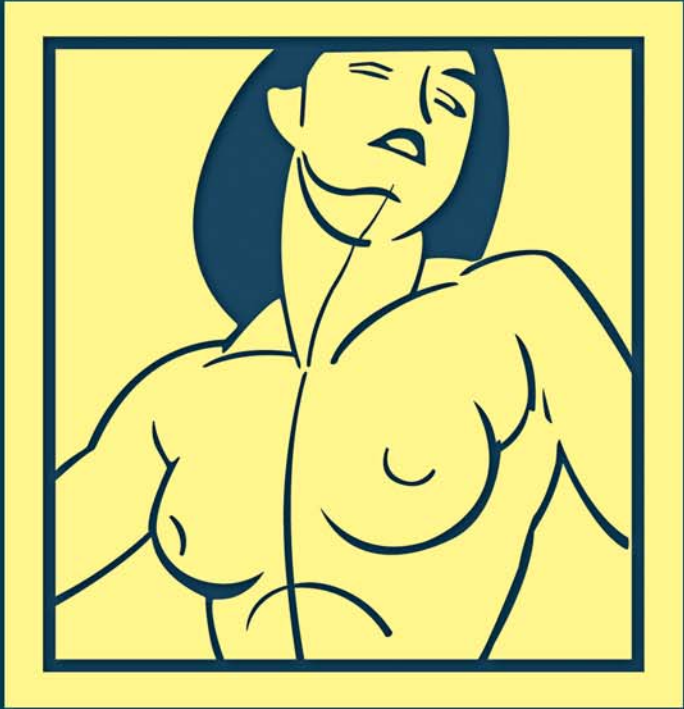




АНДРЕЙ
ЛУМИС

ЭНДРЮ ЛУМИС
ОБНАЖЕННАЯ НАТУРА
РУКОВОДСТВО ПО РИСОВАНИЮ

ОТ КЛАССИКА ГРАФИЧЕСКОЙ И РЕКЛАМНОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ





ОБНАЖЕННАЯ НАТУРА

РУКОВОДСТВО ПО РИСОВАНИЮ

Другие книги Эндрю Лумиса:

РИСУЙТЕ С УДОВОЛЬСТВИЕМ

КРЕАТИВНЫЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ

УСПЕШНОЕ РИСОВАНИЕ

ОБНАЖЕННАЯ НАТУРА РУКОВОДСТВО ПО РИСОВАНИЮ

ЭНДРЮ ЛУМИС



ЭКСМО
МОСКВА
2012

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 практически, 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

ПОСВЯЩЕНИЕ

МОЛОДЫМ МУЖЧИНАМ И ЖЕНЩИНАМ СОЕДИ-
НЕННЫХ ШТАТОВ, СДЕЛАВШИМ РИСОВАНИЕ
ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА ДЕЛОМ СВОЕЙ ЖИЗНИ,
С УВАЖЕНИЕМ ПОСВЯЩАЕТСЯ ЭТА КНИГА.

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:	
<i>Идеальная пропорция, мужчина</i>	26
<i>Идеальная пропорция, женщина</i>	27
<i>Различные стандарты пропорций</i>	28
<i>Идеальные пропорции различных возрастов</i>	29
<i>Плоская диаграмма</i>	30
<i>Плоская диаграмма</i>	31
<i>Быстрая оценка пропорций</i>	32
<i>Пропорции дуг в «головах»</i>	33
<i>Пропорция по отношению к горизонту</i>	34
<i>Проблемы Джона и Мэри</i>	35
<i>Обнаружение пропорций на любой точке вашей картины</i>	36
<i>«Подвешивание» фигуры к горизонту</i>	37
<i>Мы начинаем рисовать: первый каркас модели человеческого тела</i>	38
<i>Движение каркаса модели человеческого тела</i>	39
<i>Детали каркаса модели человеческого тела</i>	40
<i>Экспериментирование с каркасом модели человеческого тела</i>	41
<i>Контурные по отношению к целой форме</i>	42
Каркас модели человеческого тела	43
Иллюстрации:	
<i>Добавление массы к каркасу</i>	44
<i>Добавление перспективы к целой модели человеческого тела</i>	45
<i>«Дуги движения» в перспективе</i>	46
<i>Размещение модели тела в любой точке или на любом уровне</i>	47
<i>Рисование модели человеческого тела с любой точки зрения</i>	48
<i>Комбинирование «дуг движения» и «коробки»</i>	49
<i>Ориентиры, о которых вам следует знать</i>	50
<i>Ориентиры, о которых вам следует знать</i>	51

