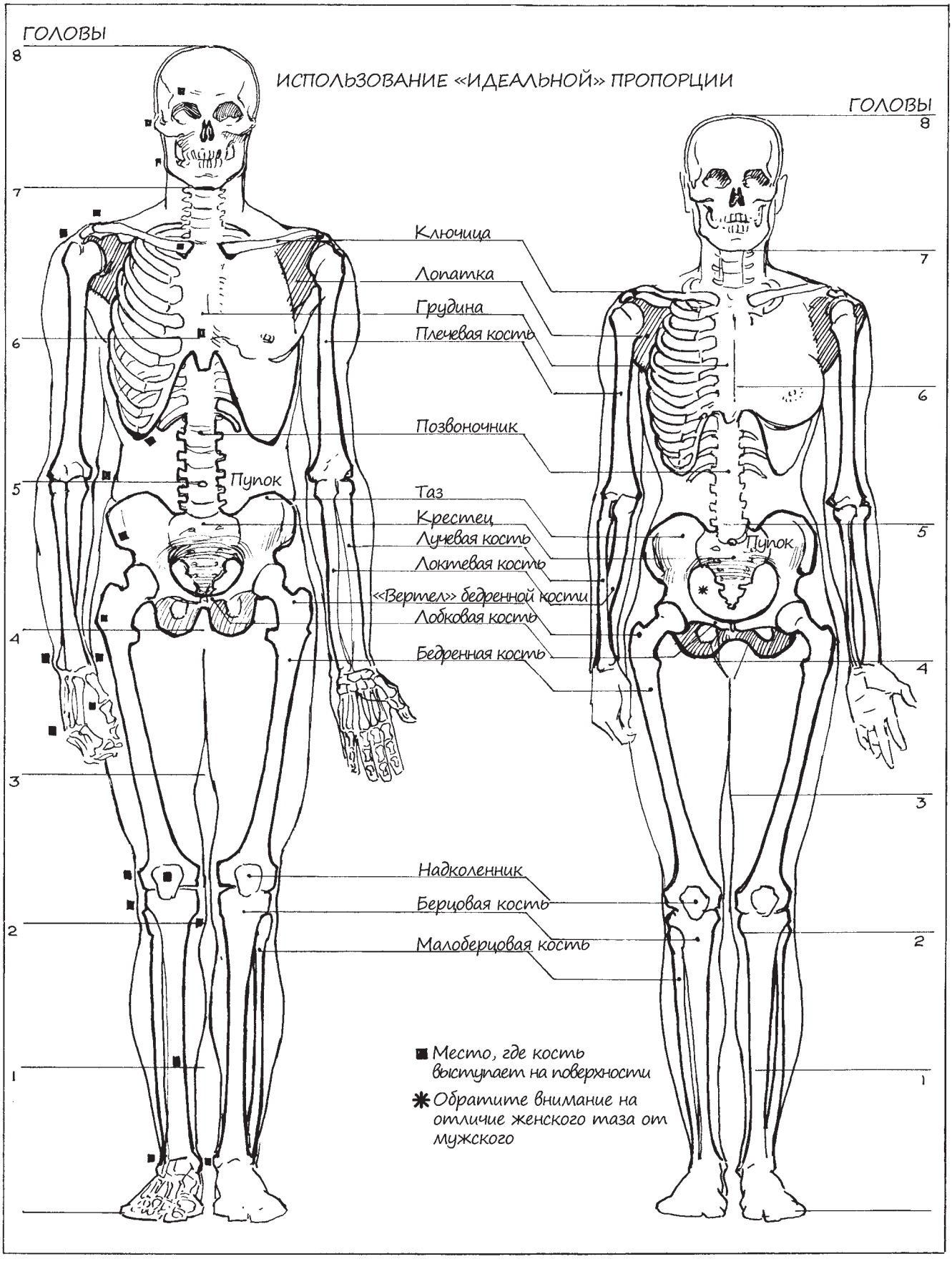
ПРОСТОЙ СПОСОБ ПОЛУЧИТЬ ЖЕНСКИЕ ПРОПОРЦИИ – ВЗЯТЬ 1/3 ДО КОЛЕН, 2/3 ДО ТАЛИИ И 3/3 ДО МАКУШКИ.



ЭСКИЗЫ


3
2
1
3 ПОЗИЦИИ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ВЕРТИКАЛЬНЫ
3
2
один
3
2
1
МНОГИЕ СТУДЕНТЫ НЕДО-ОЦЕНИВАЮТ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРКАСА И МАНЕКЕНА, ОДНАКО ОНИ МОГУТ БЫТЬ САМЫМ ЦЕННЫМ АКТИВОМ ХУДОЖНИКА. НАСТОЯТЕЛЬНО РЕКОМЕНДУЮ ВАМ ПРОВОДИТЬ ЗА РИСОВАНИЕМ ЭТИХ МОДЕЛЕЙ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ВРЕМЕНИ И ПОЧАЩЕ ДУМАТЬ О НИХ.

МУЖСКОЙ И ЖЕНСКИЙ СКЕЛЕТЫ



КОСТИ И МЫШЦЫ

Чем дольше вы изучаете анатомию, тем интереснее она становится. Изготовленное из мягкого и гибкого материала, эластичное, но сильное, способное к неограниченным передвижениям и выполнению бесчисленных задач, работающее на собственной энергии и ремонтирующее или обновляющее себя за то время, за которое изнашиваются прочнейшие стальные детали, человеческое тело поистине представляет собой чудо инженерного искусства.

На странице слева построены женский и мужской скелеты. Я сохранил соотношение «голов», чтобы вы могли связать кости фигуры в правильной пропорции.

Скелет, хотя и крепкий, на самом деле не такой прочный, каким кажется. Позвоночник имеет жесткое основание в малом тазу, но при этом он обладает большой гибкостью, как и ребра. Все кости соединяются вместе, и к ним вертикально крепятся хрящи и мышцы, а суставы работают на шаровой опорной грани с «блокиратором» для стабильности. И только с потерей сознания эта структура перестает быть дееспособной.

Напряжение мышц, как правило, передается костной структуре. Большой вес, например, в значительной степени переносится на кости, в результате чего мышцы свободно двигают конечностями. Кости, кроме прочего, формируют защиту для хрупких органов и частей. Череп защищает глаза, мозг и тонкие внутренние части горла. Ребра и таз защищают сердце, легкие и другие органы. Там, где особенно необходима защита, кости ближе всего к поверхности тела.

Художнику необходимо знать, что не бывает совершенно прямых костей. Если руки и ноги нарисовать с совершенно прямыми костями, они будут выглядеть негибкими и жесткими. Кривизна костей очень сильно связана с ритмом действий фигуры. Это поможет создать впечатление жизни.

Главные различия между мужским и женским скелетами заключается в том, что у женщин пропорционально больше таз, а у мужчин пропорционально больше грудная клетка и ребра. Эти различия заключаются также в более широких плечах и узких бедрах у мужчин и более длинной талии, более низких ягодицах и более широких бедрах у женщин. Они также являются причиной того, что женские руки выравниваются по ширине, когда качаются вперед-назад, а бедра (или бедренная кость) немного скошены. Волосы и грудь, конечно, отличают женскую фигуру, но это лишь наиболее очевидные характеристики. Женская фигура отличается от мужской каждой своей частью, от головы до пят: челюсти менее развиты, шея более стройная, руки меньше и гораздо тоньше, мышцы рук меньше, талия выше, большой вертел бедренной кости простирается дальше, ягодицы полнее, круглее и ниже, бедра более плоские и широкие, голени гораздо менее развиты, лодыжки и запястья меньше, ступни меньше и более выгнутые. Мышцы в целом менее заметны и более ремневидны — все, кроме тех, что в бедрах и ягодицах, которые пропорционально больше и сильнее у женщин, чем у мужчин. Эта дополнительная прочность, как, например, большой таз, предназначена для сохранения и вынашивания будущего ребенка. Концентрируйтесь на этих фундаментальных различиях, пока не сможете самостоятельно и безошибочно создать по желанию мужскую или женскую фигуру.

Обратите внимание на черные квадраты на мужском скелете. Это костные выступы, где кости настолько близко к поверхности, что влияют на контур. Когда тело покрывается жиром, эти места становятся ямочками или провалами на поверхности. У худой или пожилой фигуры эти кости проступают под кожей.

Работа по живой модели или по фотографии не устраняет необходимости знаний анатомии и пропорций. Вы должны знать, что собой представляют выпуклости и неровности, и понимать, почему они находятся именно там, где мы их видим. В противном случае ваш рисунок будет создавать впечатление раздутой резины или воскового манекена из универмага. Важно финальную работу на любом этапе делать с модели или с хо-

рошей копии, так как она должна конкурировать с работами художников, которые используют и модели, и хорошие копии. У многих художников есть фотоаппарат, который помогает им в создании образцов. Но он не сделает за вас всю работу. Контуры изображения, выполненного с фотографии, отличаются механистичностью, потому что увеличенный линзой ракурс выглядит размашисто и уныло. Конечности кажутся короткими и тяжелыми, руки и ноги — слишком большими. Если эти искажения не исправить, ваш рисунок будет выглядеть так же, как фотография.

Можно упомянуть здесь и некоторые требования, предъявляемые к успешному рисованию тела. «Умная» женская фигура имеет некоторые мужские черты. Плечи рисуются чуть шире, чем нужно, без особых наклонов, бедра немного уже. Бедра и ноги рисуют длиннее и стройнее, с сужающимися икрами. Когда ноги составлены вместе, бедра, колени и лодыжки должны соприкасаться. Колени должны быть маленькими. Нога вытянута от колена вниз с небольшой лодыжкой. Показывать художественному руководителю фигуру, которая выглядит большеголовой, узкоплечей, с короткими руками или ногами, широкими бедрами, короткую, толстую, коренастую или пухлую — пустая трата времени. Однако фигура может быть в действительности костлявая и необычайно высокая и при этом все же нравиться редактору модного журнала.

Рисунки со стройными фигурами стали почти обязательными. То, что художники Средневековья считали сладострастной привлекательностью, сегодня — просто толстый человек. Ничто так не помешает продажам ваших работ, как толстая или коренастая фигура. Любопытно, что невысокие люди склонны рисовать коренастые фигуры. Человек, женатый на невысокой женщине, будет стремиться нарисовать женщину небольшого роста. Если мои фигуры покажутся вам абсурдно тонкими, помните, что я даю вам концепцию, принятую в качестве стандарта. Они не будут выглядеть слишком высокими для потенциального покупателя. На самом деле многие из представленных здесь фигур ниже, чем мне инстинктивно хотелось бы их нарисовать.

Сущность успешного рисования мужской фигуры заключается в том, что создает ощущение мужественности, — во множестве костей и мышц. Лицо должно быть худым, щеки слегка впалые, брови довольно толстые (никогда не рисуйте мужчине брови, вытянутые в тонкую линию), полный рот, подбородок — выпирающий и четко очерченный. Фигура, конечно, широкоплечая и не менее шести футов (восемь и более «голов») ростом. Не так просто, к сожалению, найти таких худощавых и мускулистых мужчин-моделей. Они, как правило, занимаются тяжелой работой, а потому имеют довольно плотную структуру фигуры.

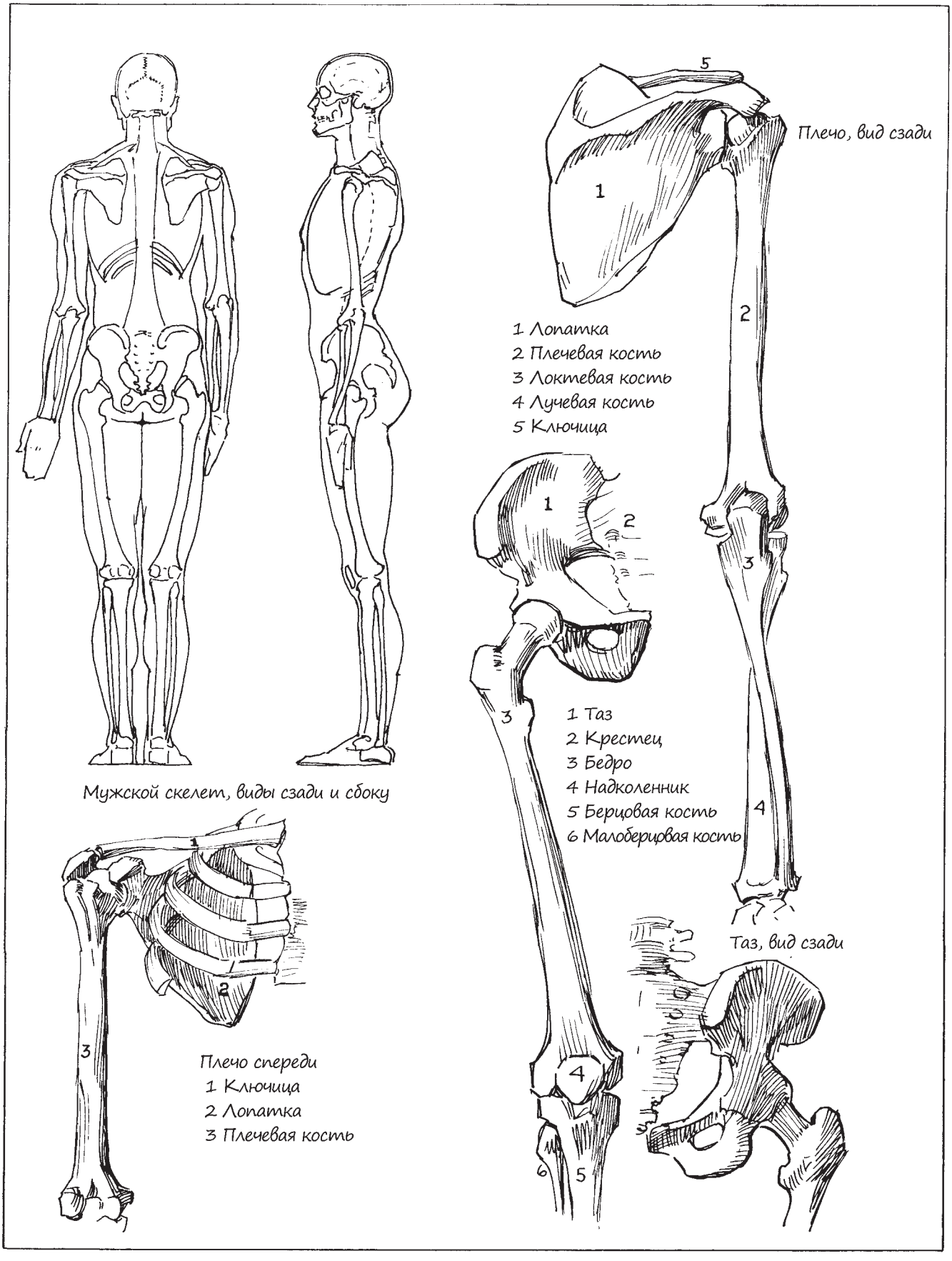
Дети должны быть нарисованы по масштабу довольно близко к пропорциям, указанным в этой книге. Младенцы, очевидно, должны быть полными, здоровыми и с ямочками. Специальное внимание должно уделяться морщинкам и складкам на шее, запястьях и лодыжках. Щеки полные и округлые, подбородок достаточно низкий. Верхняя губа несколько выступает. Нос круглый и маленький, с вогнутой переносицей. Уши маленькие, толстые и круглые. Глаза практически полностью открыты. Руки округлые, с ямочками и значительно сужающиеся к коротким пальцам. Прежде чем структурировать детей, важно хорошо понимать, что почти невозможно нарисовать их без хорошей рабочей модели.

Рисуйте всех детей до шести-восьми лет достаточно пухлыми. От восьми до двенадцати их можно рисовать очень много, всякий раз, когда появится возможность поработать с моделью, хотя относительный размер головы должен быть немного больше, чем положено.

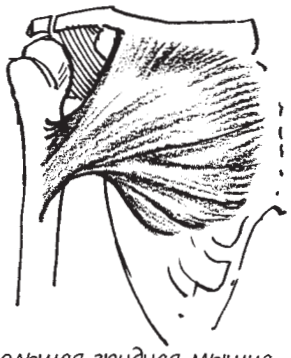
Если вы рисуете некоего персонажа, вы можете нарисовать толстяка, но не делайте его слишком молодым. Рисуя любого мужчину, не рисуйте уши слишком большими или выпирающими. Мужские руки следует немного преувеличивать в размере, и в идеале они должны выглядеть так, чтобы явственно проступал костный и мышечный каркас. Мягкие круглые руки мужчинам не подходят.

Художественный руководитель редко объясняет вам ваши недостатки. Он просто говорит, что ему не нравится ваш рисунок. Любая из вышеперечисленных ошибок может вызвать его неприятие. Незнание этих требований станет для вас таким же препятствием к совершенствованию в профессии, как незнание анатомии.

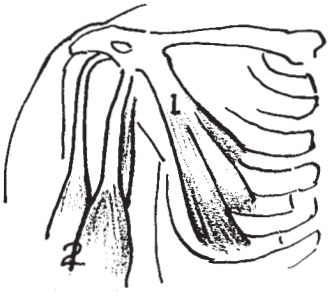
ВАЖНЫЕ КОСТИ



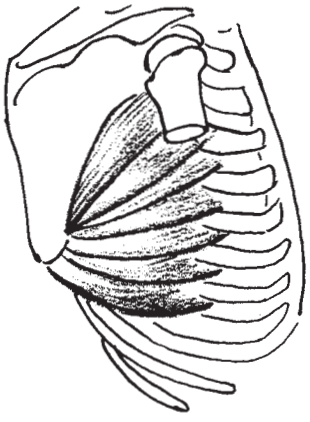
МЫШЦЫ НА ПЕРЕДНЕЙ ЧАСТИ ФИГУРЫ



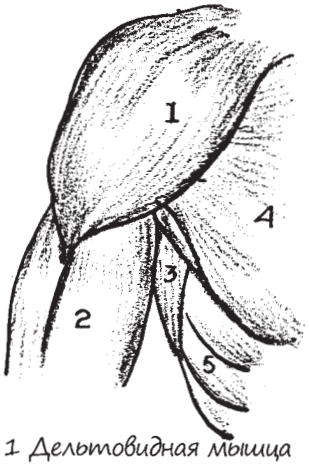
Большая грудная мышца



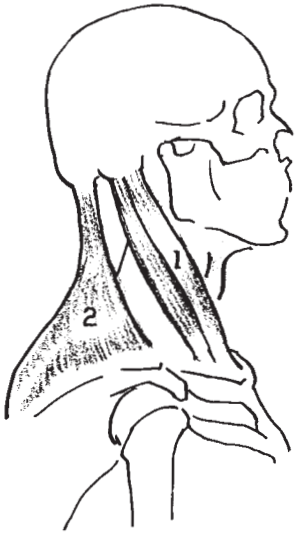
1 Малая грудная мышца
2 Бицепс

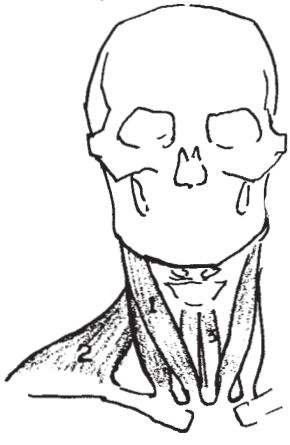


Передняя зубчатая мышца

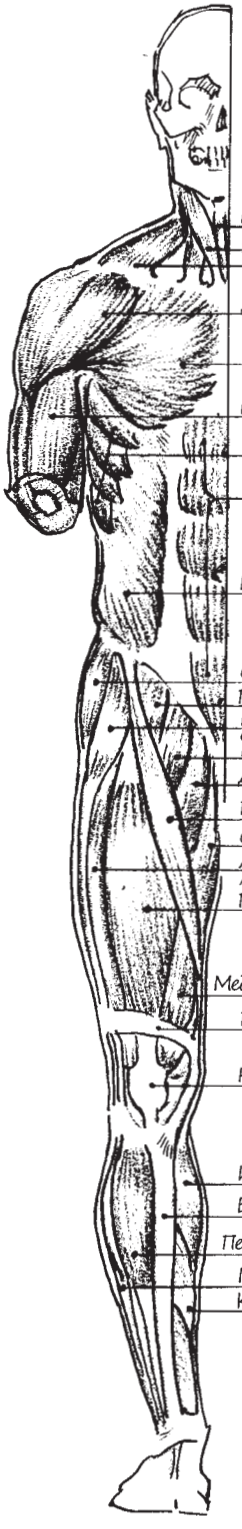


1 Дельтовидная мышца
2 Бицепс
3 Большая грудная мышца
4 Широкая мышца спины
5 Передняя зубчатая мышца