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Вычерчиваем фигуры в движении, пользуясь не моделью, а воображением</i>	52
<i>Копируйте некоторые из этих рисунков, но делайте много своих</i>	53
<i>Модель женского тела</i>	54
<i>Эскизы</i>	55
<i>Мужской и женский скелеты</i>	56
КОСТИ И МЫШЦЫ	57
Условия успешного рисования тела	58
Иллюстрации:	
<i>Важные кости</i>	59
<i>Мышцы на передней части фигуры</i>	60
<i>Мышцы на задней части фигуры</i>	61
<i>Мышцы руки, вид спереди</i>	62
<i>Мышцы руки, вид с разных точек</i>	63
<i>Мышцы ноги, вид спереди</i>	64
<i>Мышцы ноги, вид сзади и сбоку</i>	65
<i>Теперь просто поиграйте с тем, чему вы уже научились</i>	66
<i>Попробуйте построить фигуру без модели или копии</i>	67
ГРУППА ФОРМ, ГРАНЕЙ, РАКУРСОВ И ОСВЕЩЕНИЯ	68
Ракурс и освещение	69
Иллюстрации:	
<i>Форма из блоков, помогающая развивать чувство объема</i>	70
<i>Не стесняйтесь придумывать свои блоки</i>	71
<i>Как использовать покупной деревянный манекен</i>	72
<i>Быстрые наброски деревянного манекена</i>	73
<i>Ракурсы</i>	74
<i>Некоторые карандашные наброски в разных ракурсах</i>	75
<i>Грани</i>	76
<i>Грани</i>	77
<i>Освещение</i>	78
<i>Освещение</i>	79
<i>Простое освещение фигуры</i>	80
<i>Правильное моделирование закругленной формы</i>	81
РИСОВАНИЕ ЖИВОЙ ФИГУРЫ: МЕТОДИКА ПРОЦЕССА	82
Иллюстрации:	
<i>Группирование теневых масс</i>	83
<i>Основные установленные величины</i>	84

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Быстрая установка величин</i>	85
<i>Процесс</i>	86
<i>Процесс</i>	87
<i>Визуальное обследование</i>	88
<i>Рисование модели</i>	89
НЕПОДВИЖНАЯ МОДЕЛЬ	91
Разнообразие неподвижной позы	92
Иллюстрации:	
<i>Вес на одну ногу</i>	93
<i>Распределенный вес</i>	94
<i>Есть много способов стоять</i>	95
<i>Тень определяет форму</i>	96
<i>Почти переднее освещение</i>	97
<i>Построение по скелету</i>	98
<i>Акцентируйте форму</i>	99
<i>Анатомический тест</i>	100
Типичная задача	101
ФИГУРА В ДВИЖЕНИИ: ВРАЩЕНИЕ И СКРУЧИВАНИЕ	103
Иллюстрации:	
<i>Вращение и скручивание</i>	104
<i>Вращение и скручивание</i>	105
<i>Вращение и скручивание</i>	106
<i>Вращение и скручивание</i>	107
<i>Вращение и скручивание</i>	108
<i>Вращение и скручивание</i>	109
<i>Перо и карандаш</i>	110
<i>Хороший метод для газетного рисунка</i>	111
<i>Быстрые наброски ручкой и карандашом</i>	112
Типичная задача	113
ПОСТУПАТЕЛЬНОЕ ДВИЖЕНИЕ: ТОНКАЯ ЛИНИЯ БАЛАНСА	115
Механика движения	116
Иллюстрации:	
<i>Снимки идущей фигуры</i>	118
<i>Снимки бегущей фигуры</i>	119

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Наклонная линия баланса</i>	120
<i>Пружинящие движения</i>	121
<i>Действие, слишком быстрое для глаз</i>	122
<i>Крутящее движение вперед</i>	123
<i>Движение головы к носку</i>	124
<i>Быстрое движение</i>	125
<i>Нажим на пятку</i>	126
Типичная задача	127
БАЛАНС, РИТМ, ИСПОЛНЕНИЕ	129
Иллюстрации:	
<i>Баланс</i>	130
<i>Баланс</i>	131
<i>Два метода приближения</i>	132
<i>Определение формы лишь тоном и акцентом</i>	133
<i>Напряженная конструкция</i>	134
<i>Двухминутное обучение</i>	135
<i>Ритм</i>	136
Ритм	137
Иллюстрации:	
<i>Ритм</i>	138
<i>Пересечение линий ритма</i>	139
<i>«Скольжение»</i>	140
<i>Связь одного контура с другим</i>	141
<i>Определение краев и теней без контура</i>	142
Типичная задача	143
ФИГУРА В ПОЛОЖЕНИИ НА КОЛЕНЯХ, СОГНУВШИЕСЬ И СИДЯ	145
Иллюстрации:	
<i>Согнувшись</i>	146
<i>Незаконченное сообщение может быть интересным</i>	147
<i>Технический момент</i>	148
<i>Планирование рисования ручкой</i>	149
<i>На коленях и сидя</i>	150
<i>На коленях и вращаясь или изгибаясь</i>	151
<i>Добейтесь полного диапазона при помощи чернил и карандаша</i>	152

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Сочетание чернил и карандаша</i>	153
<i>Рисование пером</i>	154
<i>Режим «неудачника»</i>	155
<i>Рисование тонкой кистью</i>	156
Типичная задача	157
ЛЕЖАЧАЯ ФИГУРА	159
Иллюстрации:	
<i>Эскизы лежащих поз</i>	160
<i>Обучение</i>	161
<i>Обучение рисованию на грубой зернистой бумаге</i>	164
<i>Обучение в ракурсе</i>	165
<i>Цементированное наложение ткани, рисование брызгами и кистью</i>	166
<i>Обучение рисованию пером</i>	168
Типичная задача	169
ГОЛОВА, РУКИ И НОГИ	171
Иллюстрации:	
<i>Построение головы</i>	172
<i>Блоки и грани</i>	173
<i>Кости и мышцы головы</i>	174
<i>Мышцы в свете и тени</i>	175
<i>Признаки</i>	176
<i>Установка признаков на голове</i>	177
<i>Изучение</i>	178
<i>Изучение «мисс Джи»</i>	179
<i>Молодой и старый</i>	180
<i>Изучайте ваших друзей</i>	181
<i>Пропорции детской головы</i>	182
<i>Детские головы</i>	183
<i>Руки</i>	184
<i>Руки</i>	185
<i>Ноги</i>	186
Типичная задача	187
ЗАКОНЧЕННАЯ ФИГУРА В КОСТЮМЕ	189
Иллюстрации:	
<i>Нарисуйте фигуру, затем костюм</i>	190

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

ОБНАЖЕННАЯ НАТУРА
РУКОВОДСТВО ПО РИСОВАНИЮ

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 сталкивается 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 сделанную 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 подчер-

кивается, 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 преодолеть 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? Разделение 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 **не-что**, 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

ВВЕДЕНИЕ

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 возвращаю

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

ОБНАЖЕННАЯ НАТУРА. РУКОВОДСТВО ПО РИСОВАНИЮ

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, пытаться 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

ВВЕДЕНИЕ

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 моему 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 оплатит сторицей за потраченные усилия.



ANDREIN
LOCHITE

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 создается 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 природы, но вы можете приобрести их только благодаря наблюдению и пониманию.

ИЗУЧИТЕ БЛИЖНЕГО СВОЕГО

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 жестикой 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 —

ОБНАЖЕННАЯ ФИГУРА КАК ОСНОВА

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-

ЧТО ТАКОЕ ЛИНИЯ?

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 ри-

сунки. 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.

РАБОТА НАЧИНАЮЩЕГО

2. Переизбыток малых нечетких линий.

Не «балуите» 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, гармонирующем 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, спла-

нируйте 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.