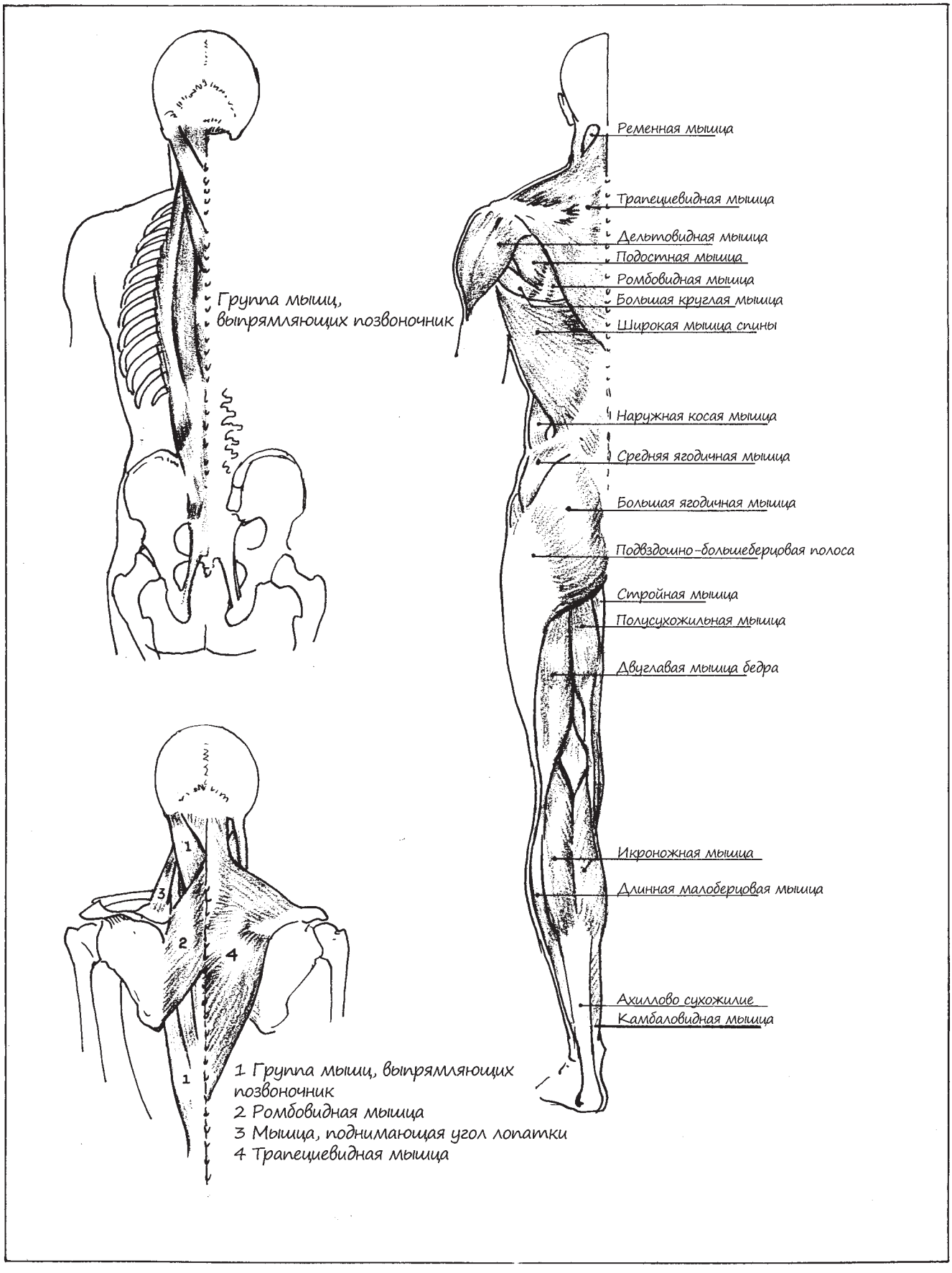




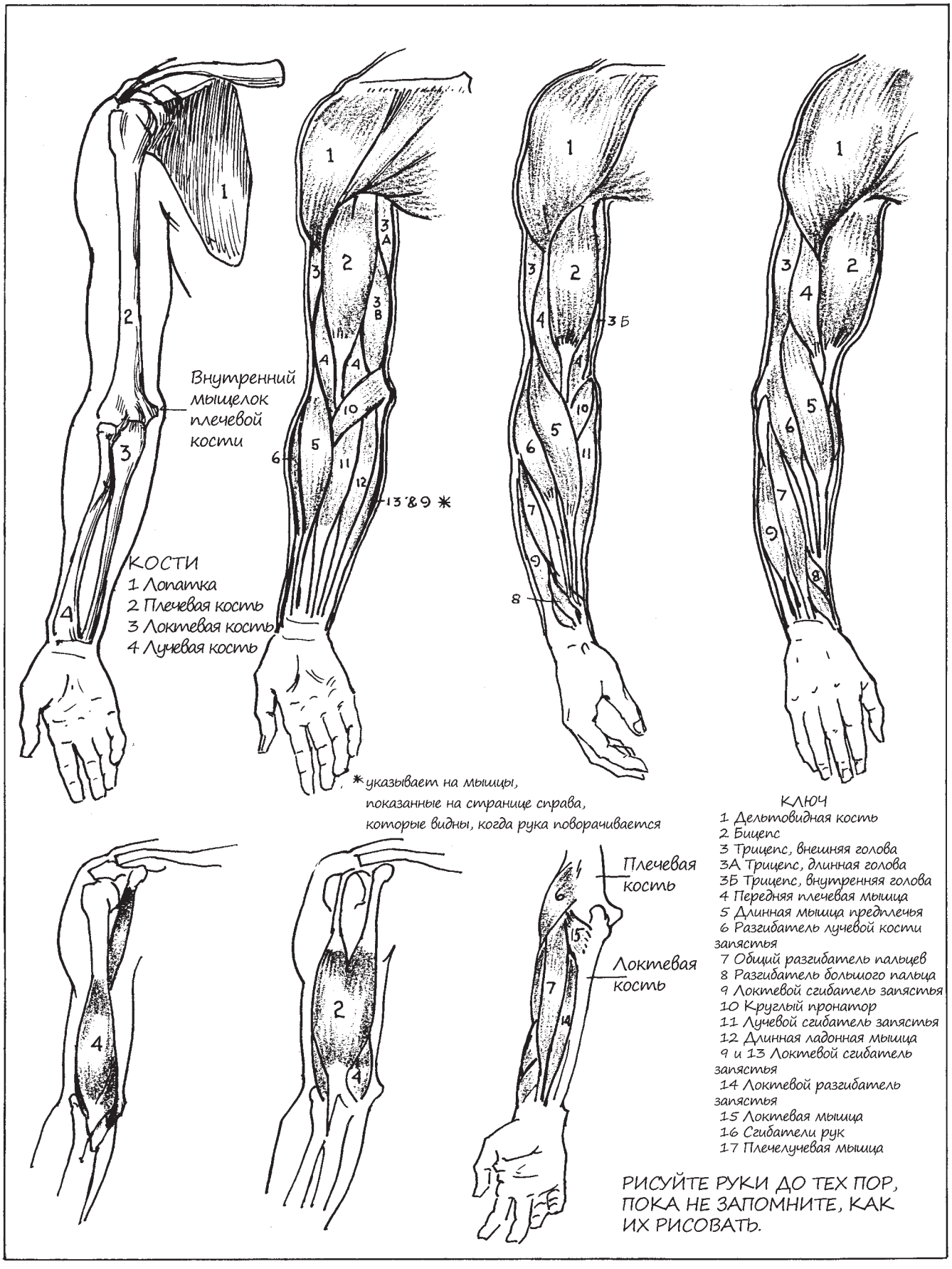
1 Грудино-сосцевидная мышца
2 Трапециевидная мышца
3 Грудино-подъязычная мышца



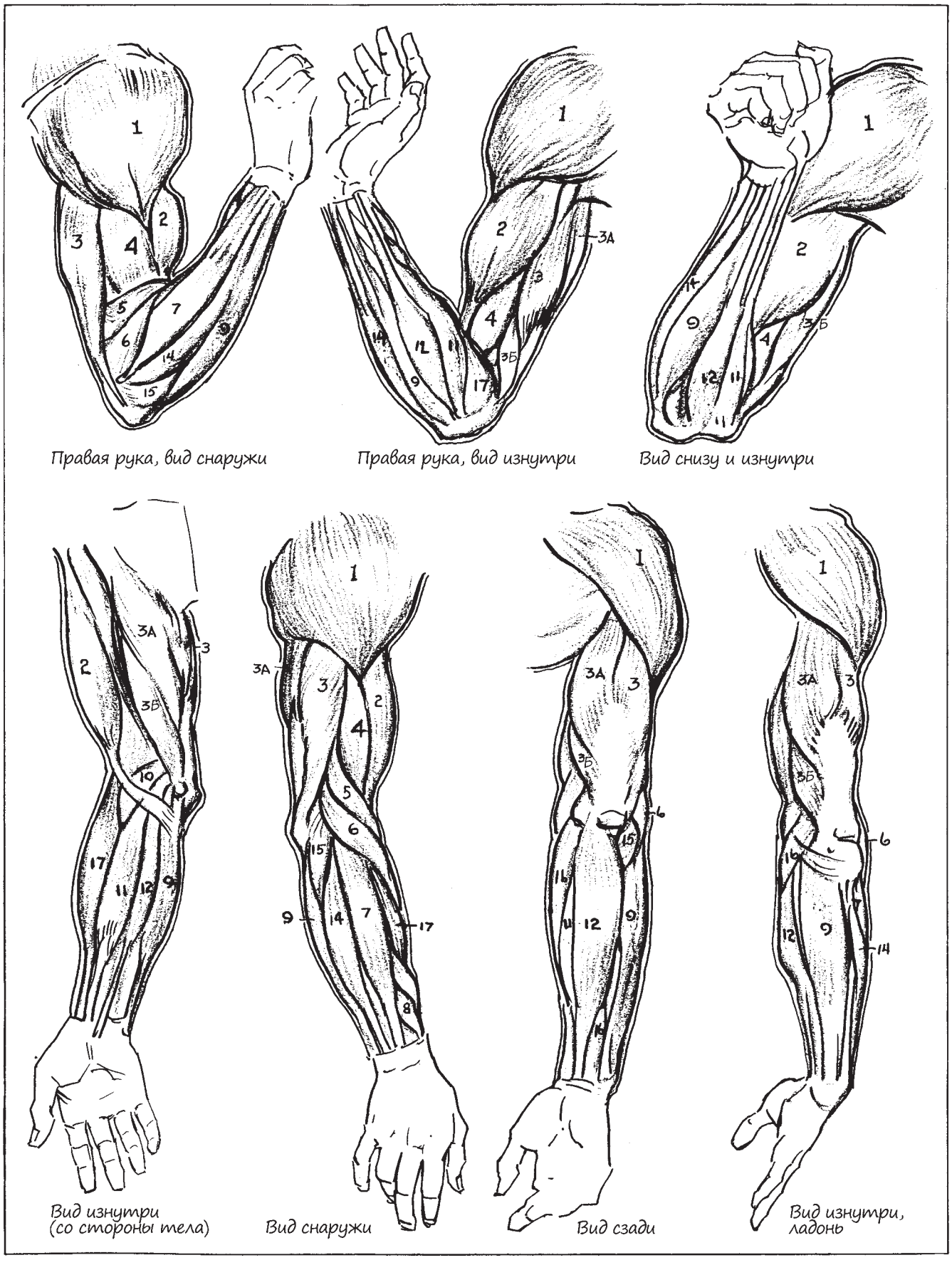
МЫШЦЫ НА ЗАДНЕЙ ЧАСТИ ФИГУРЫ



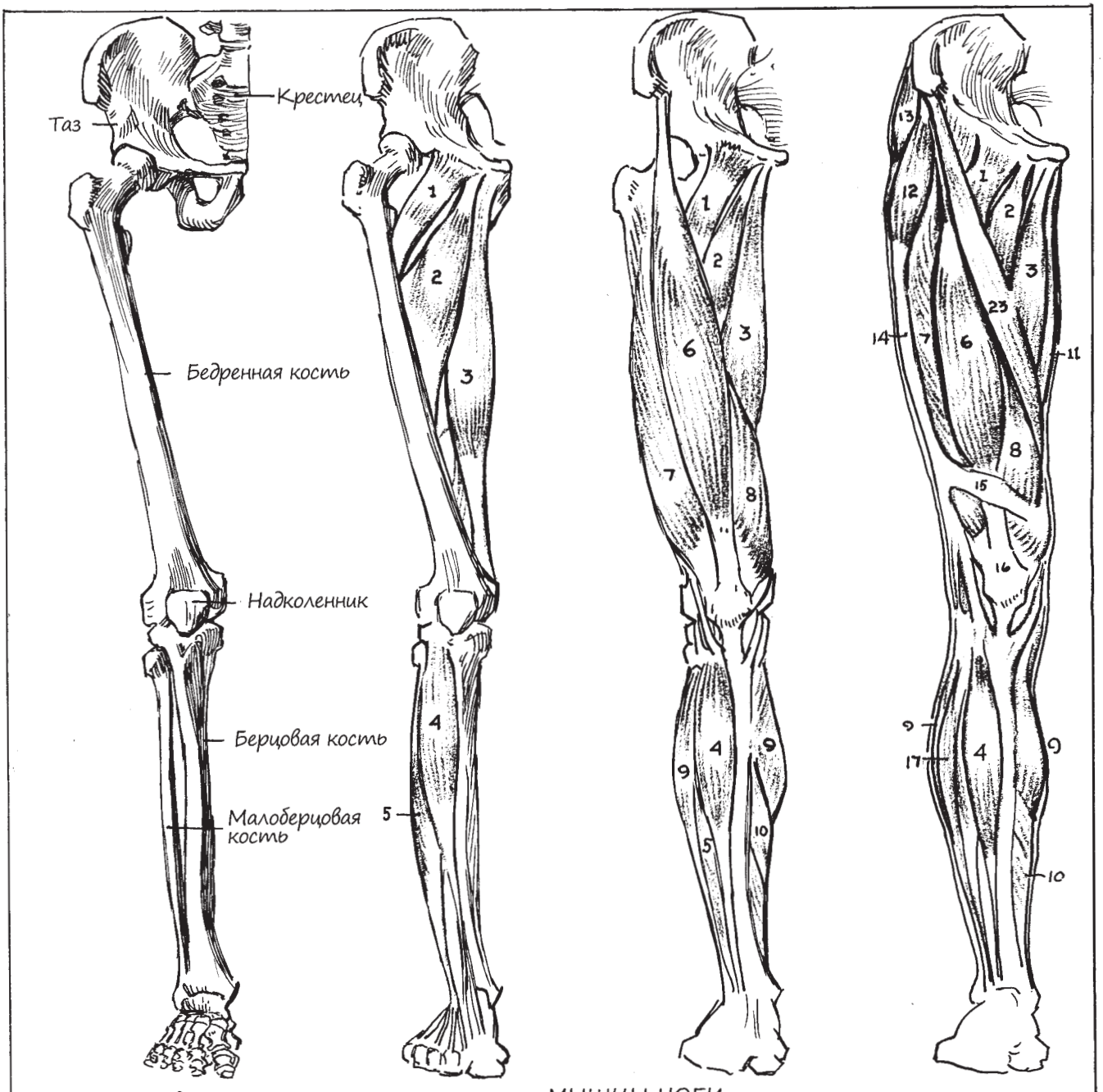
МЫШЦЫ РУКИ, ВИД СПЕРЕДИ



МЫШЦЫ РУКИ, ВИД С РАЗНЫХ ТОЧЕК



МЫШЦЫ НОГИ, ВИД СПЕРЕДИ

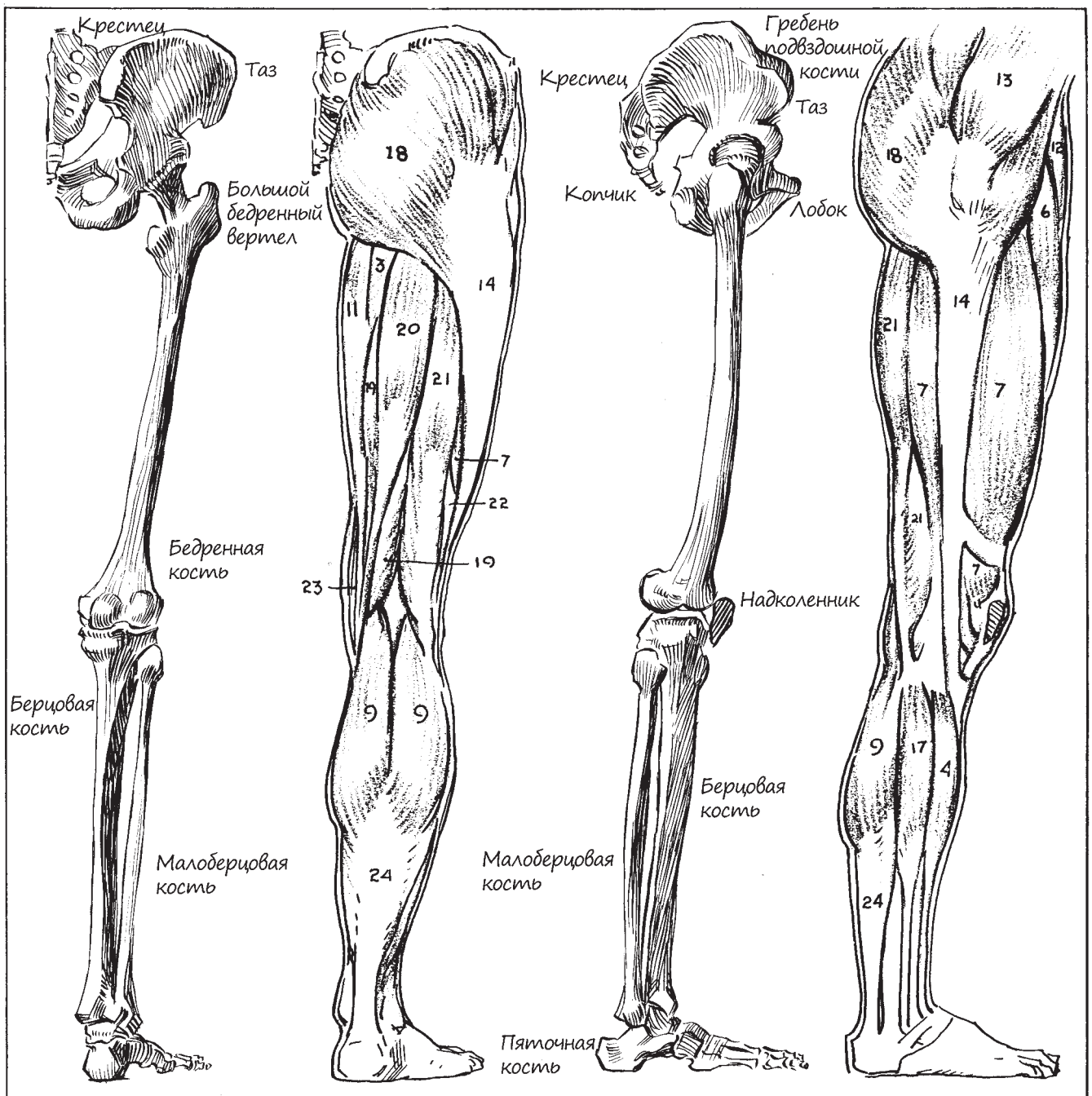


МЫШЦЫ НОГИ

1 Поясничная подвздошная мышца
2 Гребенчатая мышца
3 Большая приводящая мышца
4 Передняя большеберцовая мышца
5 Длинный разгибатель пальцев
6 Прямая бедренная мышца
7 Огромная боковая мышца
8 Огромная медиальная мышца
9 Икроножная мышца
10 Камбаловидная мышца
11 Тонкая мышца
12 Напрягатель широкой фасции бедра
13 Средняя ягодичная мышца
14 Подвздошно-большеберцовая полоса
15 Полоса Рихтера
16 Связки надколенника
17 Длинная малоберцовая мышца
18 Большая ягодичная мышца
19 Полуперепончатая мышца
20 Полусухожильная мышца
21 Двуглавая мышца бедра
22 Средняя большая мышца бедра
23 Портняжная мышца
24 Ахиллово сухожилие

ПРОДОЛЖАЙТЕ РИСОВАТЬ ВСЕ ЭТО ДО ТЕХ ПОР, ПОКА НЕ ЗАПОМНИТЕ, КАК РИСОВАТЬ.

МЫШЦЫ НОГИ, ВИД СЗАДИ И СБОКУ



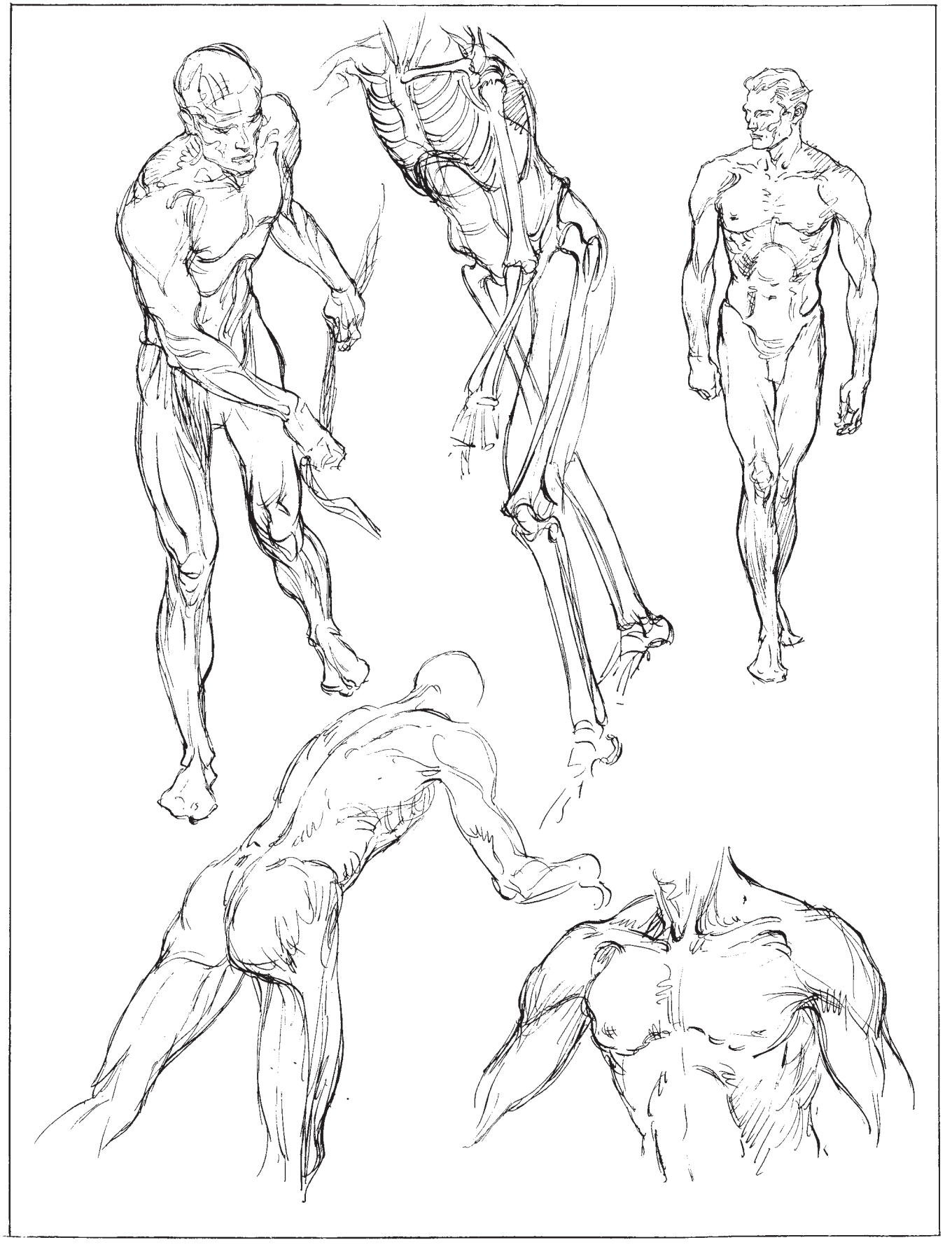
ВИД СЗАДИ

ВИД СНАРУЖИ СБОКУ

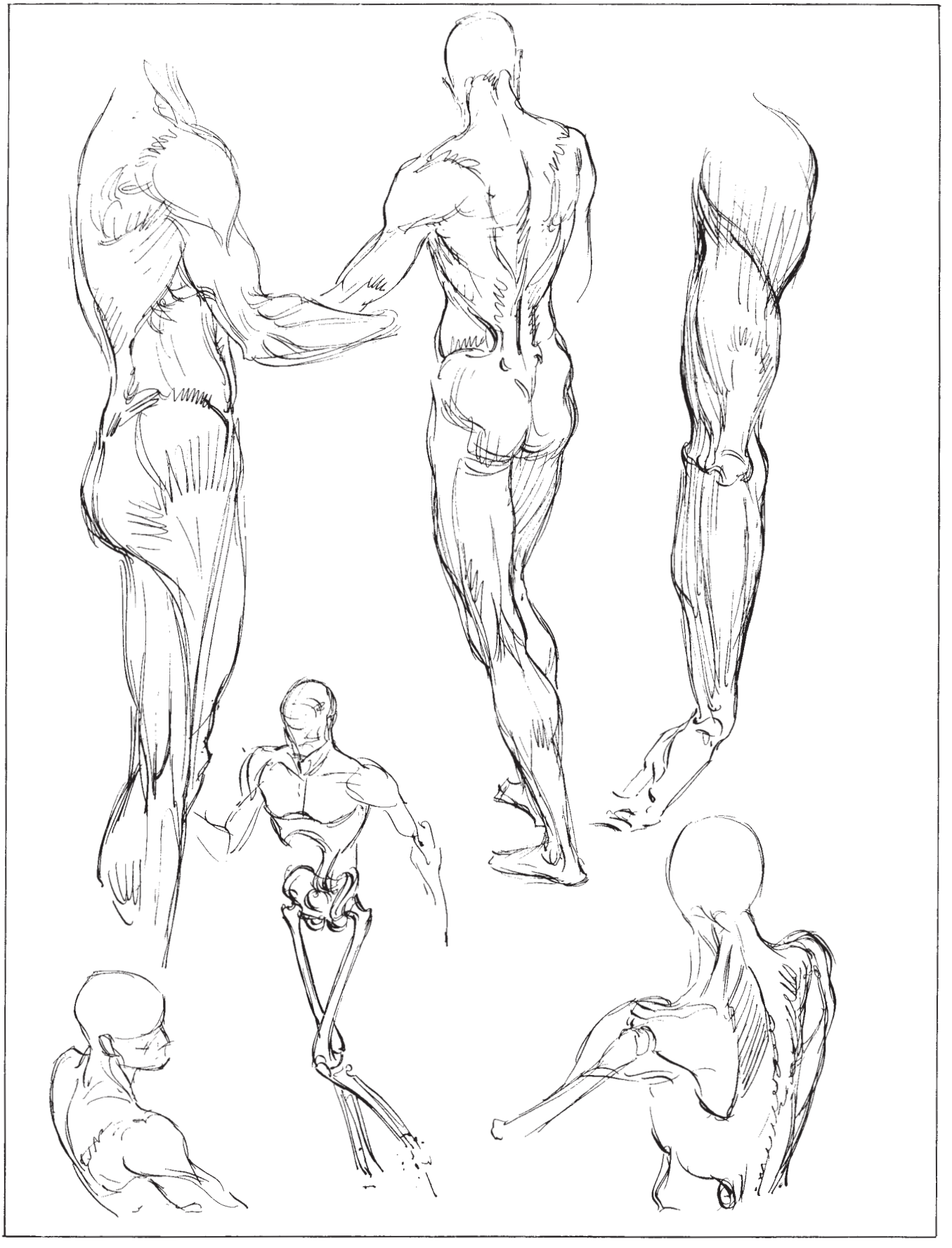
НЕ СУЩЕСТВУЕТ ДРУГОГО СПОСОБА ПРИОБРЕСТИ ЗНАНИЯ ПО АНАТОМИИ, ЧЕМ «ОТКОПАТЬ» ИХ, ТО ЕСТЬ НАЙТИ В КНИГАХ И РАССМОТРЕТЬ НА МУЛЯЖАХ. ЗАНИМАЙТЕСЬ ЭТИМ ДО ТЕХ ПОР, ПОКА НЕ СМОЖЕТЕ РИСОВАТЬ МЫШЦЫ ПО ПАМЯТИ.

ПРИОБРЕТИТЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КНИГИ ПО ЭТОЙ ТЕМЕ. В ЭТИХ КНИГАХ ТЕМА РАСКРЫВАЕТСЯ БОЛЕЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНО И НАМНОГО БОЛЕЕ ПОЛНО. ПОЖАЛУЙ, СТОИТ ЭТИМ ЗАНИМАТЬСЯ, КАК ВЫ ДУМАЕТЕ? ТАК ЧТО ЗАПАСАЙТЕСЬ ЗНАНИЯМИ.

ТЕПЕРЬ ПРОСТО ПОИГРАЙТЕ С ТЕМ, ЧЕМУ ВЫ УЖЕ НАУЧИЛИСЬ



ПОПРОБУЙТЕ ПОСТРОИТЬ ФИГУРУ БЕЗ МОДЕЛИ ИЛИ КОПИИ



ГРУППА ФОРМ, ГРАНЕЙ, РАКУРСОВ И ОСВЕЩЕНИЯ

Переход от контуров и специфических построений к фигуре, представленной в свете и тени, достаточно труден. Зачастую студент не в состоянии самостоятельно совершить этот переход. Трудности возникают из-за отсутствия концепции тела. Однако существуют промежуточные шаги, которые помогут довольно легко добавить изображению третье измерение — толщину.

Как можно объемную форму построить в пространстве? Что заставляет нас воспринимать ее так, что мы знаем, что она имеет вес и объем, что мы можем взять ее в руки или столкнуться с ней? Ответ заключается в том, что наш глаз инстинктивно распознает «твердые» формы в зависимости от того, как на них падает свет. Что же касается работы художника, когда нет света — нет и формы. Единственная причина, по которой контурный рисунок может представлять «твердую» форму, заключается в том, что теоретически рисунок изображает форму в свете, который исходит от источника, расположенного непосредственно за художником, поэтому форма не отбрасывает видимой нам тени. Контуры и края отворачиваются от нас так же, как и свет, они имеют тенденцию темнеть, пока не становятся линиями, острыми по краям и смягчающимися по мере приближения к середине или к ближней части формы. Мы называем это «плоским освещением». Это единственный способ, при котором форма может быть показана без тени, но включая «полутона», которые представляют собой следующий шаг между полным светом и тенью. На самом деле тень там есть, только мы не можем видеть ее с нашей точки зрения.

Когда для рисования используется белая бумага, она теоретически представляет собой наибольший свет, то есть *грань, которая находится под прямым углом к источнику света*. Во всех случаях, кроме плоского переднего освещения, форма передается правильной интерпретацией направления плоскостей под углом вправо или отворачиванием формы от источника света.

Первые и самые яркие плоскости называют «светлыми плоскостями». Следующие плоскости — «плоскости полутона», а третьи плоскости, которые не могут получать прямого освещения из-за их угла наклона к источнику света, называются «темными плоскостями». В тени могут находиться те плоскости, которые все еще освещаются приглушенным, отраженным светом. Такие плоскости называются «плоскостями отражения». Нельзя изобразить форму без четкого понимания этого принципа. Плоскости разрабатываются в простом порядке: 1) свет, 2) полутона, 3) тень — в темноте и в точке, где плоскость параллельна направлению света, и 4) отраженный свет. Это называется простым освещением. Это, безусловно, лучшее, чем мы можем воспользоваться для достижения нашей цели. Когда есть несколько источников света, вся композиция превращается в мешанину, несовместимую с естественным освещением. Солнечный свет, естественно, дает нам самую совершенную передачу формы. Дневной свет более мягкий и рассеянный, но принцип остается тот же. Искусственный свет, если он не контролируется и основан на том же принципе, что и солнечное освещение, — «ложка дегтя в бочке меда». Фотокамера, возможно, в состоянии избежать неприятностей с четырьмя или пятью источниками света, но художник почти наверняка не сможет.

Перед тем как окунуться в тонкости изображения света и тени, хорошо бы знать, что произойдет с формой, когда по ней ударит свет. Так как свет может быть направлен с любой позиции, организацию светотени можно начать с любой плоскости, например со световой. Другими словами, при освещении, падающем сверху, немного задевая переднюю часть фигуры, плоскость груди будет световой плоскостью. Сместите свет в сторону, и плоскость станет плоскостью полутона. Установите свет снизу, и та же плоскость окажется в тени. Следовательно, *изображение любой плоскости зависит от источника света*.

РАКУРС И ОСВЕЩЕНИЕ

Давайте начнем теперь с изображения формы в простейших из всех возможных условий. Рисуя элементы формы, мы разбиваем свет на крайне тонкие полутона. Мы рисуем продолжение плоскости как однотонной поверхности до тех пор, пока это возможно, до поворота ее в другом направлении, — этот процесс называется упрощение или массирование. В действительности фигура заметно округлая. Но на округлых поверхностях формируются такие тонкие градации света и тени, что трудно подойти к ним без упрощения и массирования этих тонов. Как ни странно, упрощение много лучше в конечном итоге, чем точная фотографическая или буквальная интерпретация. Это несколько похоже на попытку нарисовать дерево, рисуя каждый лист, а не сосредоточение листвы в большой форме, работая над массивом, а не над тонкими деталями.

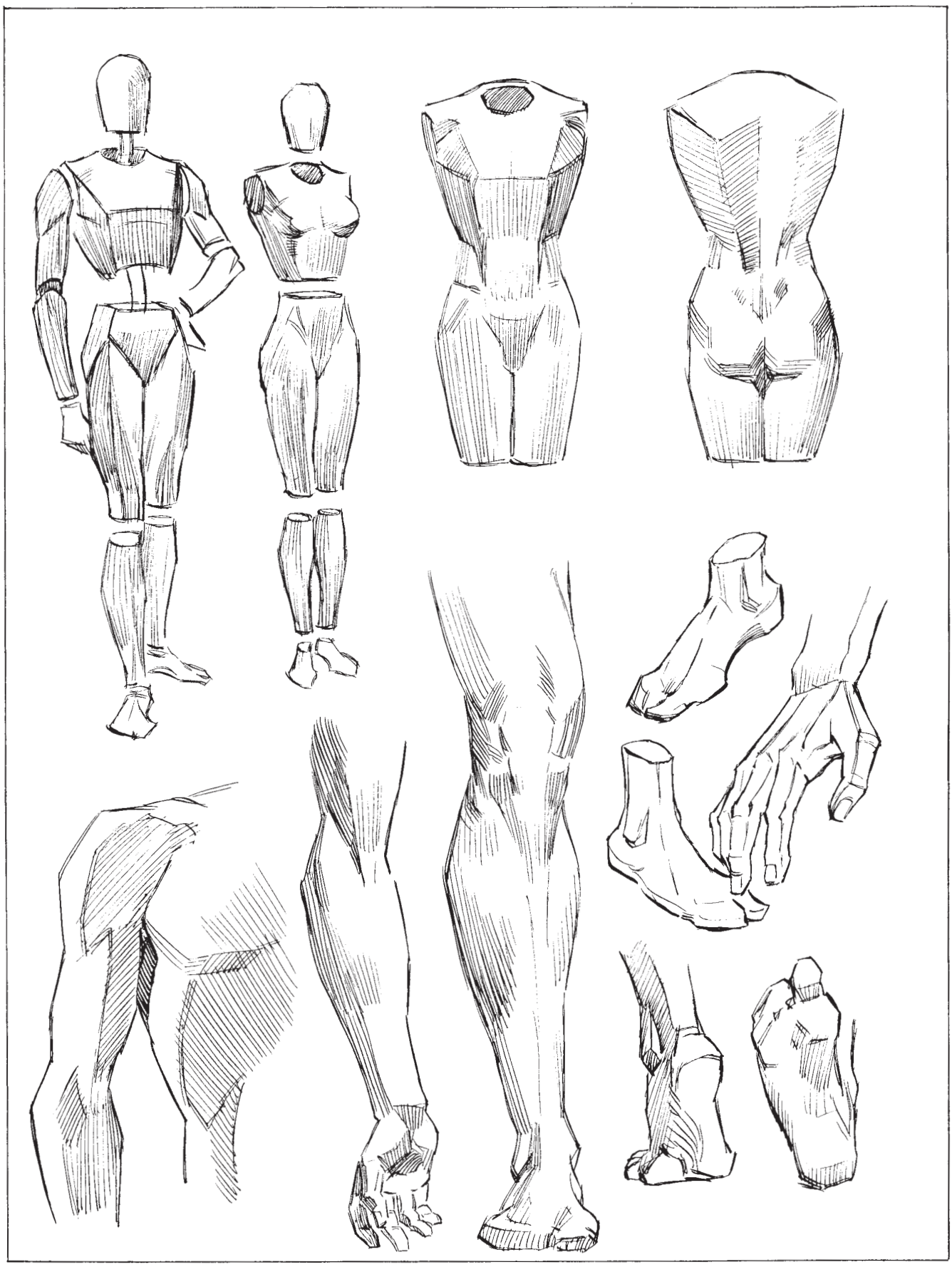
После того как мы освоили большую плоскость, мы можем смягчить ее по краям, чтобы сформировать ее в более округлые формы, сохраняя при этом все возможные элементы изначальной концепции. Или мы можем начать с большого блока, как скульптор начал бы с блока из камня или мрамора. Мы обрубаем излишки, и блок в общей массе становится тем, что нам нужно. Затем разделим большие ровные плоскости на более мелкие, пока не появится округлый эффект. Это все равно что обойти круг серией коротких, прямых касательных линий. Вы можете спросить, почему бы не приступить сразу к уже готовой округлой форме. Ответ заключается в том, что в рисунке или в живописи должны быть некоторые индивидуальные структурные качества. Когда рисунок полностью приглажен и отполирован, он становится слишком буквальным. Фотоаппарат не может *этого* сделать. В рисунке, однако, «отделка» — далеко не всегда искусство. Искусство — это интерпретация и обработка индивидуальной концепции, и только это имеет ценность в работе художника. Если вы включите в свое изображение все сухие факты действительности, результат будет скучным. Вам предстоит выбрать только такие факты, которые будут возбуждать интерес зрителя. Радикальная концепция несет в себе жизненную силу, цель и убеждение. Мы получаем более подробное и сложное, но тем не менее сильное и мощное сообщение. Мы можем взять компас и нарисовать идеальный круг, но мы не оставим никаких следов своей личности в том, что нарисуем. Эта большая форма делает не маленькую и очень точную работу.

На страницах 70 и 71 я попытался намекнуть на то, что я имею в виду. Здесь поверхность задумана, как имеющая массу и объем. Создается эффект скульптуры. Он выглядит на нашем манекене немного по-другому. Если мы хотим составить манекен из упрощенных блоков, как же мы сформируем эти блоки? Ваш способ так же хорош, как мой. Сформируйте их так, чтобы создать массированный или объемный эффект. Это реальный подход к «твердости» вашей работы: на самом деле речь идет о ее массе, объеме и весе.

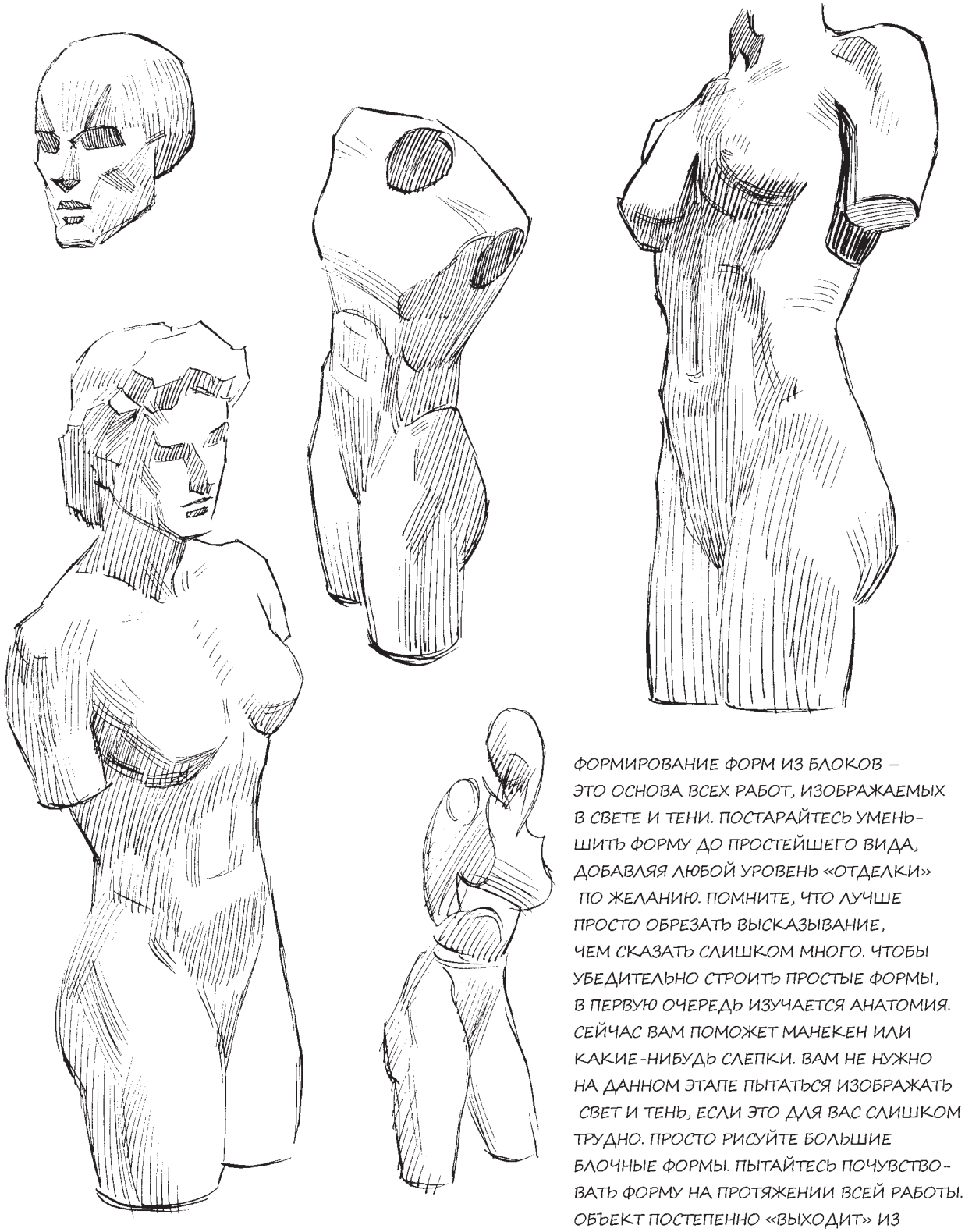
При таком подходе следует купить в специализированном магазине деревянный манекен и использовать его как основу для создания фигуры (с. 72). Идем дальше с манекеном со страницы 73 и пытаемся устранить жесткость сочлененных частей, продолжая думать об объеме и массе фигуры.

Соблюдая эти условия, мы получим изображения твердых тел (с. 74), всегда помня о том, где будет находиться каждая часть массы по отношению к целому. Чтобы сделать форму или ту ее часть, которая занимает пространство, мы должны полагаться главным образом на линию, соответствующую уровню расположения глаз наблюдателя. Это называют ракурсом. Фактическое измерение длины фигуры невозможно, так как рассматривание формы осуществляется из одной точки, как если бы вы глядели на ствол пушки, направленный непосредственно на вас. Мы должны думать о контурах и формах как о частях целого, выстроенных друг за другом. Наброска, однако, редко бывает достаточно, чтобы изобразить удаляющиеся части; чаще всего также необходимы полутона и тени (см. с. 75). Страницы 76 и 77 — интерпретация округлой фигуры, сплющенной в плоскость; такая фигура — следующий шаг после простейших форм, состоящих из блоков. На страницах 78 и 79 размещена упрощенная форма головы с различными видами освещения.

ФОРМА ИЗ БЛОКОВ, ПОМОГАЮЩАЯ РАЗВИВАТЬ ЧУВСТВО ОБЪЕМА

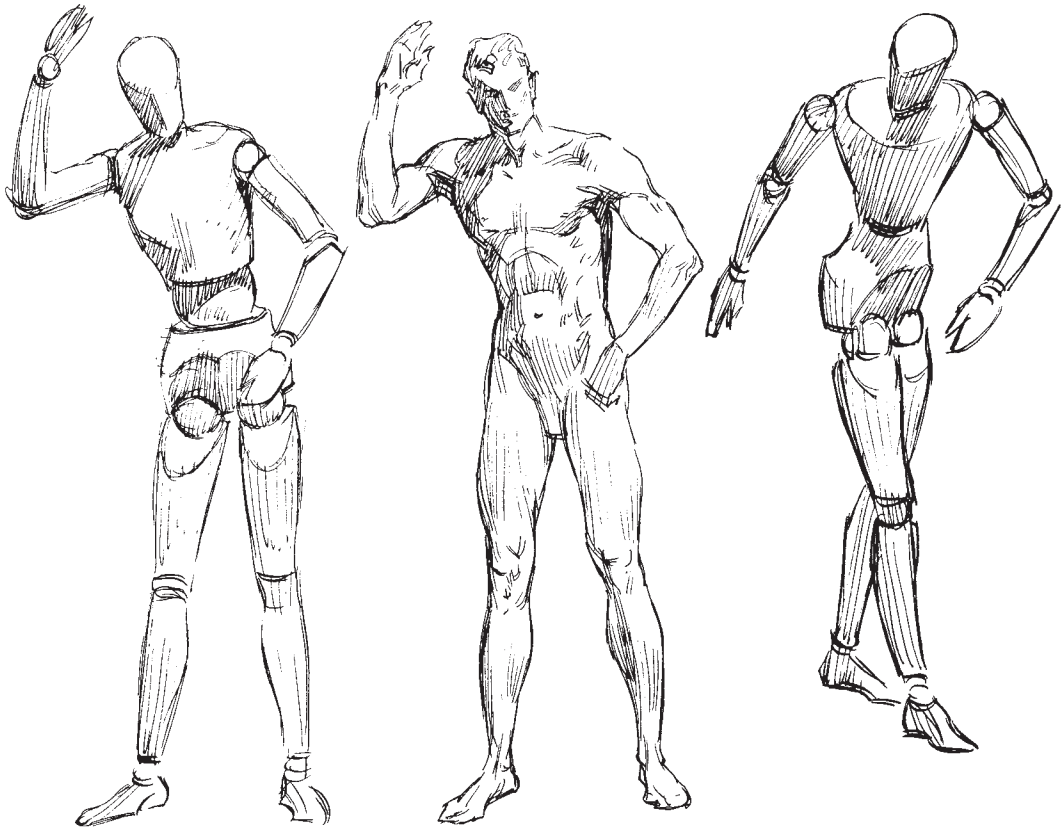


НЕ СТЕСНЯЙТЕСЬ ПРИДУМЫВАТЬ СВОИ БЛОКИ

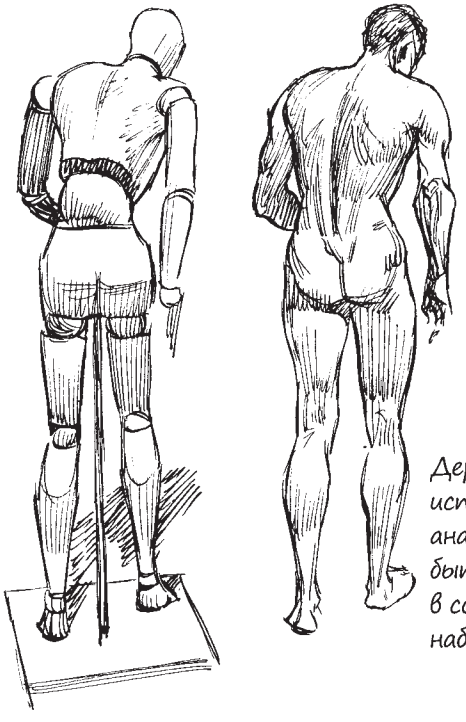


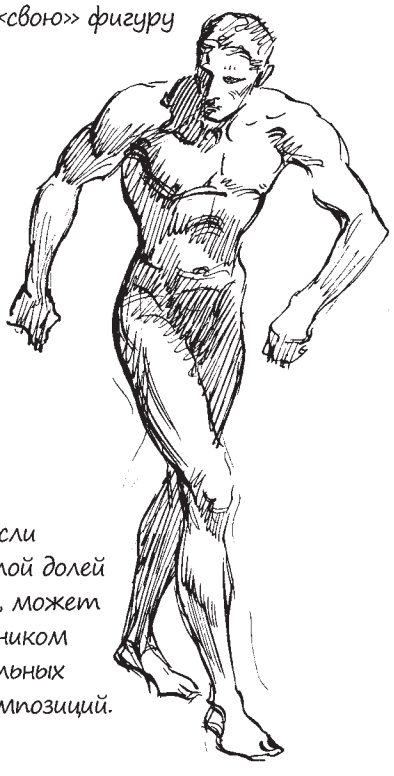
ФОРМИРОВАНИЕ ФОРМ ИЗ БЛОКОВ – ЭТО ОСНОВА ВСЕХ РАБОТ, ИЗОБРАЖАЕМЫХ В СВЕТЕ И ТЕНИ. ПОСТАРАЙТЕСЬ УМЕНЬШИТЬ ФОРМУ ДО ПРОСТЕЙШЕГО ВИДА, ДОБАВЛЯЯ ЛЮБОЙ УРОВЕНЬ «ОТДЕЛКИ» ПО ЖЕЛАНИЮ. ПОМНИТЕ, ЧТО ЛУЧШЕ ПРОСТО ОБРЕЗАТЬ ВЫСКАЗЫВАНИЕ, ЧЕМ СКАЗАТЬ СЛИШКОМ МНОГО. ЧТОБЫ УБЕДИТЕЛЬНО СТРОИТЬ ПРОСТЫЕ ФОРМЫ, В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ ИЗУЧАЕТСЯ АНАТОМИЯ. СЕЙЧАС ВАМ ПОМОЖЕТ МАНЕКЕН ИЛИ КАКИЕ-НИБУДЬ СЛЕПКИ. ВАМ НЕ НУЖНО НА ДАННОМ ЭТАПЕ ПЫТАТЬСЯ ИЗОБРАЖАТЬ СВЕТ И ТЕНЬ, ЕСЛИ ЭТО ДЛЯ ВАС СЛИШКОМ ТРУДНО. ПРОСТО РИСУЙТЕ БОЛЬШИЕ БЛОЧНЫЕ ФОРМЫ. ПЫТАЙТЕСЬ ПОЧУВСТВОВАТЬ ФОРМУ НА ПРОТЯЖЕНИИ ВСЕЙ РАБОТЫ. ОБЪЕКТ ПОСТЕПЕННО «ВЫХОДИТ» ИЗ ПЛОСКОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ В «ТВЕРДОЕ».