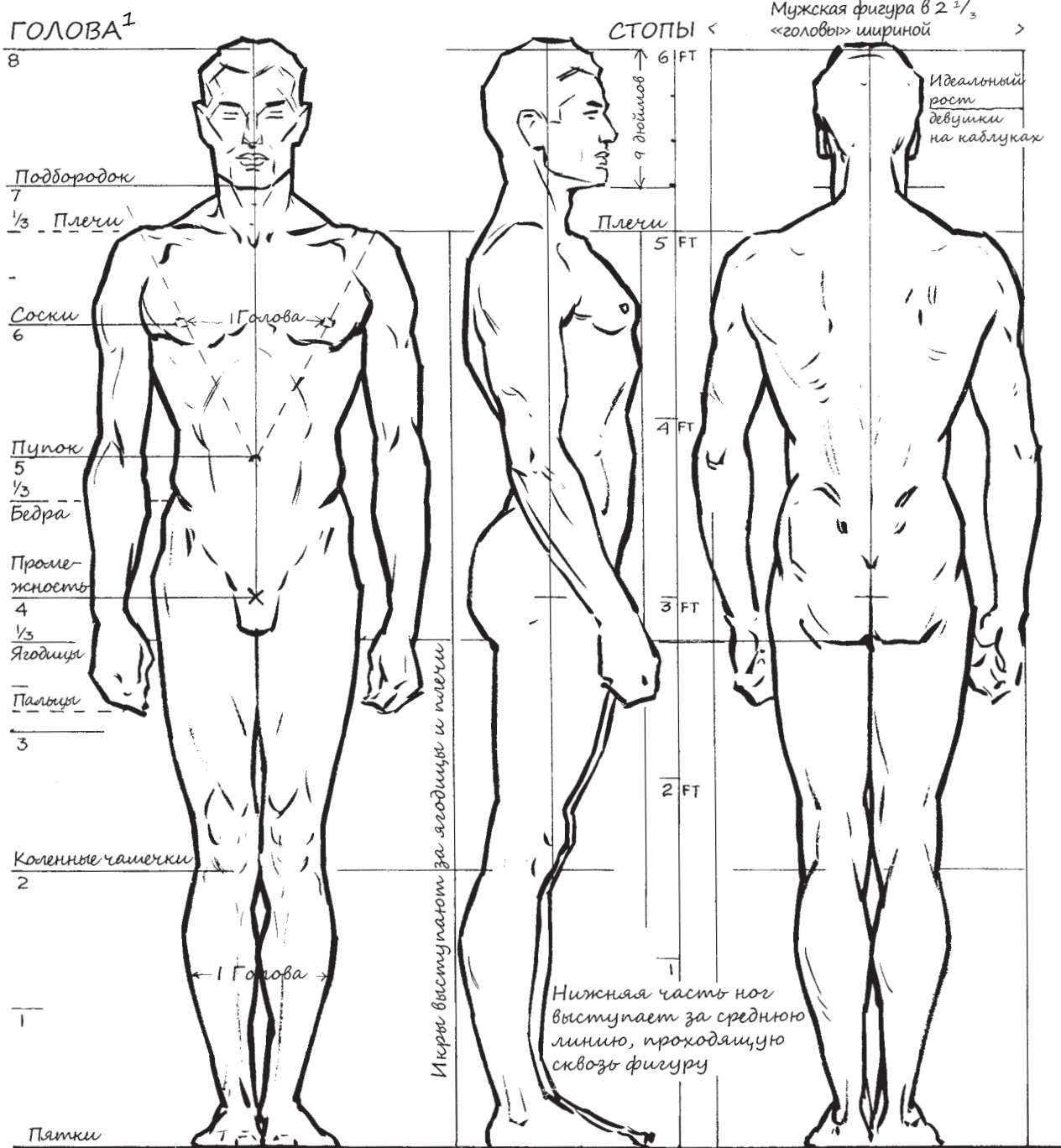
10. Неинтересные темы.

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 принимают ее 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 переключать 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