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДЕРЕВЯННЫЙ МАНЕКЕН



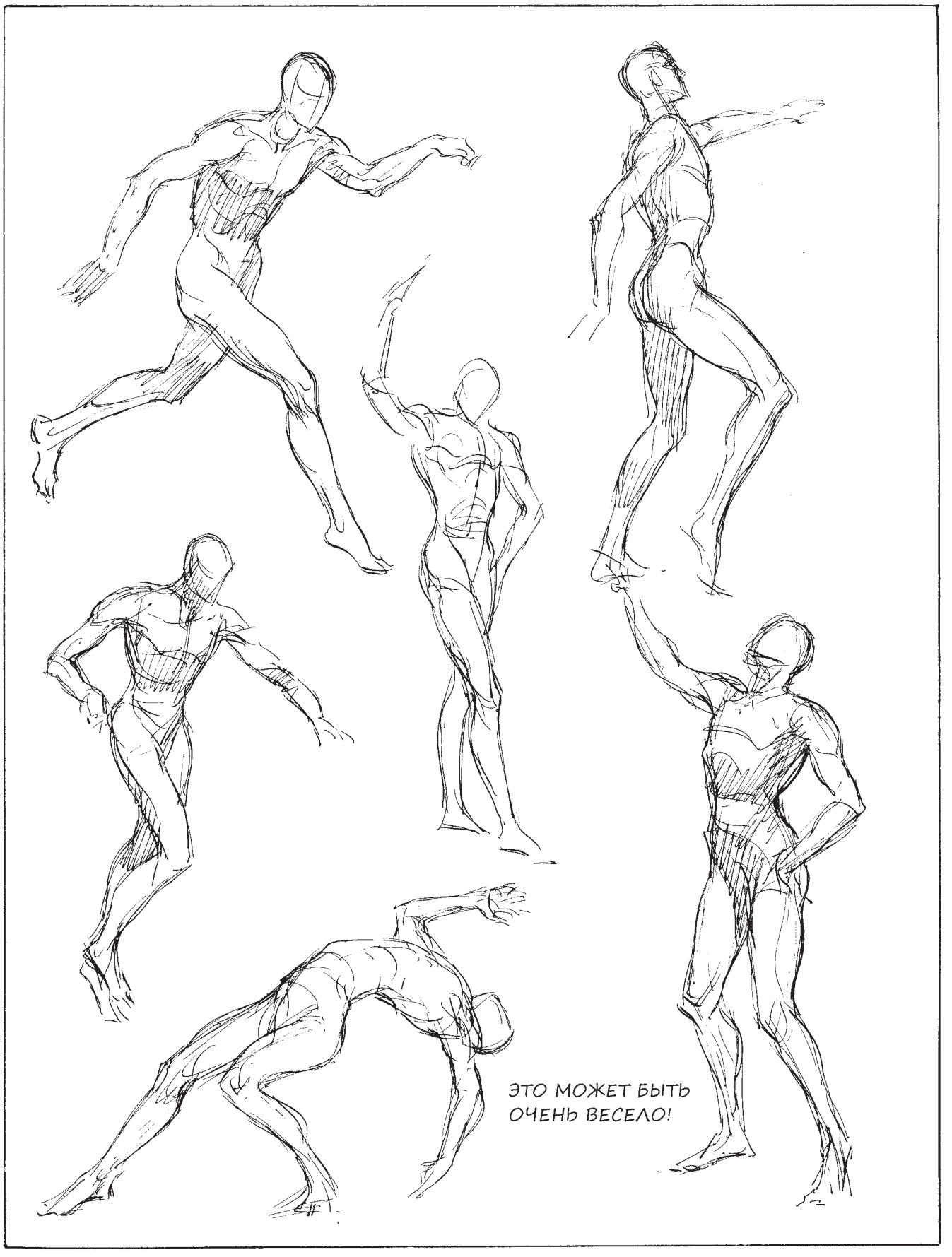
Сделайте набросок манекена *Затем постройте «свою» фигуру*



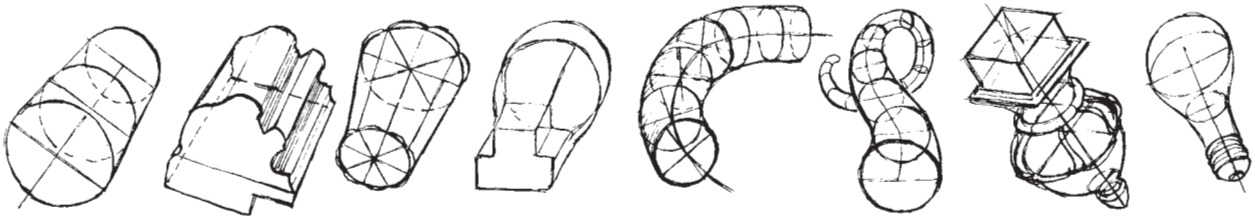


Деревянный манекен, если использовать его с малой долей анатомических знаний, может быть большим помощником в создании предварительных набросков, эскизов и композиций.

БЫСТРЫЕ НАБРОСКИ ДЕРЕВЯННОГО МАНЕКЕНА

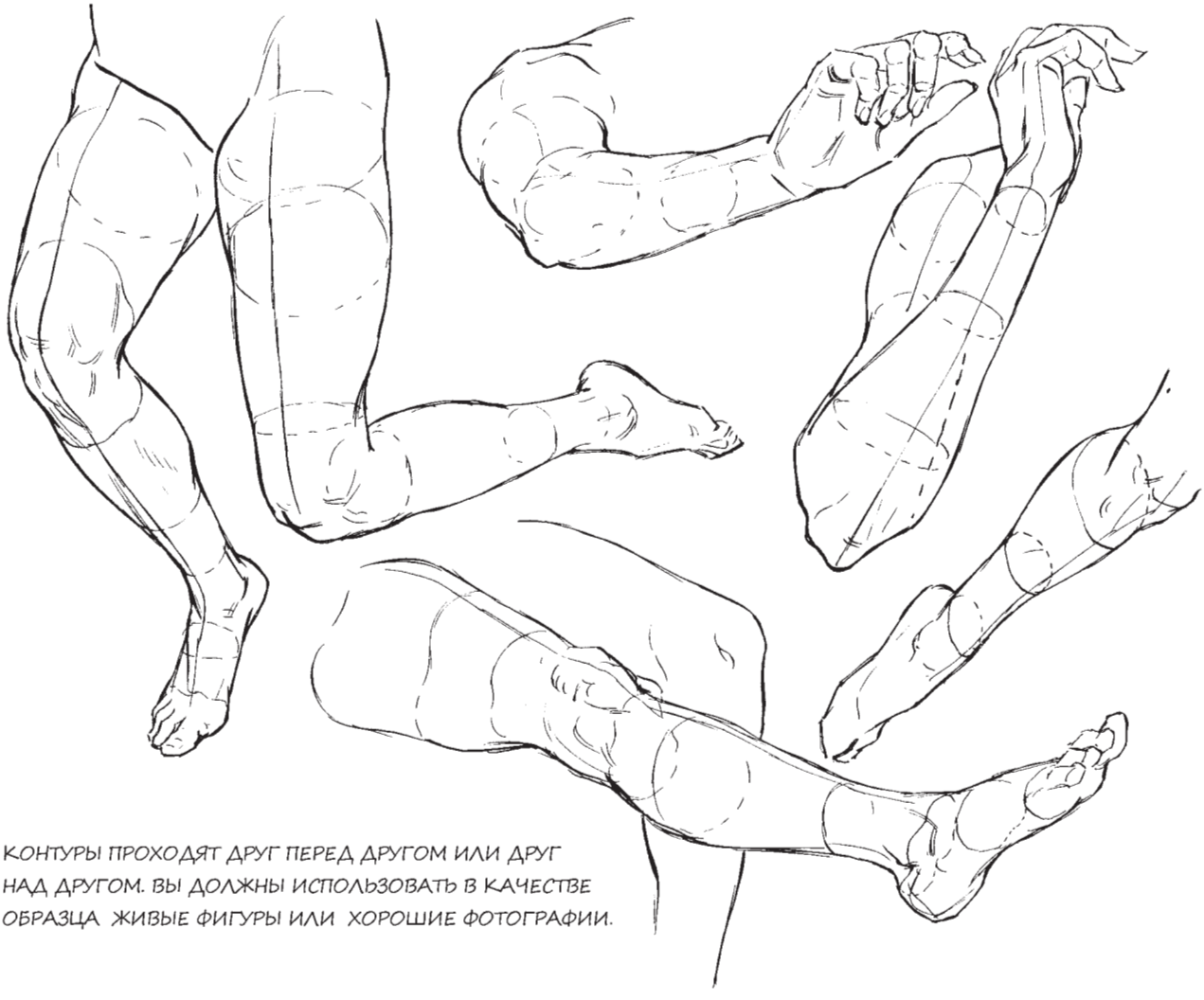


РАКУРСЫ



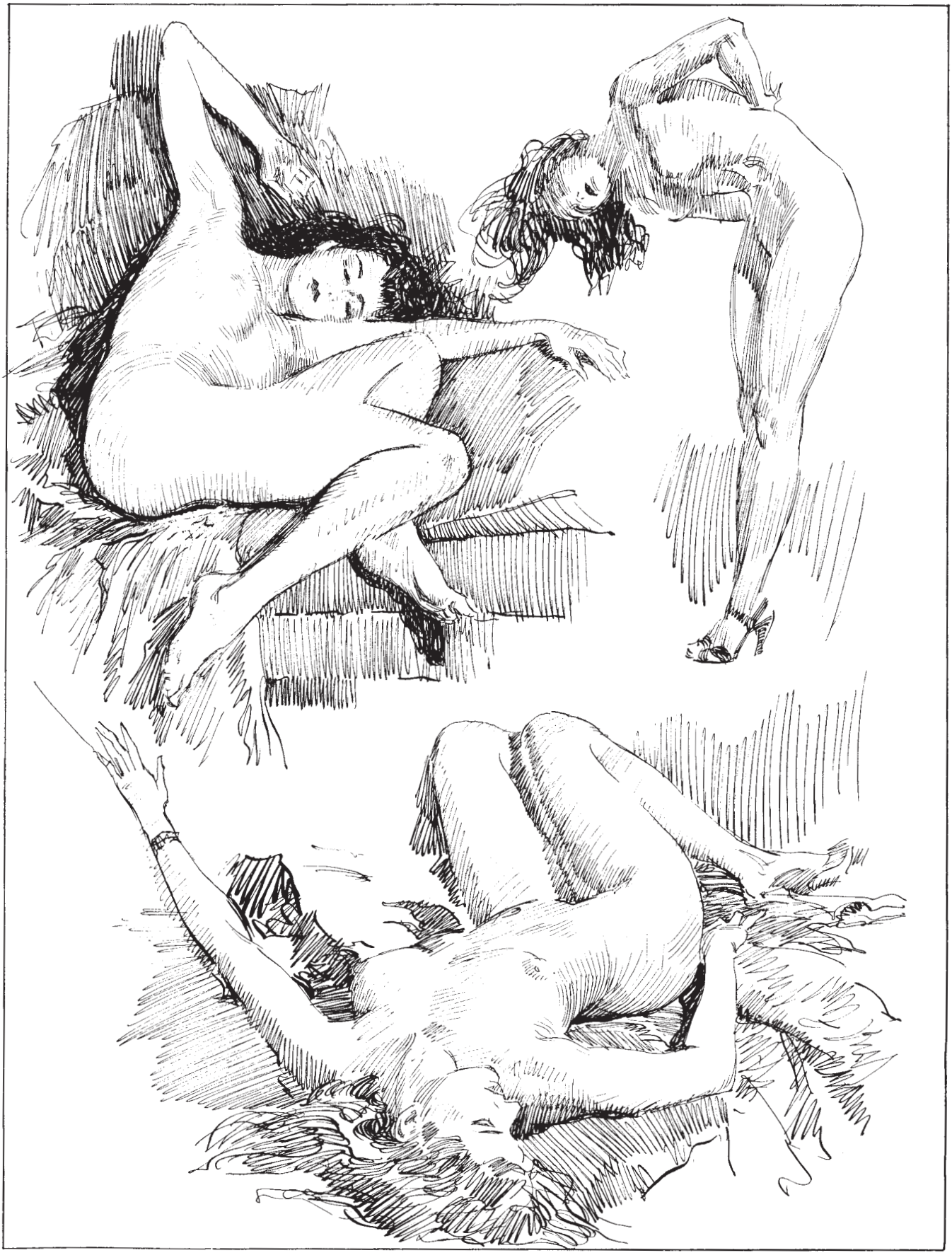
ВЫ МОЖЕТЕ НАРИСОВАТЬ В РАКУРСЕ КАКУЮ-НИБУДЬ ФОРМУ, РИСУЯ ПРЕРЫВИСТЫЕ СЕЧЕНИЯ И СОЕДИНЕНИЯ.

НЕ ВАЖНО, КАКОГО РОДА ЭТА ФОРМА, ОНА МОЖЕТ БЫТЬ НАРИСОВАНА ТАК. НО ВЫ ДОЛЖНЫ УЧИТЫВАТЬ ВСЮ ФОРМУ, НЕ ТОЛЬКО ВИДИМУЮ ЕЕ ЧАСТЬ. ПОЧУВСТВУЙТЕ ВСЮ ФОРМУ.



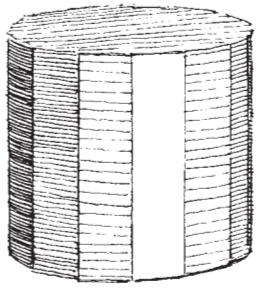
КОНТУРЫ ПРОХОДЯТ ДРУГ ПЕРЕД ДРУГОМ ИЛИ ДРУГ НАД ДРУГОМ. ВЫ ДОЛЖНЫ ИСПОЛЬЗОВАТЬ В КАЧЕСТВЕ ОБРАЗЦА ЖИВЫЕ ФИГУРЫ ИЛИ ХОРОШИЕ ФОТОГРАФИИ.

НЕКОТОРЫЕ КАРАНДАШНЫЕ НАБРОСКИ В РАЗНЫХ РАКУРСАХ

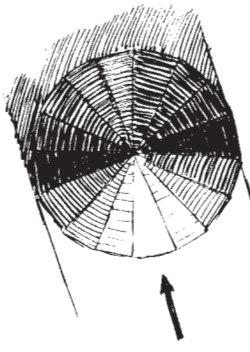


ГРАНИ

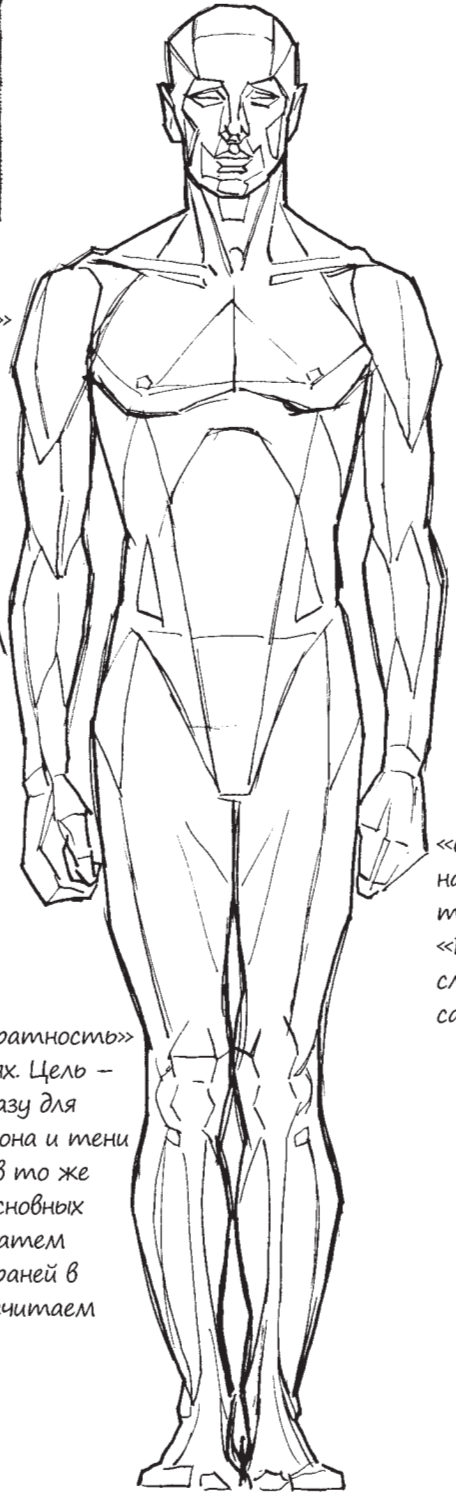
Грани – это теоретическое уплощение округлых форм, а также фактически плоских участков. В искусстве чрезвычайная плавность и округлость форм имеет тенденцию к «приглаживанию» и «фотографичности». Этого нужно избегать, «как чумы». Использование граней придает работе индивидуальность. Нет двух художников, которые увидят грани одинаково. «Квадратность» округлых форм придает им определенную прочность и жизненность. «Посмотрите, как квадрат можно сделать круглым» – такова аксиома, знание которой необходимо художнику.



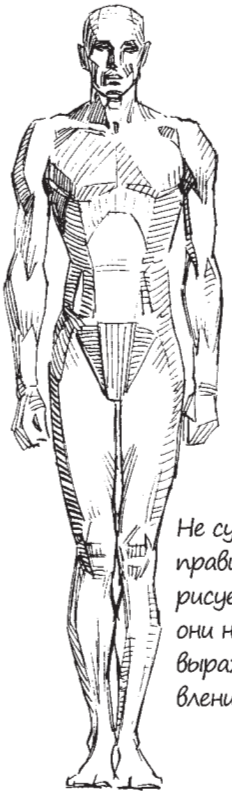
Вот круглая форма, разделенная на «грани» или участки света, полутона и тени.



(Направление света)



Здесь у нас есть «квадратность» круглой фигуры в гранях. Цель – использовать их как базу для переноса света, полутона и тени в простейшем виде и в то же время для сохранения основных структурных форм. Затем мы «смягчаем» края граней в той степени, в какой считаем это необходимым.



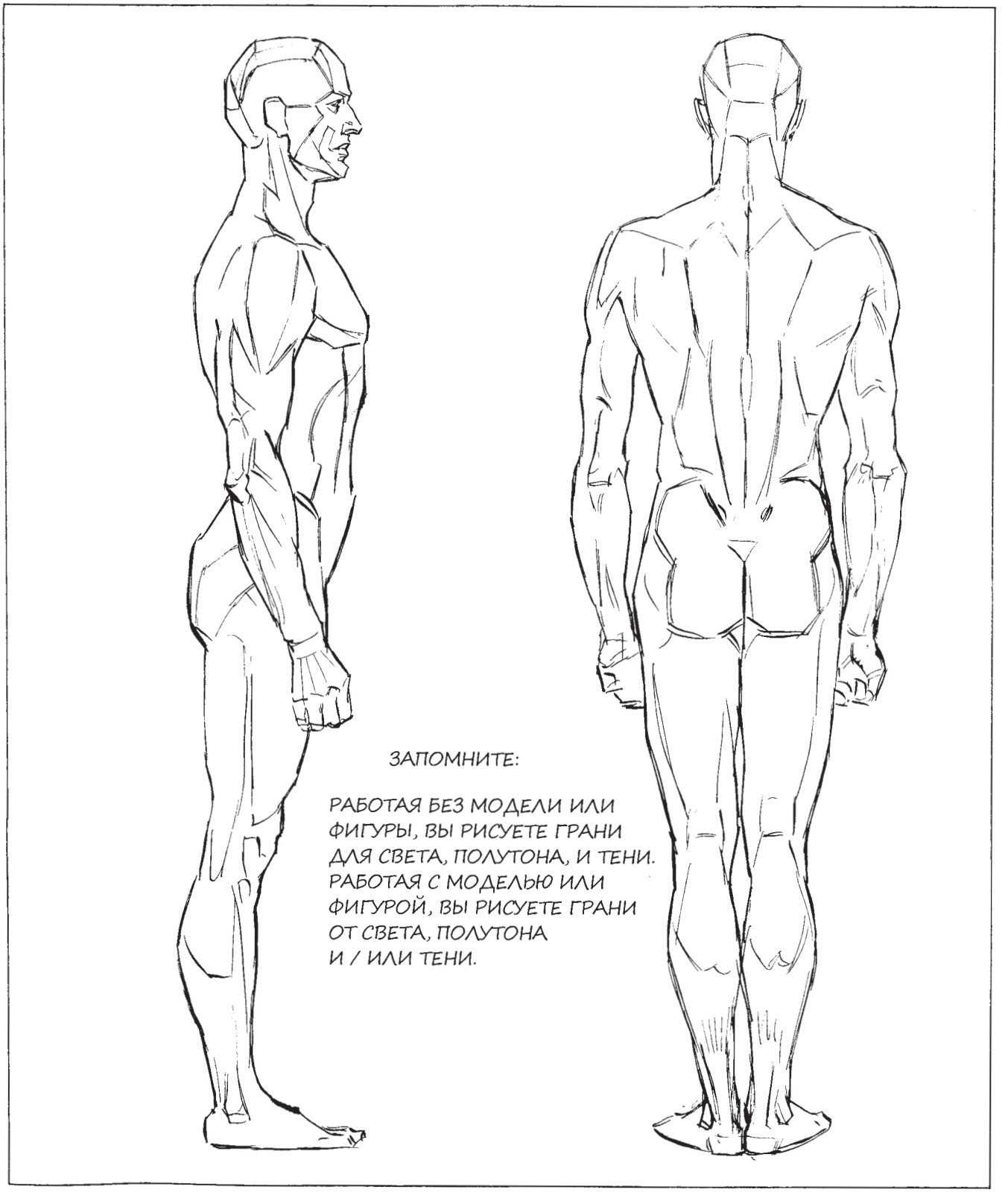
Не существует набора правил для граней. Вы рисуете их так, чтобы они наилучшим образом выражали ваше представление о предмете.

«Светлые» грани – это то, что полностью находится на свету. Грани «полутонов» – те, на которые падает половина света. «Переходный тон» – тот, в котором сливаются полутон и тень. «Отражающий» – самый светлый тон в тени.

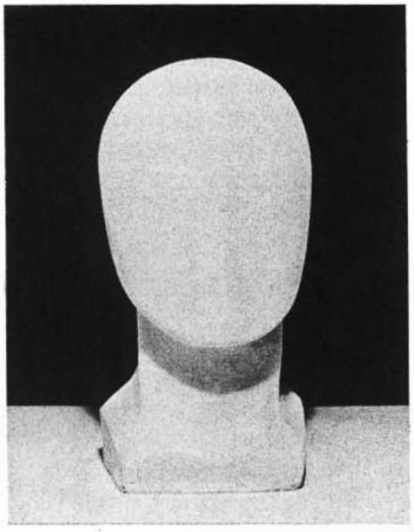
ГРАНИ

Не существует набора граней, которые всегда подходили бы фигуре, ведь поверхность ее формы меняется в движении: изгибы в талии, движения плеч. Грани дают, главным образом, возможность увидеть, какими могут быть формы.

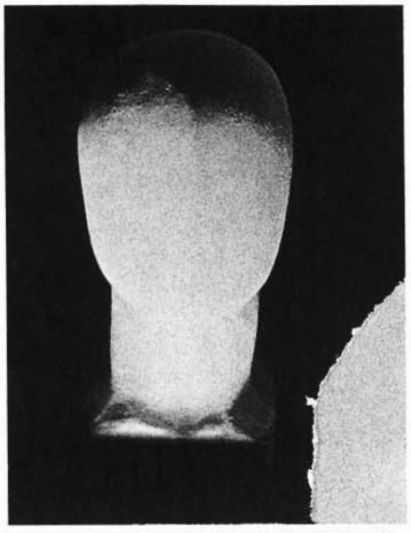
Даже когда у вас есть живая модель или фигура, вы продолжаете работать по основным граням света, полутона и тени. В противном случае вы можете получить смешение тонов, которое «уничтожит» ваш рисунок.



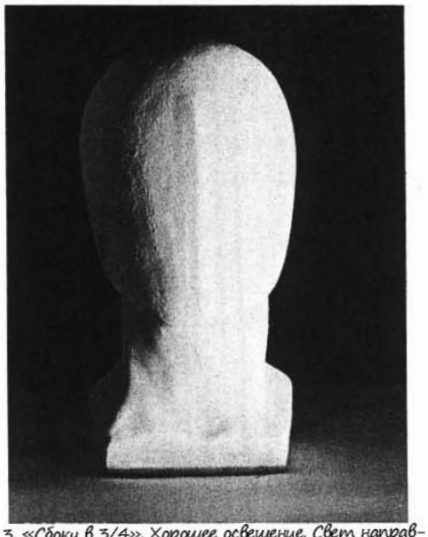
ОСВЕЩЕНИЕ



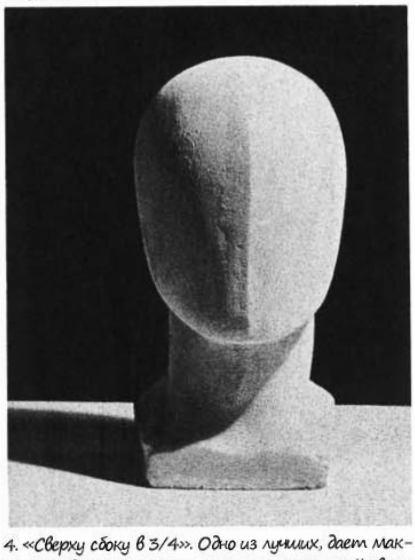
1. «Плоское освещение» (прямое направление). Хорошо для плакатов: декоративное, простое.



2. «Сценическое». Драматическое, странное, призрачное, как свет из кратера вулкана (снизу спереди).

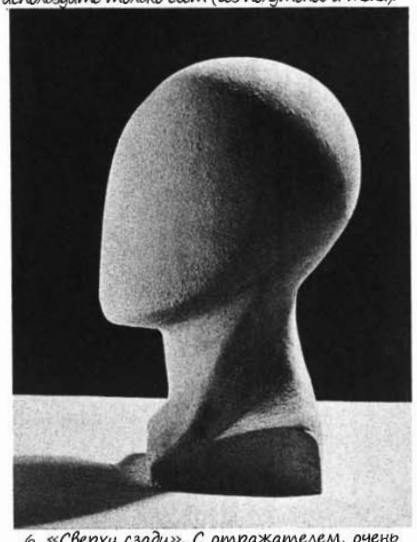


3. «Сбоку в 3/4». Хорошее освещение. Свет направлен спереди под углом 45°. В своем изображении используйте только свет (без полутонов и тени).

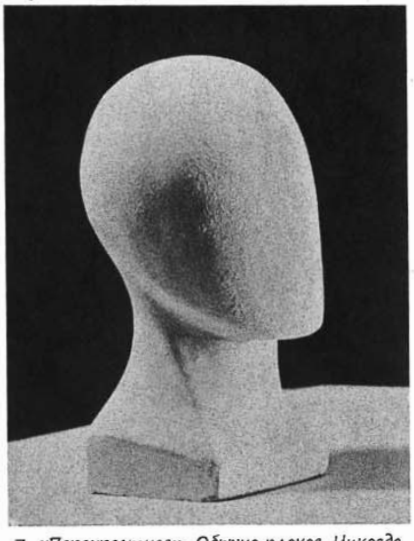


4. «Сверху сбоку в 3/4». Одно из лучших, дает максимум света, полутона, тени и отраженный свет.

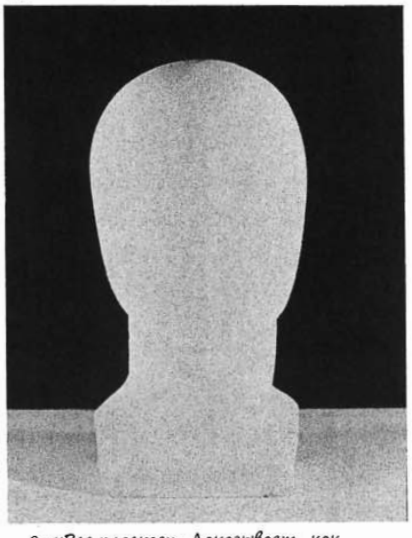
5. «Верхнее». Всегда красивое освещение. Дает великолепную освещенность теней.



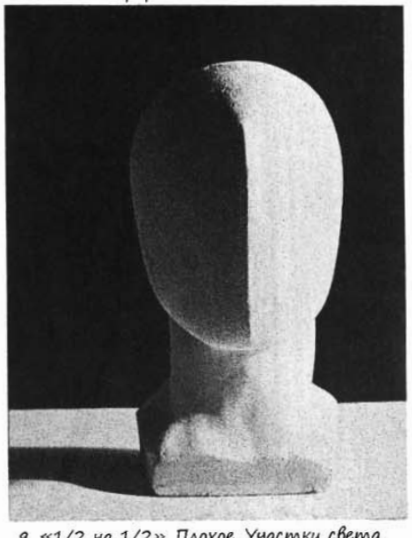
6. «Сверху сзади». С отражателем, очень хорошее освещение. Придает великолепную солидность форме.



7. «Перекрестное». Обычно плохое. Никогда не получаются освещенными все стороны. Обрезает форму.



8. «Все плоское». Доказывает, как избыточный свет может ликвидировать «твердость» формы.



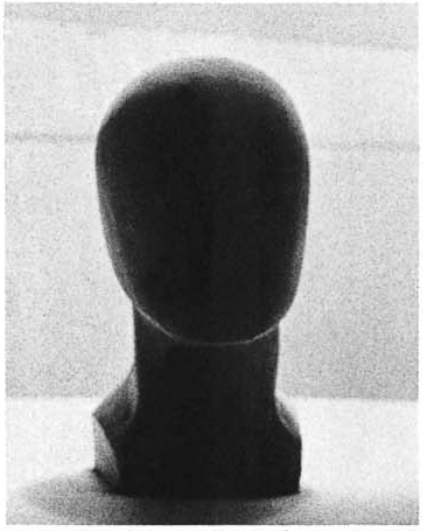
9. «1/2 на 1/2». Плохое. Участки света и тени не должны быть разделены ровно по краю.

ОСВЕЩЕНИЕ

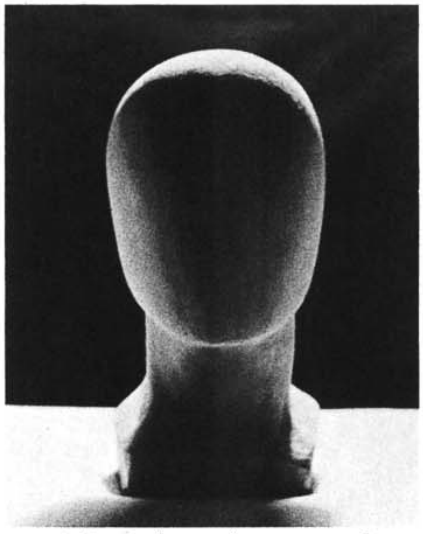
Здесь фотоаппарат протягивает нам руку помощи, показывая, как «реальный» свет падает на простейшую форму. Форма округляется, чтобы дать градацию от света через полутон к тени. №1 — освещение спереди, соответствующее обработке плоского и контурного эскизного рисунка. Тень появляется только под подбородком, потому что свет был немного поднят, чтобы позволить фотокамере разместиться под ним. Камера и свет, конечно же, не должны быть размещены в одном и том же месте. Если бы это было возможно, то не было бы никакой тени. Совершенно плоского или бесформенного освещения можно достигнуть установкой равного освещения во всех направлениях (№8).

Когда на объект направлен свет из одного источника, затененная сторона, отражая свет, немного бликует. Участки, отражающие свет в тени, как бы то ни было никогда не смогут конкурировать с участками света; так сохраняется единство массы света, в отличие от массы тени. На рисунке в затененной области никогда не должно быть такого света, как в области света, так как отраженный свет никогда не бывает так силен, как его источник. Единственным исключением может быть использование зеркала. Это, однако, будет дублировать источник света скорее, чем отражение (преломление). Другой пример преломления света — ослепительный свет на воде.

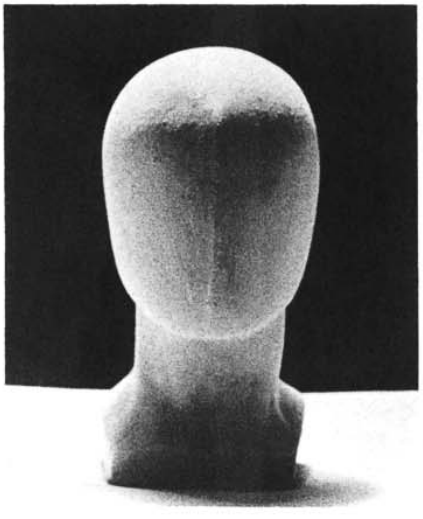
Простое освещение, под которым подразумевается освещение с использованием одного источника света, и отраженный свет этого источника — наиболее идеальное освещение. Оно передает реальные контуры и объем формы. Реальное моделирование формы нельзя рассматривать иначе, так как изменить нормальный или истинный объем плоскости значит изменить и нарушить форму; объем «выключен» — форма неточная. Так как фотографу это может быть неинтересно, лучше всего будет сделать собственные фотографии или, по крайней мере, проконтролировать освещение модели на любой фотокопии. Фотограф ненавидит тени, а художник их любит.



10. «Силуэт». Контрастное изображение. Хорошо для плакатов, дизайна и плоского эффекта.

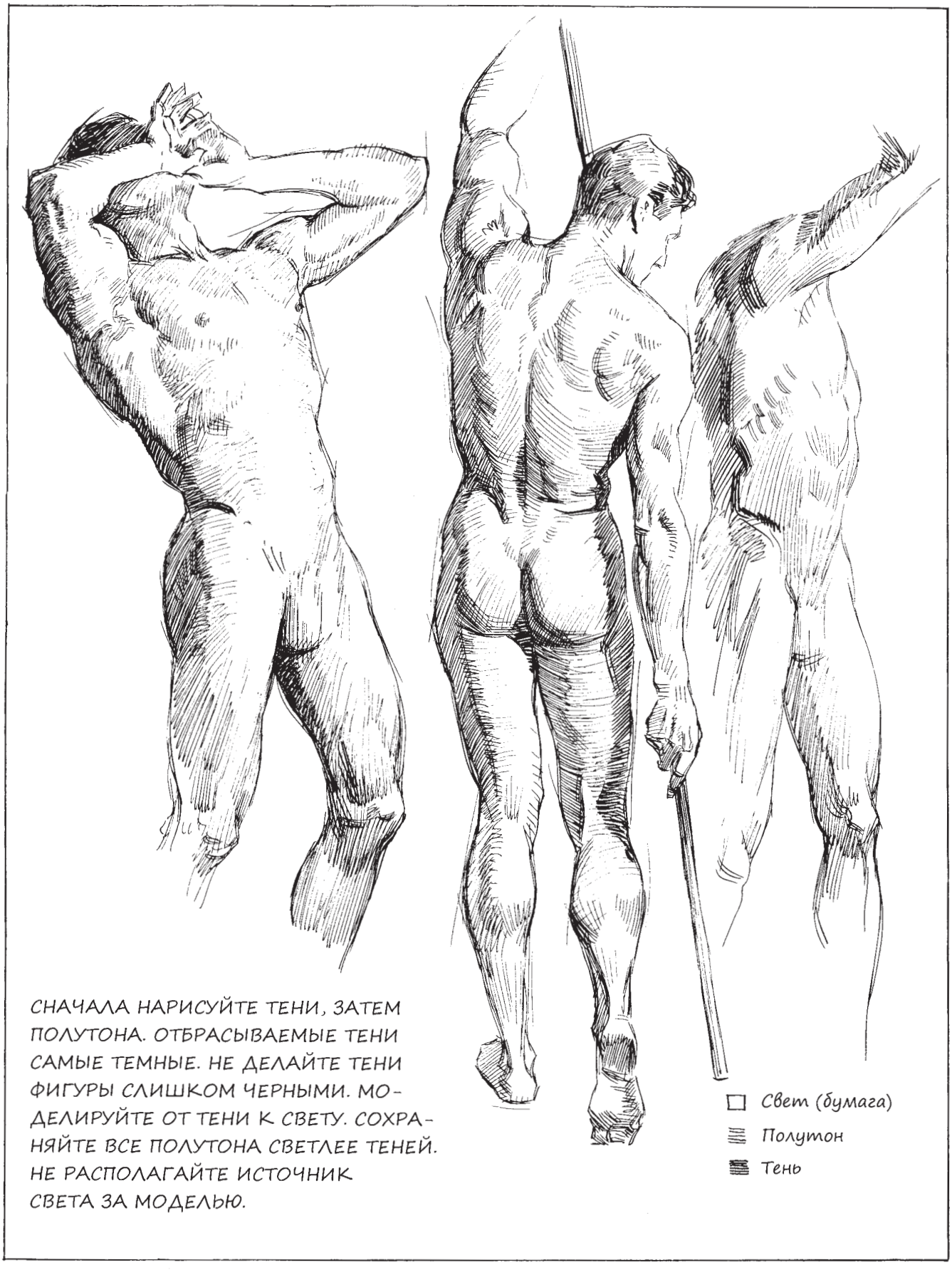


11. «Кайма». Объект освещен прямо сзади и немного сверху. Очень эффектное.



12. «Небо». Макушка на фоне света для отражения. Очень хорошее.

ПРОСТОЕ ОСВЕЩЕНИЕ ФИГУРЫ



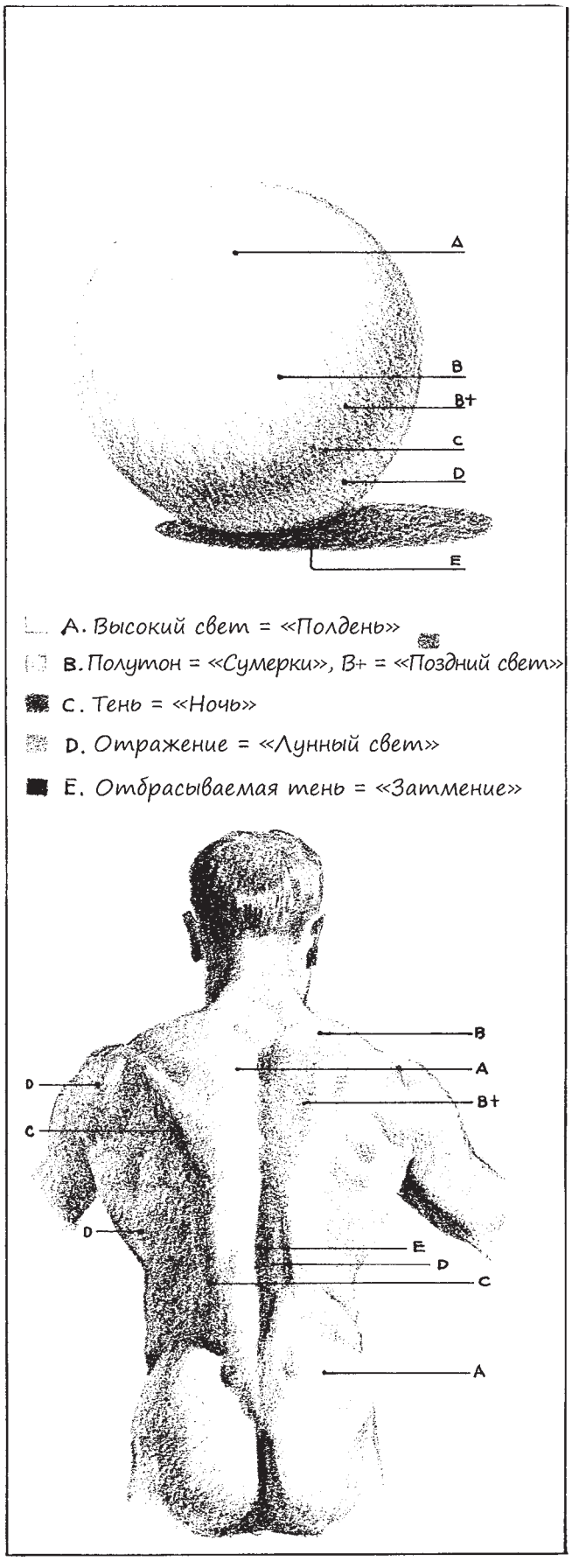
СНАЧАЛА НАРИСУЙТЕ ТЕНИ, ЗАТЕМ ПОЛУТОНА. ОТБРАСЫВАЕМЫЕ ТЕНИ САМЫЕ ТЕМНЫЕ. НЕ ДЕЛАЙТЕ ТЕНИ ФИГУРЫ СЛИШКОМ ЧЕРНЫМИ. МОДЕЛИРУЙТЕ ОТ ТЕНИ К СВЕТУ. СОХРАНЯЙТЕ ВСЕ ПОЛУТОНА СВЕТЛЕЕ ТЕНЕЙ. НЕ РАСПОЛАГАЙТЕ ИСТОЧНИК СВЕТА ЗА МОДЕЛЬЮ.

ПРАВИЛЬНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ ЗАКРУГЛЕННОЙ ФОРМЫ

Простейший способ объяснить фундаментальный принцип передачи света и тени — это подумать о шаре, который освещен прямо сверху, как Солнце освещает Землю. Участок шара, ближайший к свету, — это высокий свет (A), аналогичный полудню. Если мы отодвинем поверхность сферы в любом направлении от высокого света, мы увидим, что свет начнет незаметно уходить в область полутона (B), которая может соответствовать сумеркам, а затем — к позднему свету сумерек (B+) и к ночи (C). Если там нечему отражать свет, там наступает полная тьма; однако если луна, отражатель солнечного света, взойдет, она отразит свет в тень (D). Когда свет прерывается телом, его силуэт падает на соседнюю световую грань. Эта самая темная из теней называется «отбрасываемая тень». Однако отбрасываемая тень все же может поглотить отраженный свет.

Художник должен быть способен в любом месте посмотреть на свой предмет и определить, к какой области освещения он принадлежит — свету, полутону, тени или отраженному свету. Правильные значения должны быть даны в целях единения и организации этих четырех фундаментальных областей. В противном случае рисунок не будет собран. Обработка света придает рисунку связность не меньше, чем структурирование формы.

По фотографиям вы сможете изучить очень много всего, если будете разумно их использовать. Помните, однако, что у зрения намного больший диапазон светотени, чем у красок. Вы не сможете изобразить полный диапазон, вам придется его упростить.



РИСОВАНИЕ ЖИВОЙ ФИГУРЫ: МЕТОДИКА ПРОЦЕССА

Прежде чем вы возьметесь за рисование живой модели, вы должны убедиться, что впитали в себя все предварительные знания, о которых мы рассуждали до сих пор.

Речь идет о:

- пропорциях идеальной фигуры;
- общей структуре;
- отношении перспективы к фигуре;
- движении и действии;
- манекенах и простейшем моделировании формы;
- анатомической конструкции;
- гранях, которыми мы строим свет и тень;
- ракурсе;
- основах светотени;
- правильном моделировании формы.

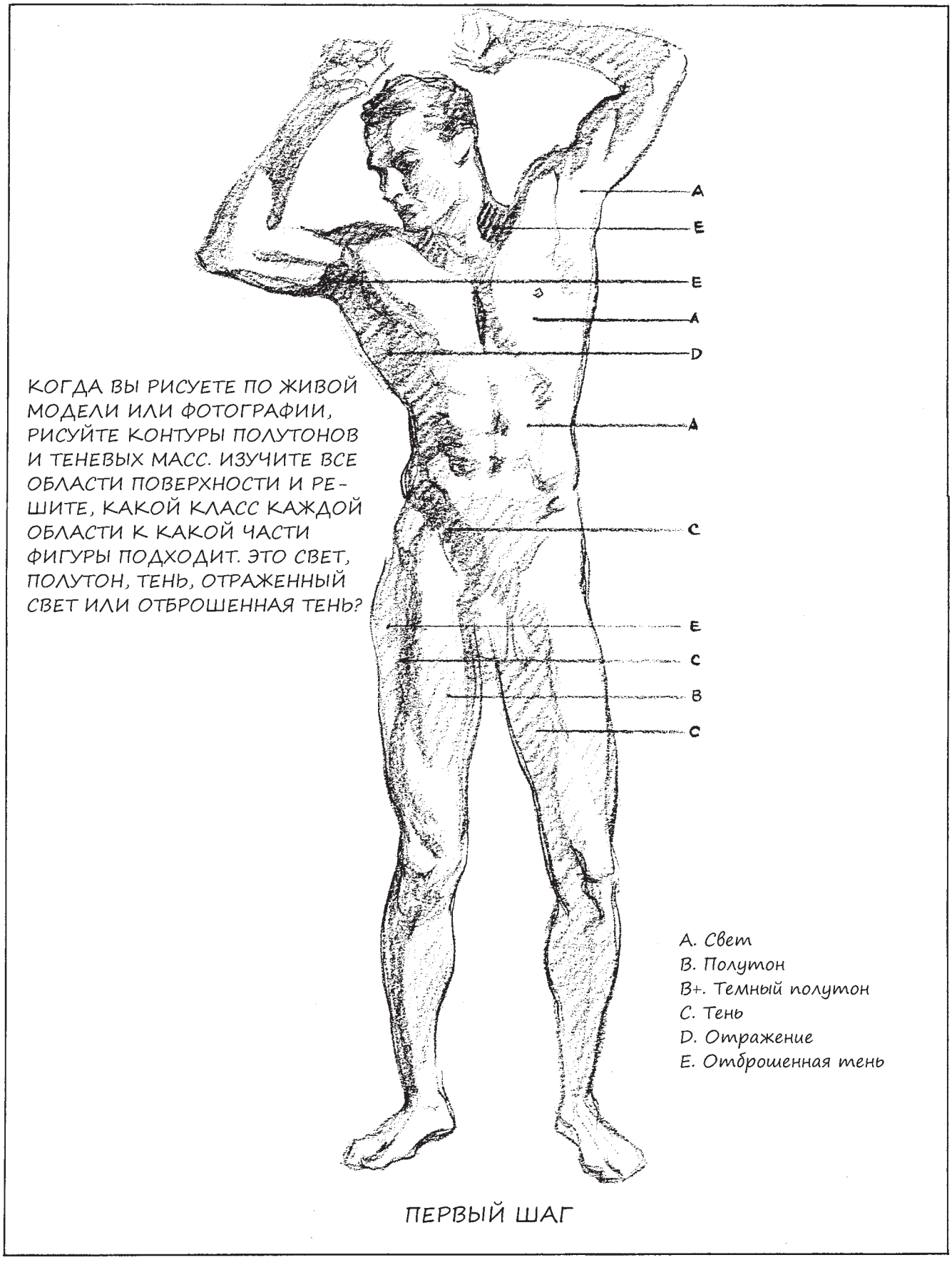
Теперь, когда вам нужно нарисовать нечто, расположенное перед вами, вы должны обладать еще одним фундаментальным умением — умным измерением. Я говорю «умным», потому что ваша цель — не просто дублирование модели.