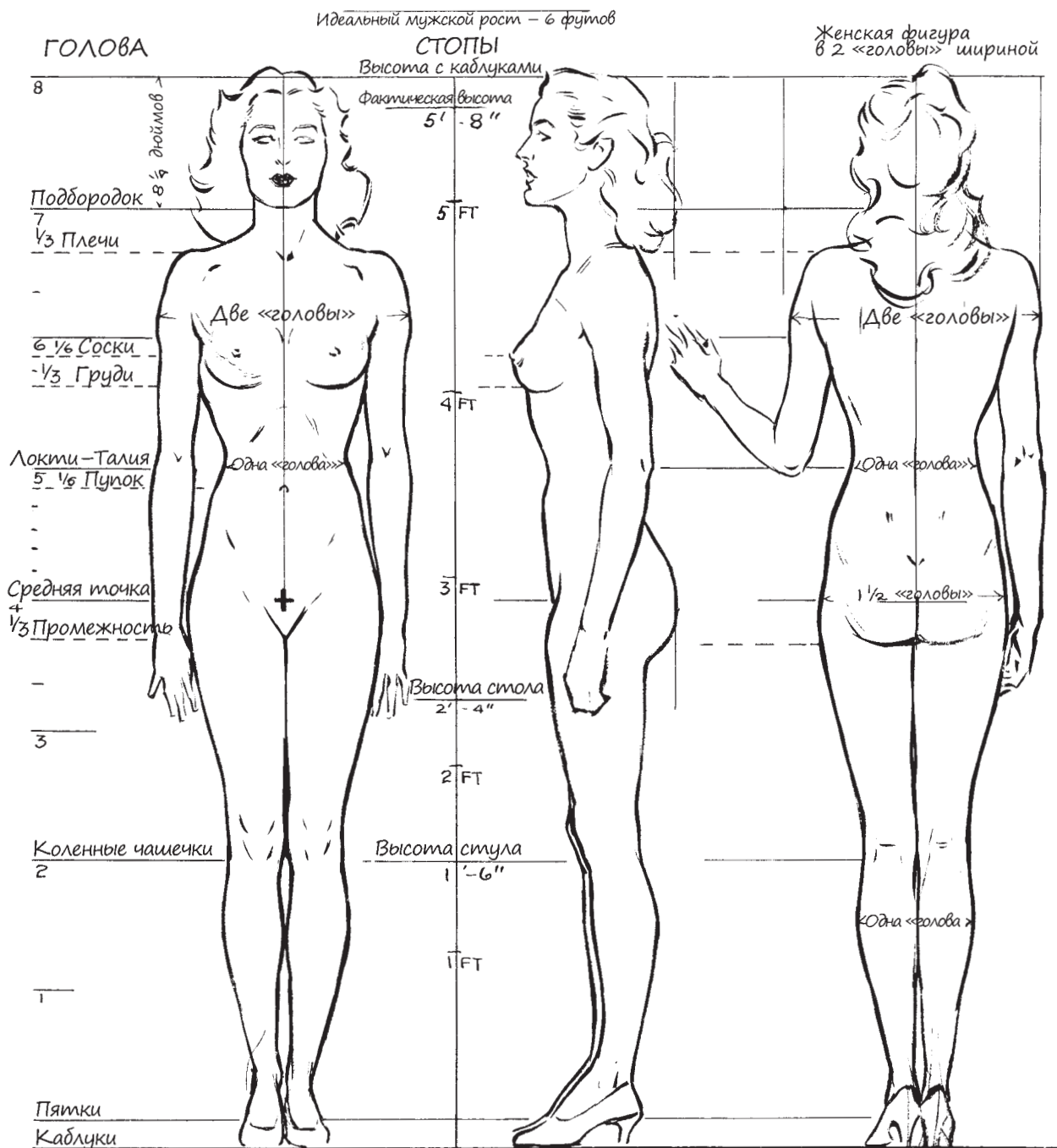
Возьмите любую желаемую высоту или ограничьте ее точками от макушки до пяток. Разделите на восемь равных частей. Две целых и одна треть такой части будут относительной шириной мужской фигуры. Не стоит на этом этапе пытаться изобразить правильно анатомию, но вы можете мысленно исправлять отдельные фрагменты.

Нарисуйте фигуру в трех положениях: спе-

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

реди, 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

ИДЕАЛЬНАЯ ПРОПОРЦИЯ, ЖЕНЩИНА



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

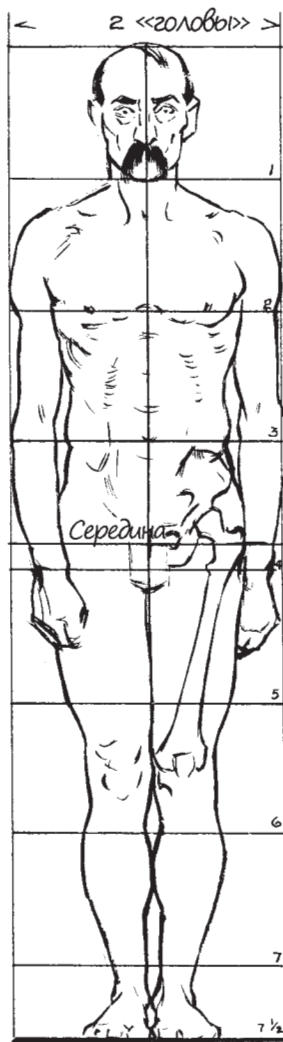
Женская фигура относительно узкая. Соски немного ниже, чем у мужчины. Талия измеряется одной «головой» в поперечнике. Перед бедра немного шире, чем подмышки, они гораздо уже со стороны спины. Вы рисуете ноги, намеренно или нет, чуть длиннее от коленей вниз. Запястья на одном уровне с промежностью. Идеальной 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