Предположим, что вы начали рисовать рослого молодого мужчину с поднятыми руками, которого вы хотите передать с помощью света, полутона и тени. Вы поставите свой источник света снизу справа, что позволит свету разнообразно «играть» по всей форме. Во-первых, рассмотрите наиболее освещенную область. Она находится на груди под левой рукой модели. Теперь сопоставьте всю массу света и всю массу тени. Набросайте контуры фигуры и «блоки» этих масс. На странице 83 вы найдете добавление полутонов и относительное затемнение теней. Я предполагаю, что вы используете кончик грифеля своего карандаша для обведения контуров и боковую сторону — для нанесения полутонов и теней. Когда вы рисуете ручкой, тени и полутона можно нанести только сочетанием линий. Но кисть или карандаш удобнее для создания этих масс. Заметьте также, что волокно вашей бумаги или добавит привлекательности текстуре вашего рисунка, или отнимет ее. Для рисования по этой книге нельзя использовать окрашенную, гладкую бумагу, но можно использовать гладкую бумагу с мягкими и темными волокнами, если рисовать боковой стороной мягкого карандаша. Полутона и затемнения можно передать либо карандашом, либо углем, потерев его пальцем, или растереть по бумаге. Рисование всей фигуры может представлять собой растирание тряпкой карандашной или угольной пыли и нанесение света мягким ластиком.

На страницах 86 и 87 присмотритесь, как я, исходя из собственного метода, рисую фигуру. На странице 88 рассмотрите план, предваряющий начало работы, который я назвал «визуальное обследование». Это менее сложно, чем кажется, так как я включил в свой план визуальное измерение линий, которое обычно не включается. Это план поиска точек уровня и точек наклона, и мы отслеживаем продолжение линии, чтобы увидеть, откуда она появляется. Это единственный из известных мне планов, от которого может зависеть точность рисунка от руки.

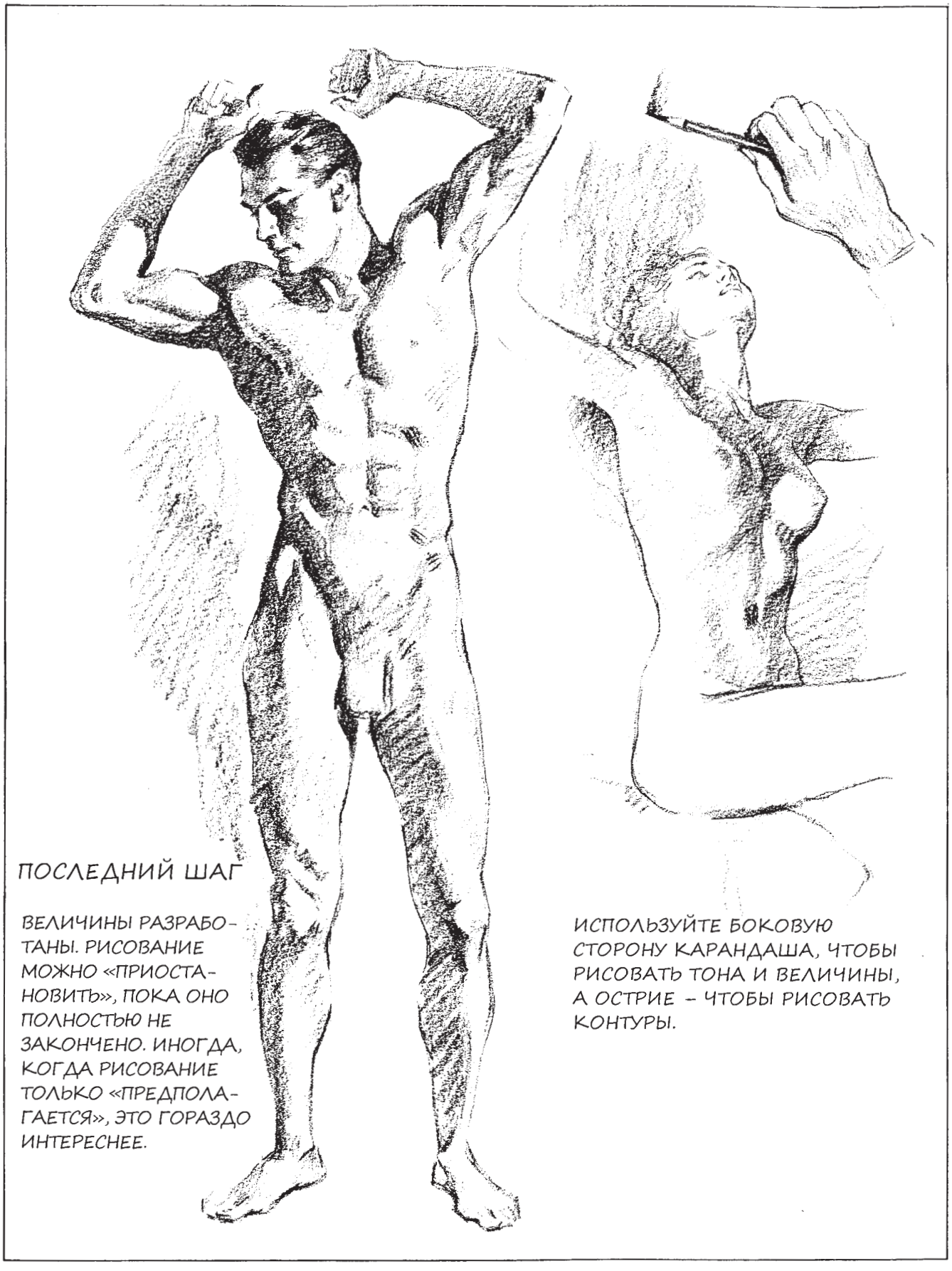
Проще всего посмотреть на пересечение вертикальных и горизонтальных линий — важные точки находятся напротив друг друга или друг под другом и быстро «проверяются». Когда точка выходит за рамки фигуры, как, например, рука, углы точек фигуры помогут найти ее. Когда у вас есть одна правильно расположенная точка, переходите к другим, и, наконец, ваш рисунок можно будет проверить по модели. Этот принцип, как показано на странице 89, применяется к любому объекту, стоящему перед вами, и предоставляет ценное средство подтверждения точности вашего рисунка.

ГРУППИРОВАНИЕ ТЕНЕВЫХ МАСС

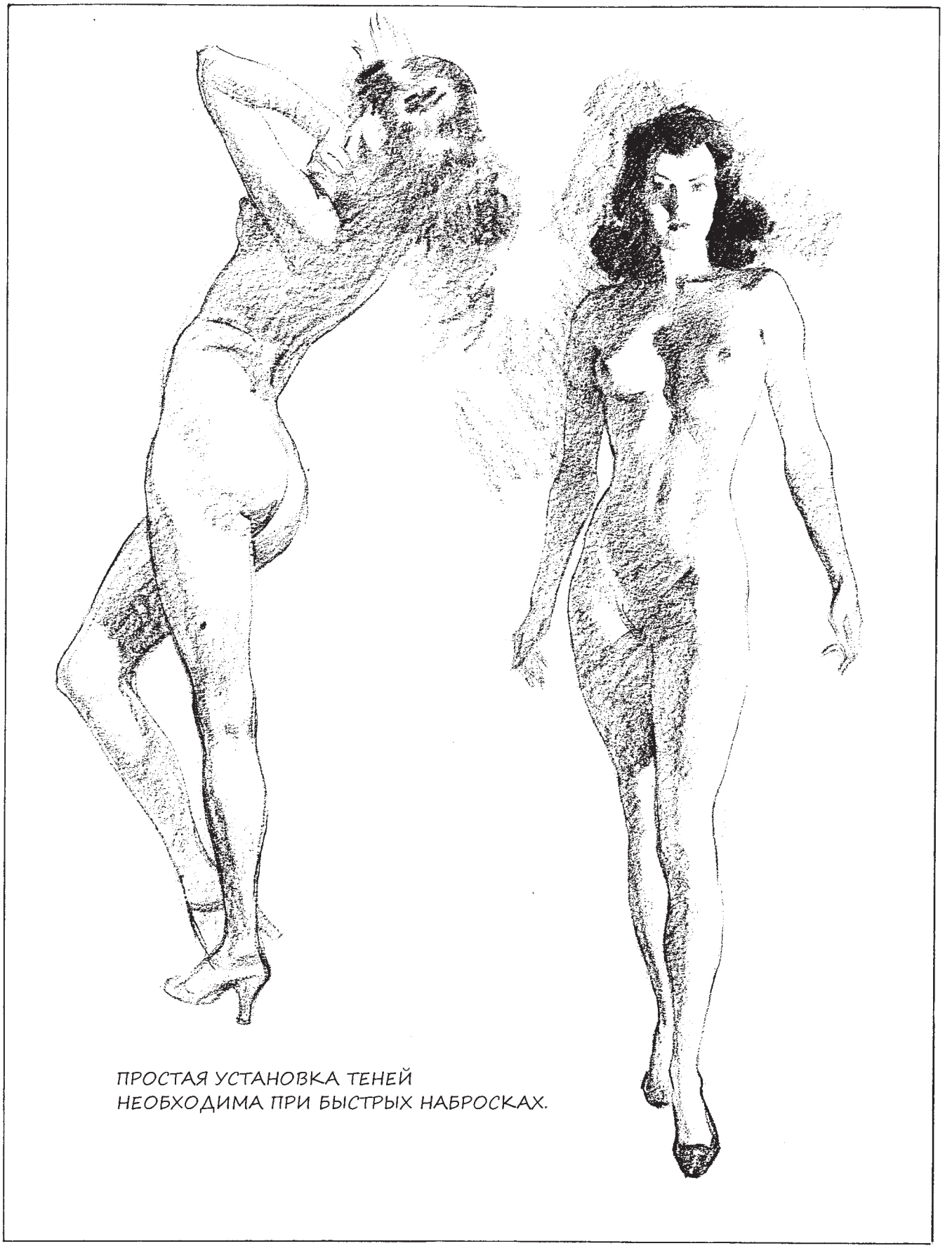


ПЕРВЫЙ ШАГ

ОСНОВНЫЕ УСТАНОВЛЕННЫЕ ВЕЛИЧИНЫ

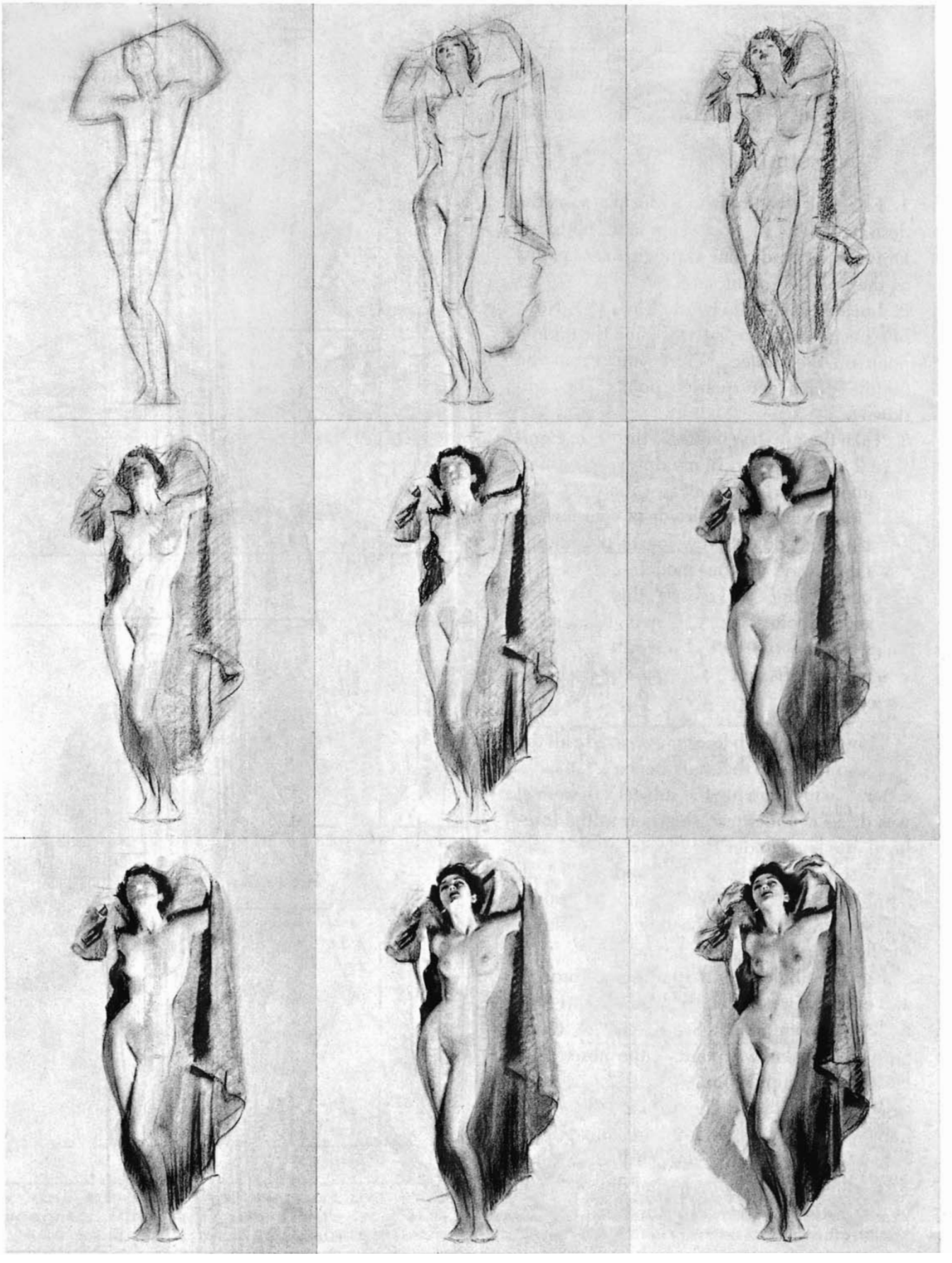


БЫСТРАЯ УСТАНОВКА ВЕЛИЧИН

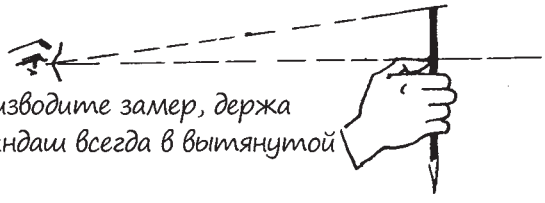


ПРОСТАЯ УСТАНОВКА ТЕНЕЙ
НЕОБХОДИМА ПРИ БЫСТРЫХ НАБРОСКАХ.

ПРОЦЕСС



ВИЗУАЛЬНОЕ ОБСЛЕДОВАНИЕ



Производите замер, держа карандаш всегда в вытянутой руке

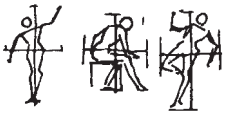
ИЗМЕРЕНИЕ СУБЪЕКТА

1. Установите две точки на бумаге в соответствии с желаемым ростом фигуры (верх и низ). Нарисуйте перпендикуляр через эти точки как среднюю линию субъекта.

2. Расположите среднюю точку на линии (1/2). Теперь, держа карандаш в вытянутой руке, найдите среднюю точку субъекта, расположенного перед вами. От средней точки поставьте точки на четвертях (вверху и внизу).

3. Возьмите самую большую ширину позы. Сравните ее с высотой. На моем рисунке она идет прямо над правой коленной чашечкой (около 1/3). Отложите ширину поровну на каждую сторону от вашей средней точки вверх и вниз. Теперь поместите среднюю точку на вашей фигуре крест-накрест (горизонталь — вертикаль).

4. Две ваши линии пересекутся в этой точке. Это – средняя точка вашего субъекта. Помните об этой точке, глядя на модель. Вы будете работать от нее во всех направлениях.

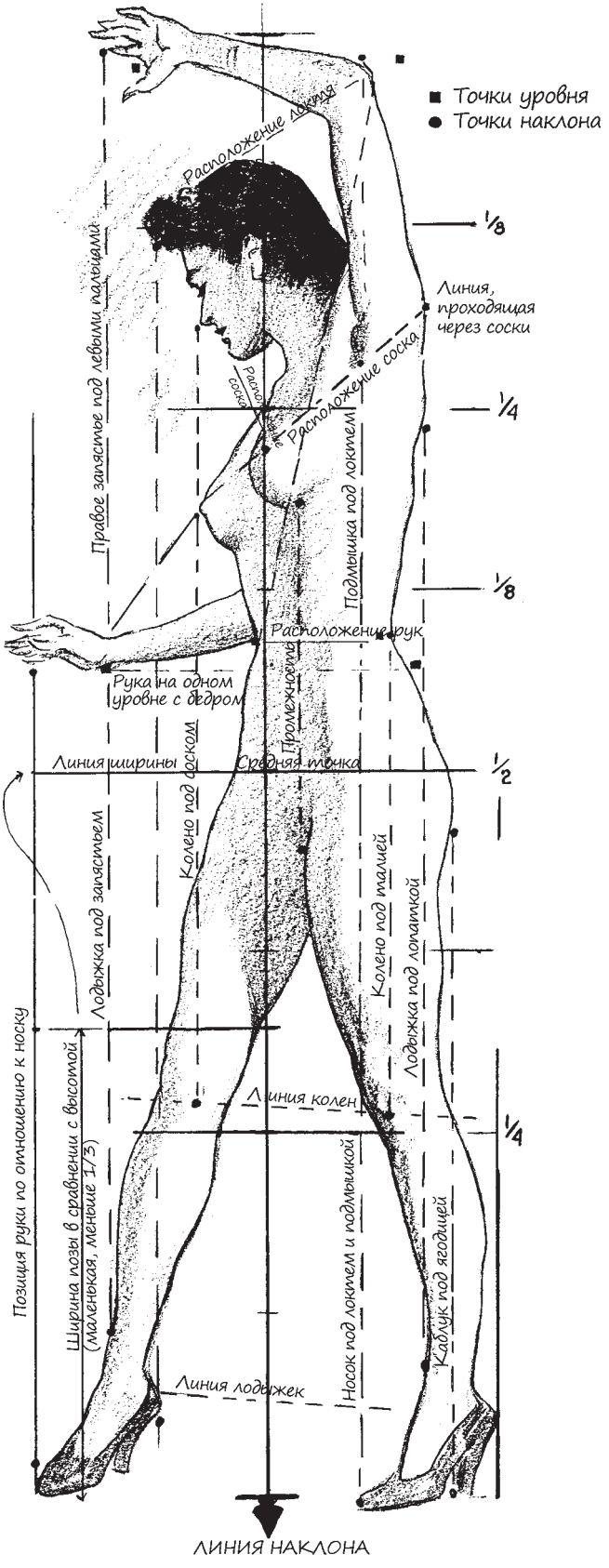


5. Теперь, при помощи отвесной линии или сообразуясь с уровнем глаз, расположите все важные точки одна под другой. На моем рисунке правый каблук субъекта расположен прямо под волосами надо лбом, колено — под соском.

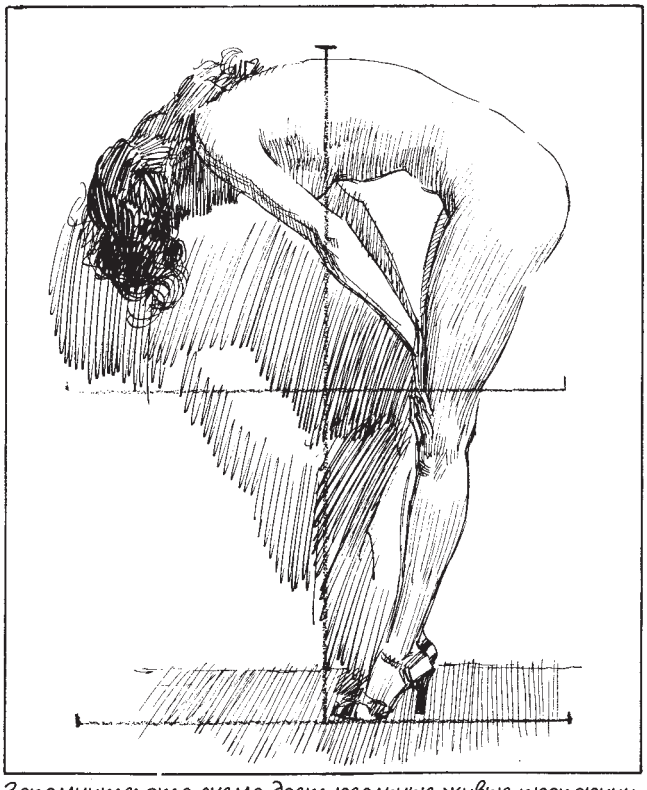
6. Начните составлять тело из блоков с головы и туловища, и с головы посмотрите прямо вверх и вниз по всей фигуре.

7. Для создания углов посмотрите прямо на всю фигуру и установите точку на линии там, где она проходит под известной точкой. (Посмотрите на линию груди и сосков. Известная точка здесь — нос. Под ним расположен правый сосок).

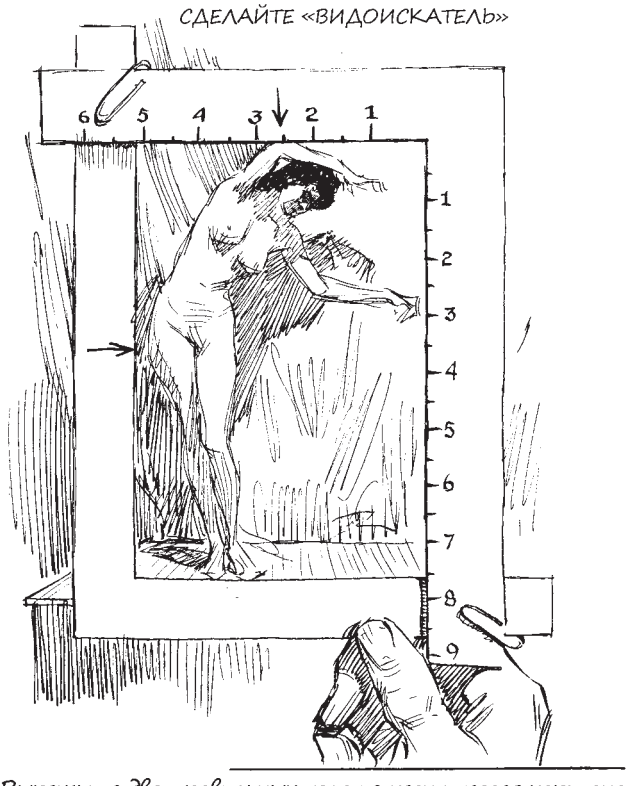
8. Если вы будете постоянно проверять противоположные друг другу точки и точки, расположенные друг под другом, где возникают углы, после того, как установите высоту, ширину и разделительные точки, — ваш рисунок будет верным, и вы это поймете!



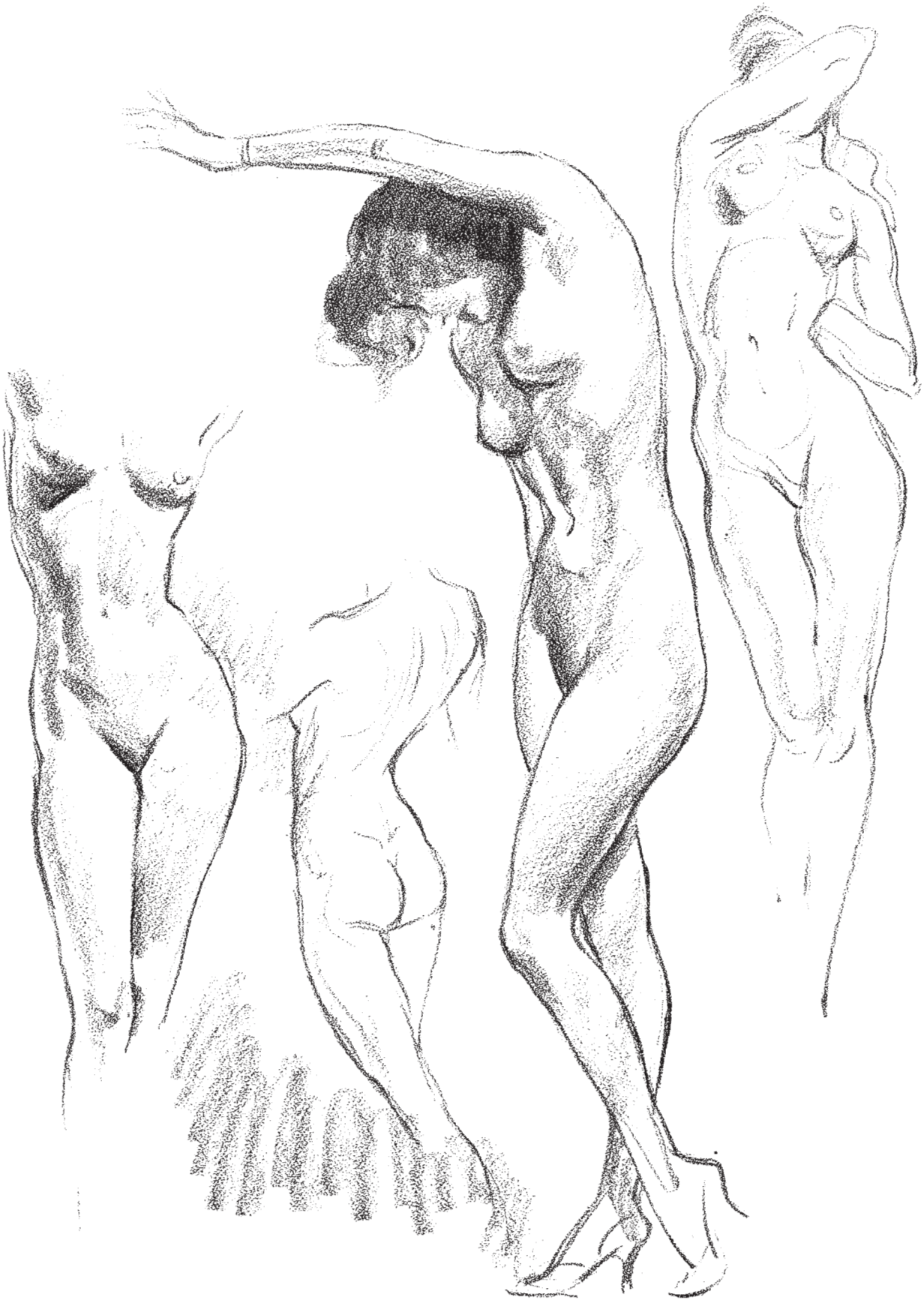
РИСОВАНИЕ МОДЕЛИ



Запомните: эта схема дает реальные живые пропорции. По мере продвижения работы сделайте по желанию некоторые изменения. Обычно добавляют немного длины.



Вырежьте два правильных угла из негнущегося картона, пометьте деления в дюймах и скрепите их вместе. Это даст пропорциональное соотношение ширины к высоте.



НЕПОДВИЖНАЯ МОДЕЛЬ

Большая часть необходимого оборудования для профессионального рисования тела описана в предыдущих главах. Вы уже научились «средствам выражения», но использование вами этого знания только начинается. С этого момента вы должны научиться выражать свою индивидуальность, демонстрируя ваш особый вкус в выборе модели, позы, драматического смысла и толкования рисунка, характеристики и технического воплощения.

Рутинное знание, таким образом, становится основой того, что часто называют вдохновением или духовным качеством произведения искусства, — эти темы мало обсуждаются в учебниках по искусству. Правда, однако, состоит в том, что не существует непоколебимых правил для работы художника. Лучший совет, который можно вам дать, — найдите в себе искру индивидуальности и раздуйте из нее пламя. Со своей стороны, я обнаружил, что большинство студентов обладают инициативой, открытой для предложений наставника, и могут сами вдохновить себя на умелое самовыражение. Я считаю, что когда перечислены качества, необходимые для приемлемого рисования, это поможет вам сократить разрыв между любительским и профессиональным рисованием.

Необходимо два основных подхода к рисованию. Во-первых, концепция: «Что вы хотите сказать?» Во-вторых, интерпретация: «Как вы можете это сказать?» Оба этих подхода требуют выражения чувств и раскрытия личности. Оба призывают к инициативе, знанию и изобретательности.

Приступим к первому шагу. Перед тем как взяться за карандаш, сделать фотографию или нанять модель, вы должны правильно поставить проблему и понять свою цель. Вы должны найти идею и способ ее интерпретации. Если вы хотите создать работу на продажу, спросите себя: к кому должен быть обращен этот рисунок? Будет ли он адресован избранному покупателю, знатоку искусства, или же он ориентирован на средний класс? Будет ли это мужчина или женщина? Можно ли выразить избранную тему драматически или ей не помешает немного лиризма? Что лучше всего выразит вашу идею: вся фигура или только ее голова? Будет ли на вашем рисунке несколько фигур и как вы полагаете составить из них композицию? Поможет ли вам их предварительная установка и локализация или вы сможете «передать сообщение» и без них? Где и как его опубликуют: в газете, в журнале, на плакате? Вы должны принимать во внимание, в какой рекламной среде он будет использоваться. Для рекламного щита, например, потребуется простой плоский фон и большая голова, так как сообщение должно быть воспринято с первого взгляда. Газетные рисунки должны быть спланированы для воспроизведения на дешевой бумаге, то есть для них нужны простые линии и простая обработка без тонкости полутонов. Для журнала, на который читатель готов потратить больше времени, вы можете использовать полную фигуру и даже проработать фон, если это необходимо. Тенденция, однако, заключается в упрощении и лишении рисунка всего того, что не имеет большого значения.

На втором шаге вы приближаетесь к практической интерпретации идеи. Откажитесь от того, что вам кажется непрактичным. Например, для рекламного щита не годятся темы с несколькими полными фигурами, их выражение не разглядеть с большого расстояния. Так что полезнее всего будет выбрать большие головы. Какой тип внешности человека вы хотите изобразить? Какое хотите придать ему выражение? Какую позу? Возможно, будет лучше взять фотокамеру и зафиксировать выражение, которое, как вы знаете, трудно сохранять часами? Сможете ли вы так расположить фигуру на своем рисунке, чтобы осталось место еще и для надписи? Хорошо ли она там будет смотреться? Что вы выберете для фона? Каким будет стиль и цвет ее одежды? Теперь вы можете поэкспериментировать с миниатюрными тиражами на ткани, пока не сможете сказать себе: «Вот и все». Но затем вы сами себе изо всех сил приметесь доказывать, что это действительно «все».

РАЗНООБРАЗИЕ НЕПОДВИЖНОЙ ПОЗЫ

Во всем мире не существует такой книги, которая будет делать вашу работу за вас. И не существует такого художественного руководителя, который бы сделал вашу работу за вас. Хотя художественный руководитель может изложить вам общую идею, определить пространство и размещение в нем фигур, но он по-прежнему будет требовать вашей собственной интерпретации идеи. Стоит помнить и о том, что нет такого образца, который вы могли бы положить перед собой и который полностью отвечал бы вашим потребностям. Это все равно будет другая работа, сделанная другим человеком для его собственных целей и для решения других задач. Принципиальная разница между любителем и профессионалом заключается в том, что профессионал мужественно изобретает что-то свое, в то время как любитель только нащупывает способ выразить себя.

В позировании возможно бесконечное разнообразие. Люди стоят в полный рост, на коленях или сидят на корточках, сидят или лежат на кресле, на диване, на полу, кроме того, есть тысячи способов сделать это. Удивительно, например, наблюдать, как много есть способов стоять.

Планируйте стоящую фигуру осторожно, помня, что, хотя стояние на месте — это статическая поза, можно предположить, что стоящая фигура способна двигаться. Только когда вы изображаете напряженный момент, требующий жесткости фигуры, вы изображаете сдержанные, скрытые движения. Чтобы снять ощущение статики, переместите вес тела фигуры на одну ногу, поверните туловище, вздерните и поверните голову и не допускайте, чтобы фигура опиралась на что-то или чем-то поддерживалась. Вот неплохое правило: никогда не изображайте лицо и глаза, смотрящие прямо перед собой; установите голову непосредственно на плечи, если пробуете изобразить определенный «взгляд прямо из-за плеча», бросающий вызов, демонстрирующий дерзость или противостояние одного человека другому. Эта позиция напоминает слишком много старых фотографий, на которых голова дедушки была закреплена в неподвижности в процессе получения его подобия (снимка).

Посмотрите, как голова или плечи повернуты или подняты, или и то и другое вместе. У стоящей фигуры все расслаблено, сбалансировано, вес распределен. Любой жест изображается, исходя из позы рук, неподвижно опущенных вниз по бокам. Застенчивая девушка никогда не знает, что делать с руками. Воображение художника тоже не знает, что делать с руками фигуры. Но девушка может положить руки на бедра, потеребить бусы, поправить волосы, достать дамскую сумочку, нанести помаду, прикурить сигарету. Руки на рисунке могут быть очень выразительными.

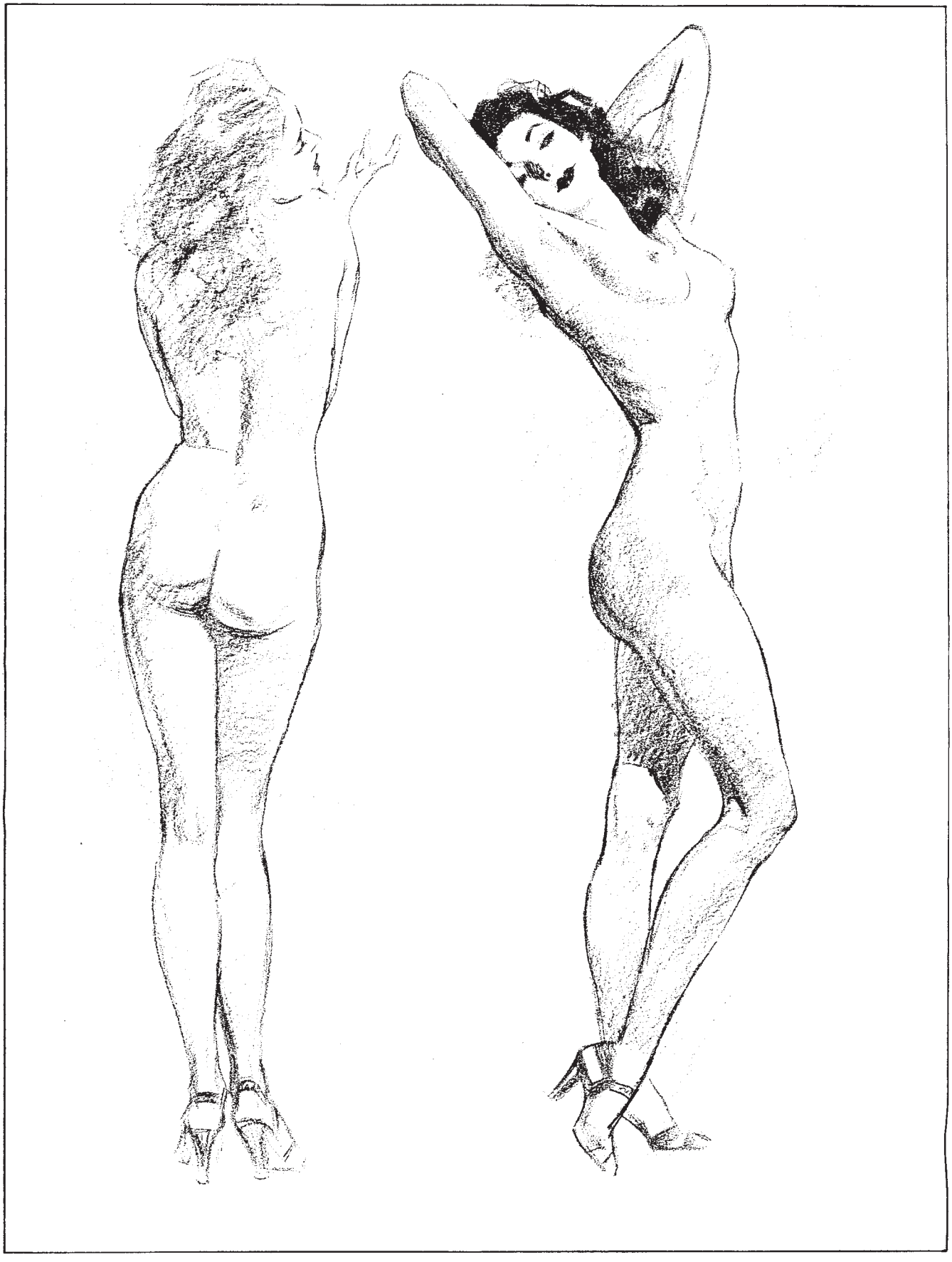
Если вы показываете ноги, пусть они будут интересными, даже в стоячей позе. Опустите одно колено, приподнимите пятку. Сделайте с ногами что-нибудь, не приклеивайте их к полу или друг к другу. Покрутите тело, опустите одно бедро, расположите локти на разных уровнях, сожмите руки или поднимите одну руку к лицу — сделайте все, чтобы ваш рисунок не был похож на деревянный манекен. Нарисуйте много маленьких забавных штучек, пока не найдете то, что интересно. *Заставьте вашу фигуру делать что-нибудь, помимо простого стояния.* Существует так много всевозможных естественных жестов, которые сопровождают беседу или рассказ, выражают мысль или эмоции, так что не нужно стремиться быть особенно оригинальным.

Когда я иллюстрирую книгу, я обычно читаю моделям значительную часть рукописи. Я стараюсь заставить их разыгрывать ситуацию, описанную в рукописи, как можно более естественно. В то же время я стараюсь думать о том, как я буду действовать в соответствии с условиями, предложенными автором истории. Существует, конечно, опасность переиграть или использовать жесты, которые несовместимы с персонажем физически или логически. Тогда это почти так же плохо, как статичность.

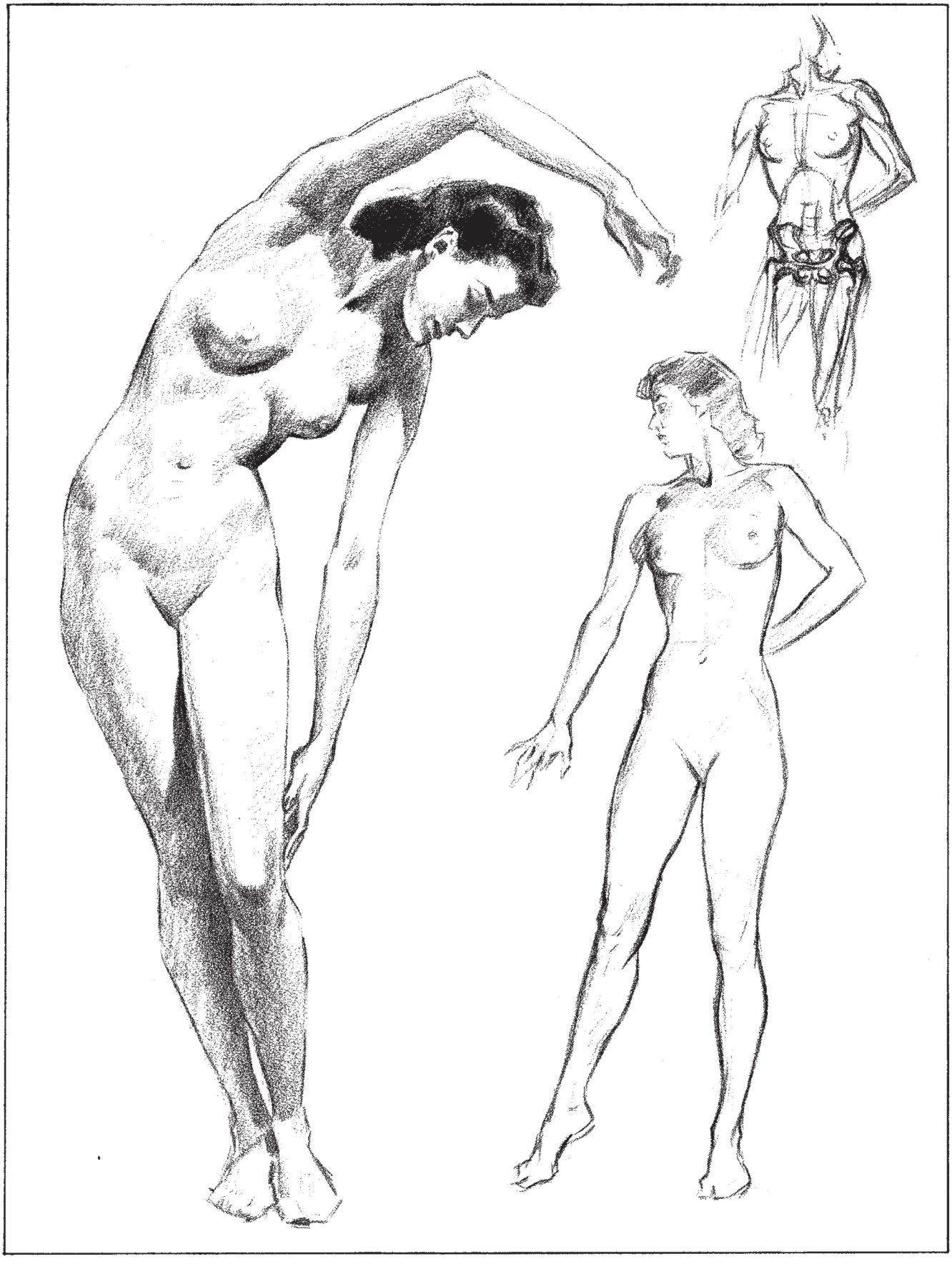
Экспериментируйте с освещением модели, чтобы выразить как можно лучше то, что вы придумали. Придавайте большое значение частям фигуры, направляя на них самый сильный и концентрированный свет. Иногда какие-то части фигуры можно изобразить затененными, что добавит своеобразия вашему рисунку. В другой раз силуэт может быть гораздо более убедительным, чем ярко освещенный предмет.

Вы можете выбирать из целого спектра выражений. Постарайтесь не обрастать штампами, которые вы будете постоянно повторять. Каждый ваш рисунок должен быть оригинальным по замыслу и исполнению настолько, насколько это возможно.