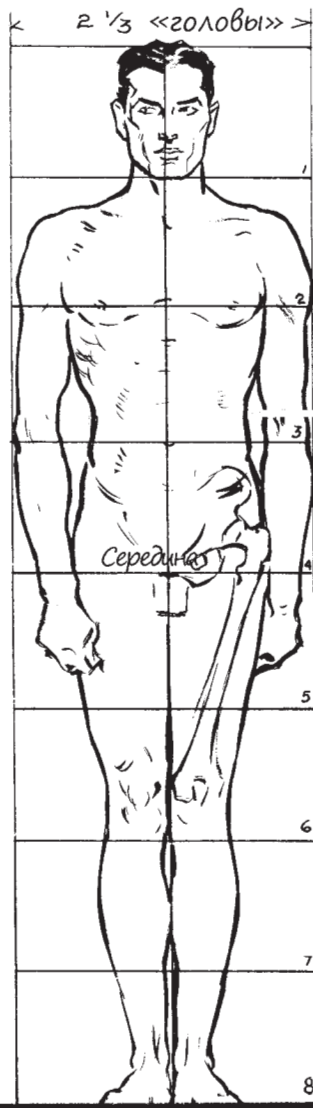
НОРМАЛЬНЫЙ:
7 1/2 «ГОЛОВЫ»

Академическая пропорция, используется в большинстве школ



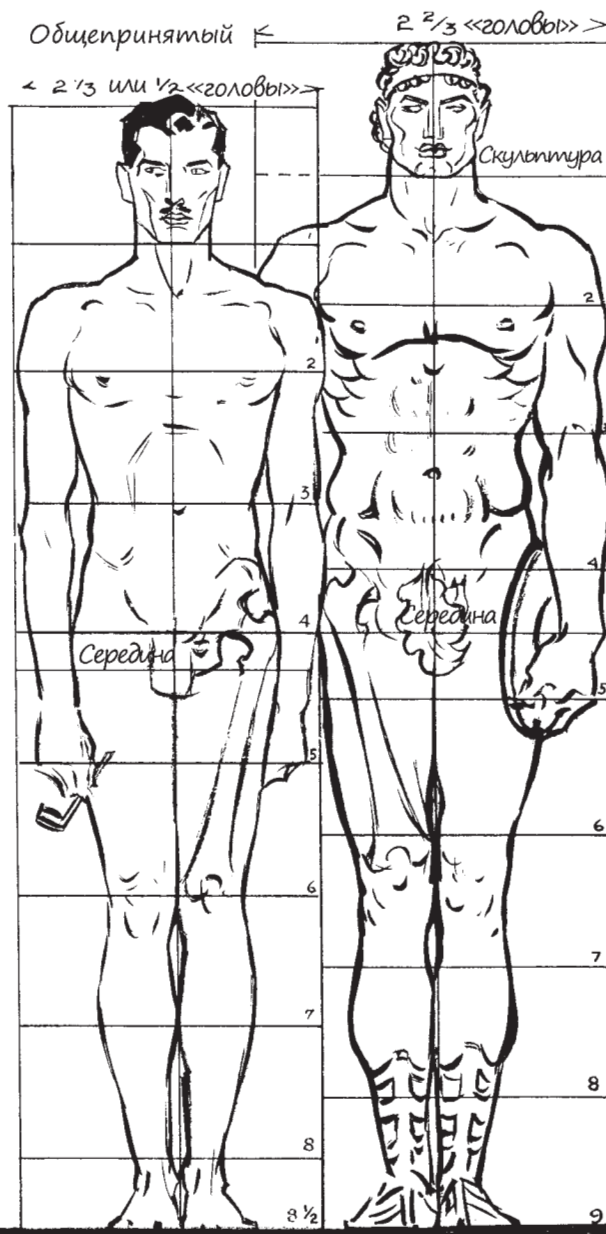
ИДЕАЛИСТИЧЕСКИЙ:
8 «ГОЛОВ»