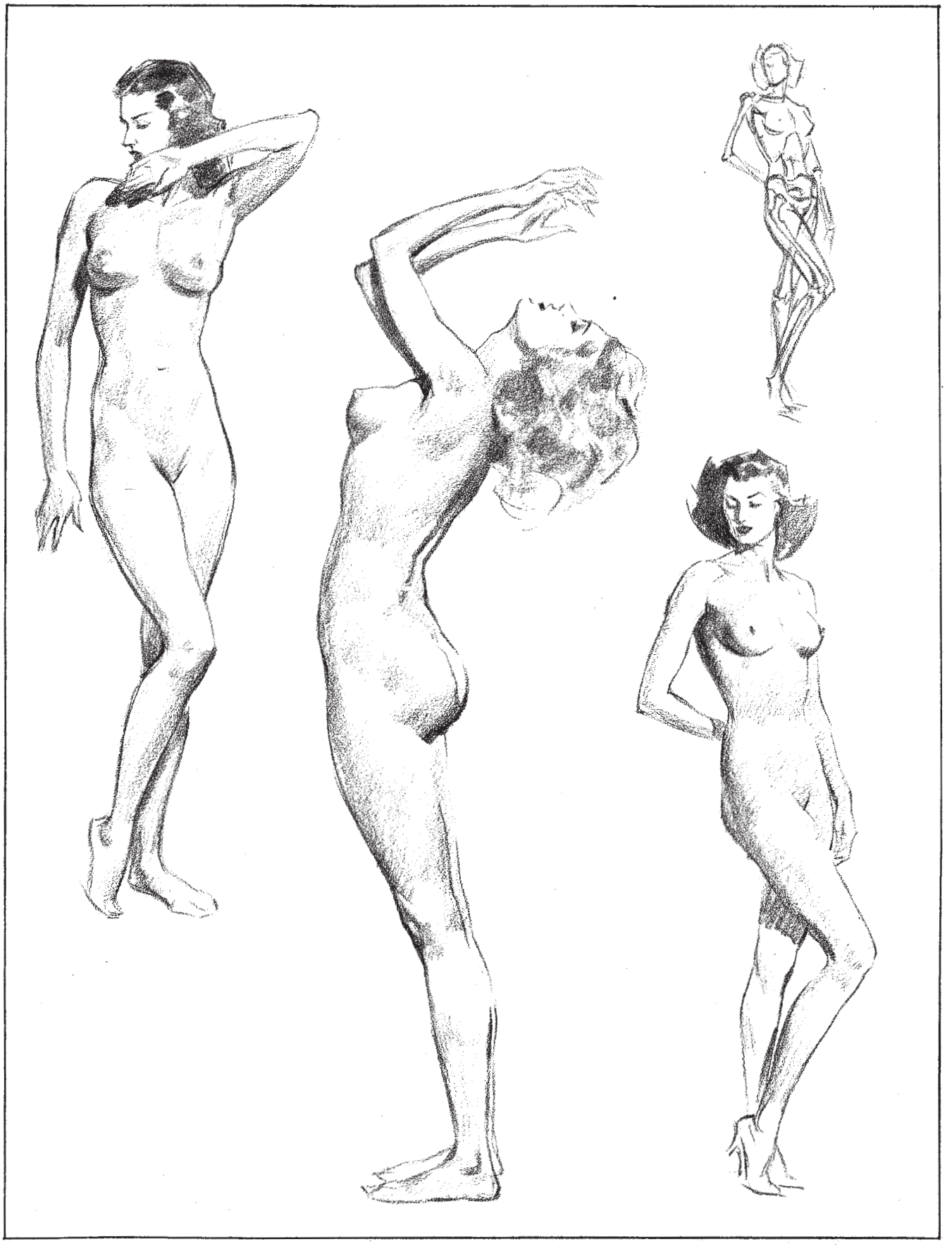
ВЕС НА ОДНУ НОГУ



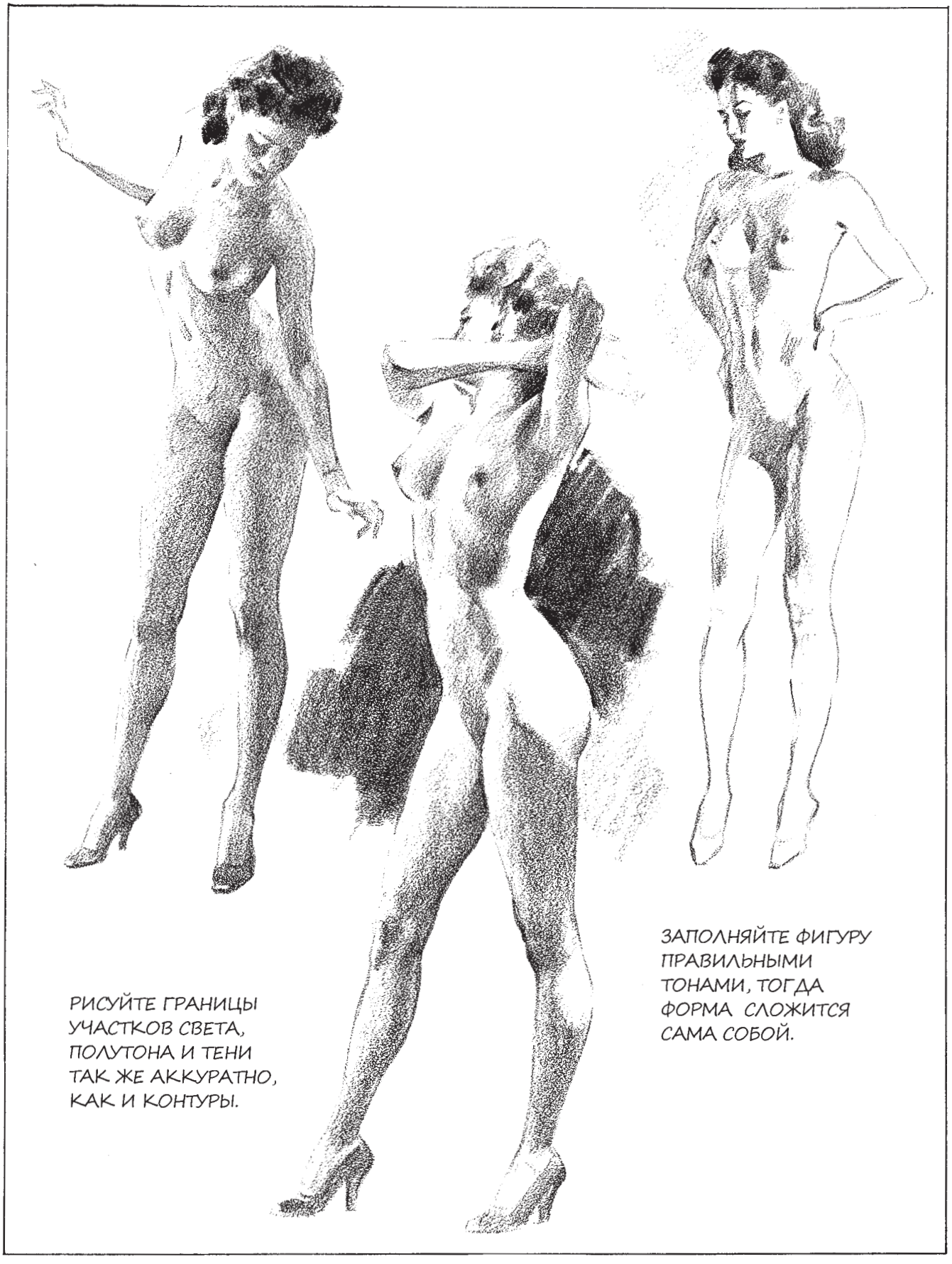
РАСПРЕДЕЛЕННЫЙ ВЕС



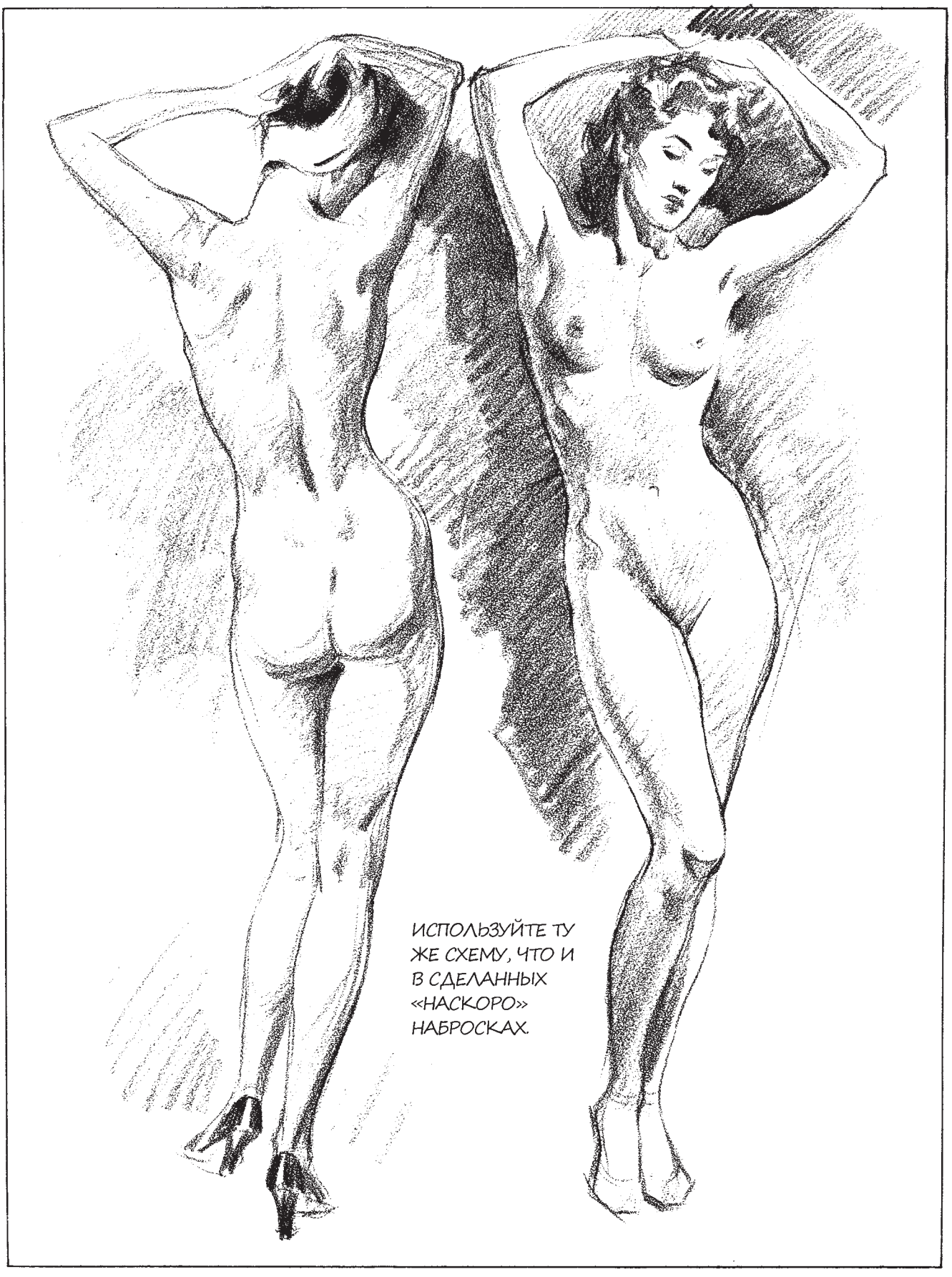
ЕСТЬ МНОГО СПОСОБОВ СТОЯТЬ



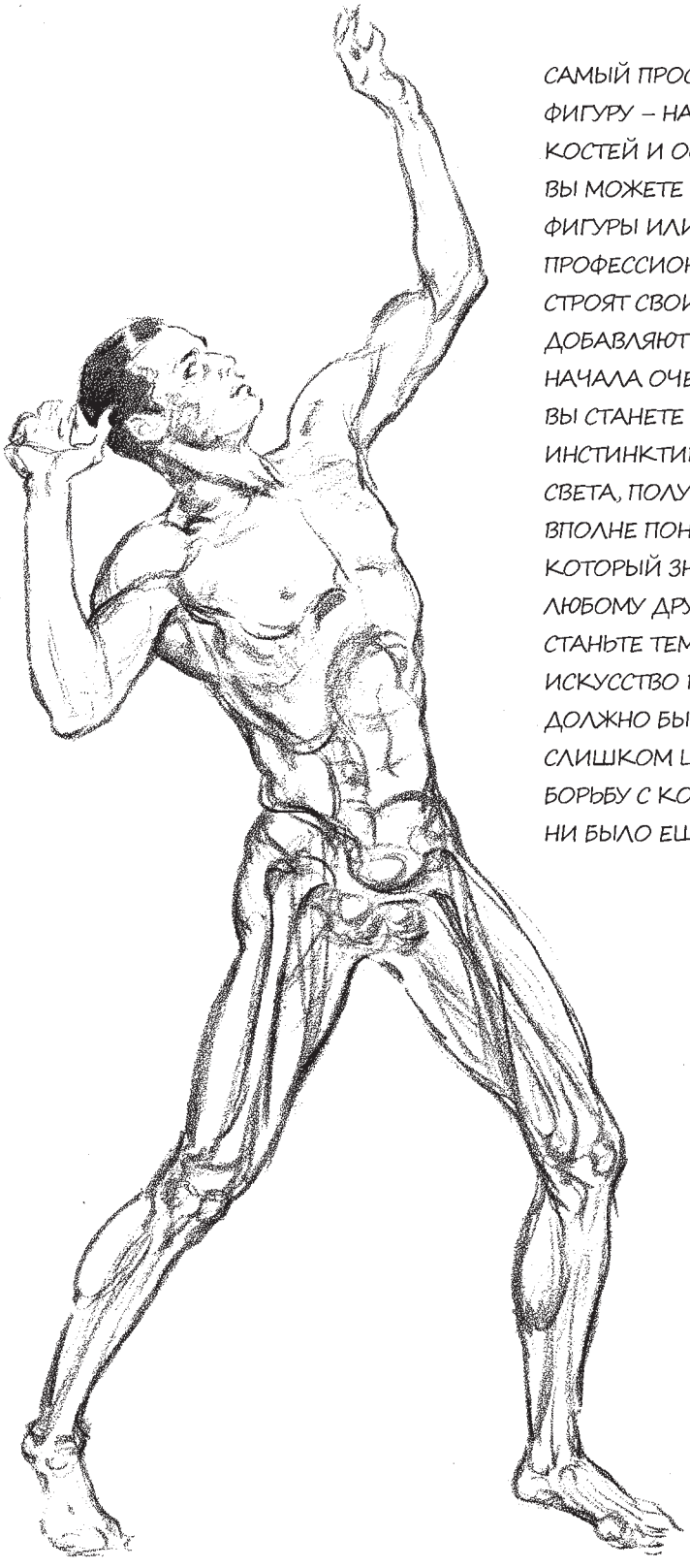
ТЕНЬ ОПРЕДЕЛЯЕТ ФОРМУ



ПОЧТИ ПЕРЕДНЕЕ ОСВЕЩЕНИЕ

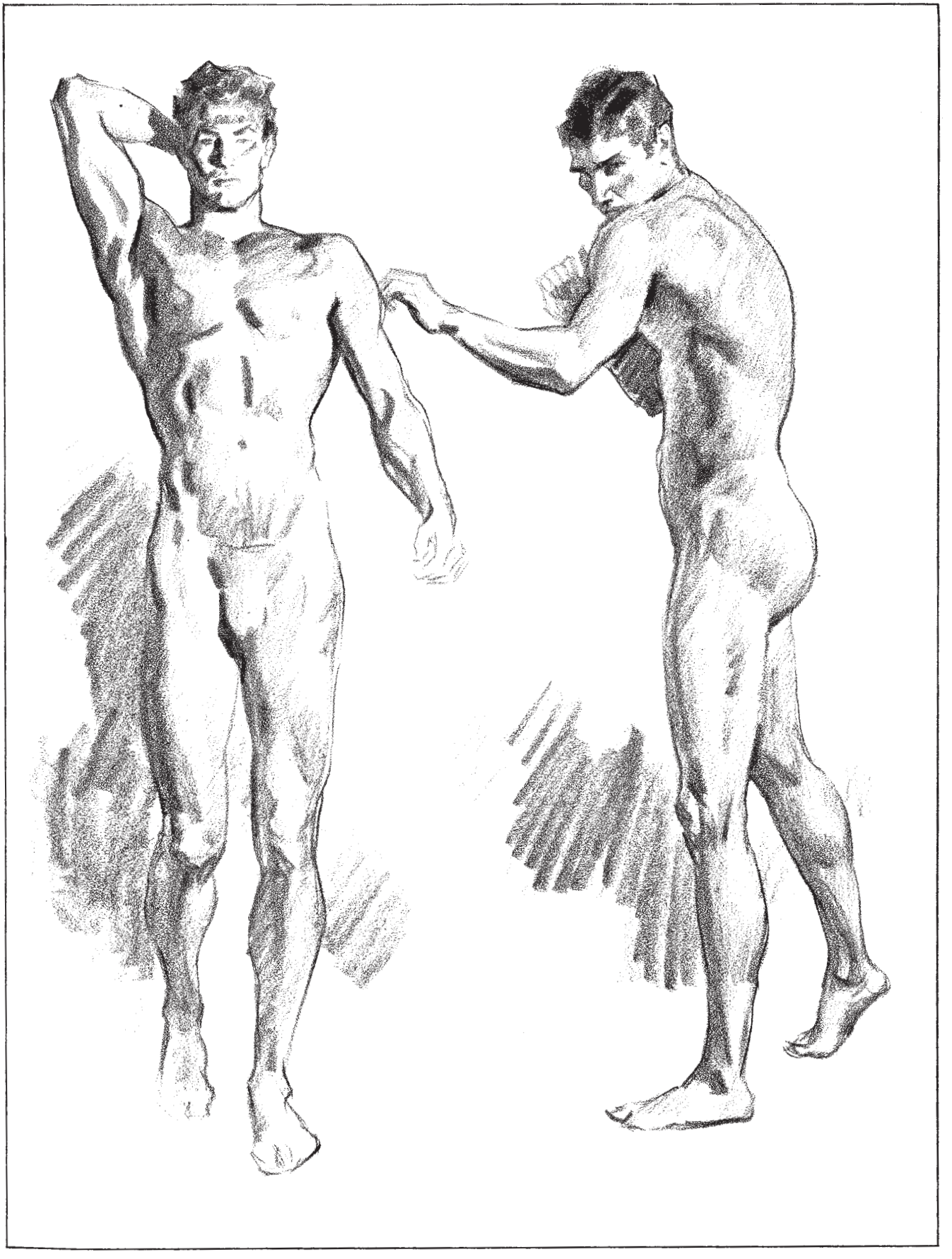


ПОСТРОЕНИЕ ПО СКЕЛЕТУ

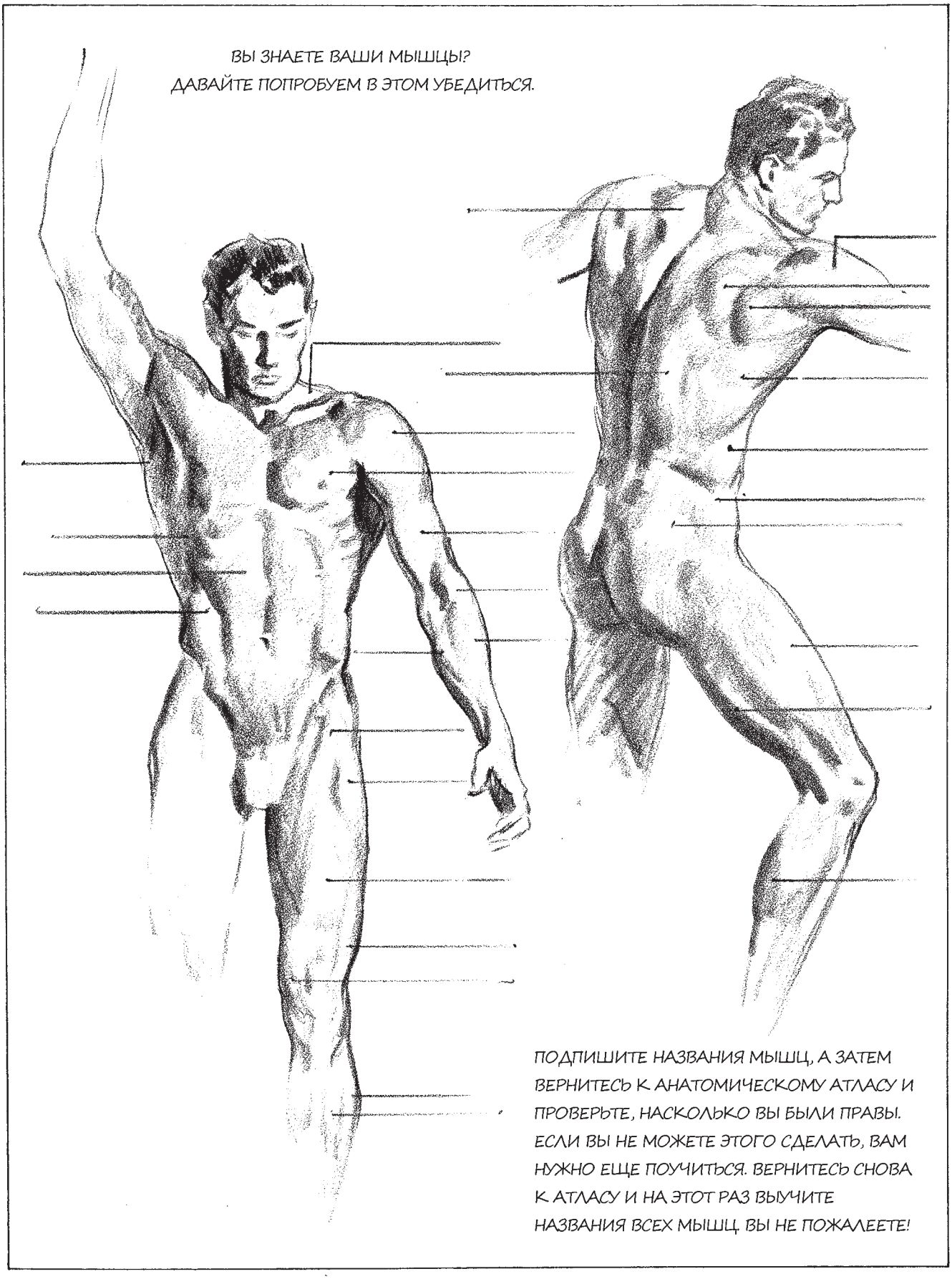


САМЫЙ ПРОСТОЙ СПОСОБ НАУЧИТЬСЯ РИСОВАТЬ ФИГУРУ – НАЧАТЬ СО СКЕЛЕТА, С ПОСТРОЕНИЯ КОСТЕЙ И ОСНОВНЫХ МЫШЦ ВОКРУГ КОСТЕЙ. ВЫ МОЖЕТЕ НАЧАТЬ С КОПИРОВАНИЯ ЛЮБОЙ ФИГУРЫ ИЛИ МОДЕЛИ. БОЛЬШИНСТВО ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ХУДОЖНИКОВ СНАЧАЛА СТРОЯТ СВОИ ФИГУРЫ, И ТОЛЬКО ПОТОМ ДОБАВЛЯЮТ ОДЕЖДУ. ПОПРОБУЙТЕ ДЛЯ НАЧАЛА ОЧЕНЬ ПРОСТУЮ ПОЗУ. СО ВРЕМЕНЕМ ВЫ СТАНЕТЕ РИСОВАТЬ КОСТИ И МУСКУЛЫ ИНСТИНКТИВНО. ВЫ УВИДИТЕ ИХ КАК ГРАНИ СВЕТА, ПОЛУТОНА И ТЕНИ. ЗНАЙТЕ, ЧТО ЭТО ВПОЛНЕ ПОНЯТНО ЛЮБОМУ ХУДОЖНИКУ, КОТОРЫЙ ЗНАЕТ АНАТОМИЮ, В ТО ВРЕМЯ КАК ЛЮБОМУ ДРУГОМУ ЧЕЛОВЕКУ – СОВСЕМ НЕТ. СТАНЬТЕ ТЕМ, КТО ЗНАЕТ. В БОРЬБЕ ЗА ИСКУССТВО В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ НЕЗНАНИЕ НЕ ДОЛЖНО БЫТЬ ПРЕПЯТСТВИЕМ. ВАШЕ ВРЕМЯ СЛИШКОМ ЦЕННО, ЧТОБЫ ТРАТИТЬ ЕГО НА БОРЬБУ С КОНСТРУКЦИЕЙ, КАК И С ЧЕМ БЫ ТО НИ БЫЛО ЕЩЕ.

АКЦЕНТИРУЙТЕ ФОРМУ



АНАТОМИЧЕСКИЙ ТЕСТ



ТИПИЧНАЯ ЗАДАЧА

Типичная задача разрабатывается вместе с рекламным арт-директором.

«Пожалуйста, сделайте черновой набросок нескольких фигурок в одной позе, — говорит вам директор, — чтобы показать The Blank Knitting Company предложение по нашей следующей рекламе. Обозначьте цельный купальный костюм. Детальный купальник мы покажем позже. Используйте стоячую позу. Фигура будет выкроена на белом фоне, а реклама будет занимать половину страницы в Satevepost».

Когда вы сделаете серию набросков, покажите два самых удачных из них, по вашему мнению, арт-директору, который отправит их своему клиенту. Позже арт-директор скажет вам: «Мистеру Блэнку понравилось. Пожалуйста, нарисуйте их в реальном размере для журнала. Размер страницы — девять и три восьмых на двенадцать и одна восьмая дюйма. У вас будет вся левая половина страницы. Нарисуйте карандашом. Используйте светотень».

Мистер Блэнк даст добро на один из ваших карандашных набросков, и тогда арт-директор скажет: «Пригласите модель и сделайте несколько снимков. Наш клиент хочет, чтобы на рисунке было солнечное наружное освещение, и категорически настаивает на отсутствии у модели косоглазия».

Следующий шаг: сфотографируйте модель в купальнике. Скорее всего, вам придется несколько идеализировать ее фигуру, когда вы будете рисовать по фотографии. Сделайте ее ростом восемь «голов». Поднимите промежность до середины фигуры. «Обрежьте» бедра, если это необходимо.

Она могла бы, обернувшись, улыбнуться вам через плечо. Можно нарисовать ей волосы, развеваемые ветром. Найдите какое-нибудь применение рукам. Сделайте весь рисунок настолько привлекательным, насколько это возможно.

Так как ваш рисунок будет воспроизводиться гравировкой полутонов, у вас будет полный набор величин, с которыми вы будете работать. Вы можете использовать карандаш, уголь, химический карандаш или карандаш Вольфа. Если хотите, можете растереть по бумаге угольную или карандашную пыль. Кроме того, вы можете выбрать между ручкой и кистью, тушью или сухой кистью. Ваш рисунок может оказаться в Bristol[1] или на рекламном щите, и он должен быть плоским. Никогда не сворачивайте рисунок, который будут копировать.

[1] Периодическое издание (*прим. пер.*).