Большинство художников принимает высоту изображения фигуры 8 «голов» за норму



МОДЕЛЬНЫЙ:
8 1/2 «ГОЛОВЫ»

Общепринятый

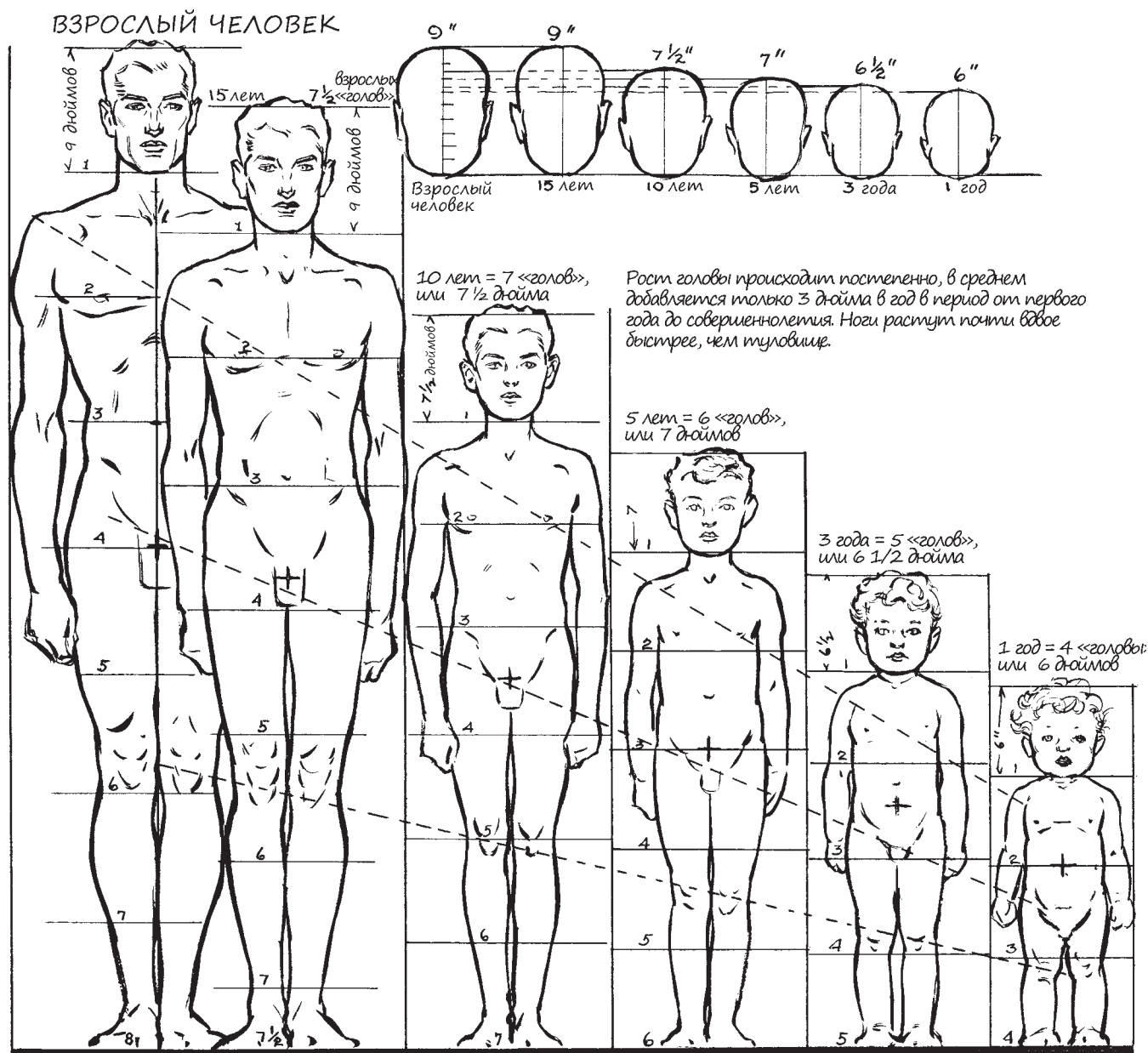


ГЕРОИЧЕСКИЙ:
9 «ГОЛОВ»

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.

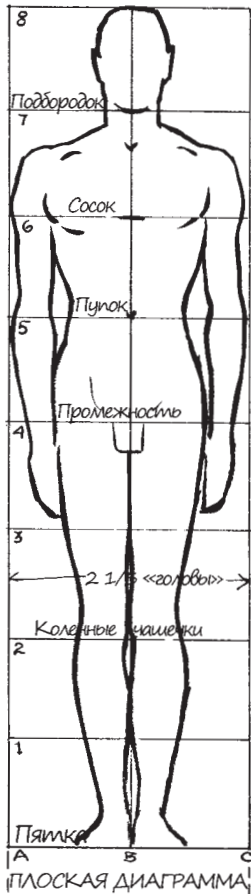
ИДЕАЛЬНЫЕ ПРОПОРЦИИ РАЗЛИЧНЫХ ВОЗРАСТОВ



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.

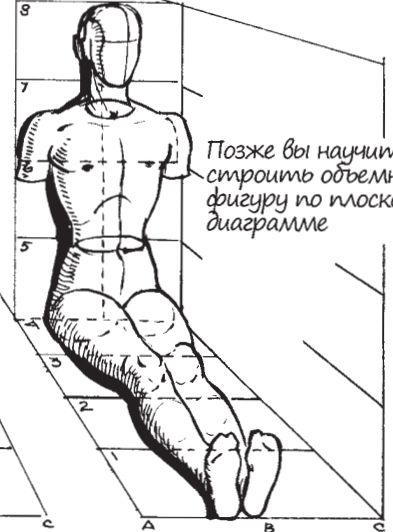
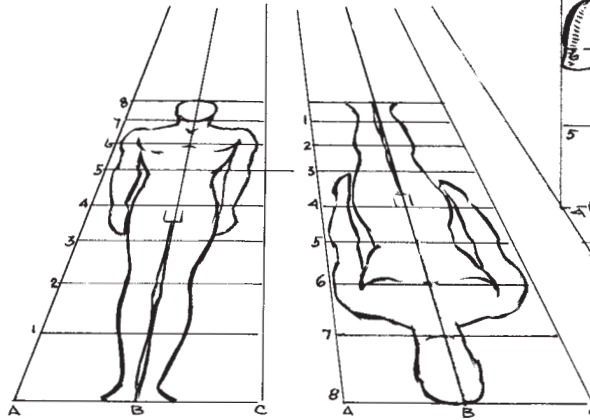
ПЛОСКАЯ ДИАГРАММА



Точка схода

КАК ПОСТРОИТЬ «ПЛОСКУЮ ДИАГРАММУ» НА ОСНОВАНИИ ПЛОСКОСТИ

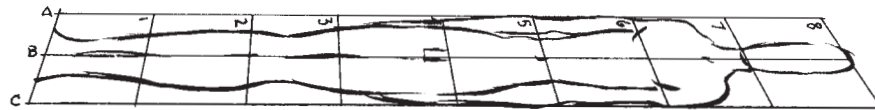
Это окажется особенно полезным, когда вам нужно будет сделать рисунок без модели и в ракурсе



Позже вы научитесь строить объемную фигуру по плоской диаграмме

Заполните 16 блоков, следуя плоской диаграмме

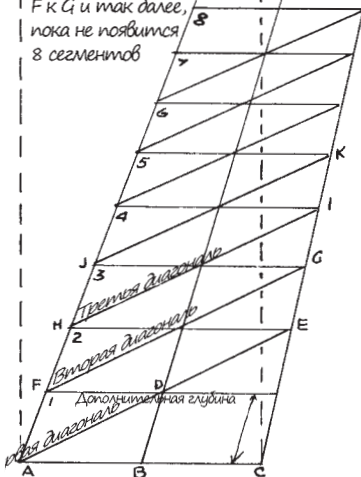
Используйте две плоскости



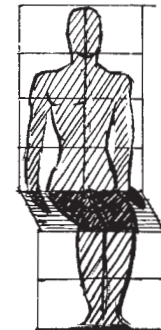
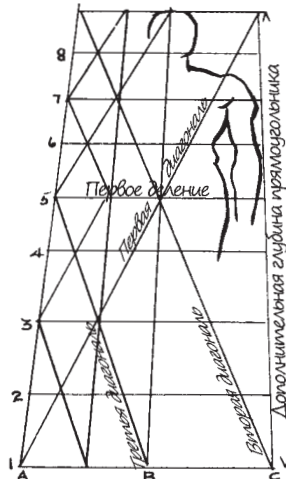
Тени можно нарисовать по этому плану. Это «руководство» для рисования твердого тела в перспективе

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

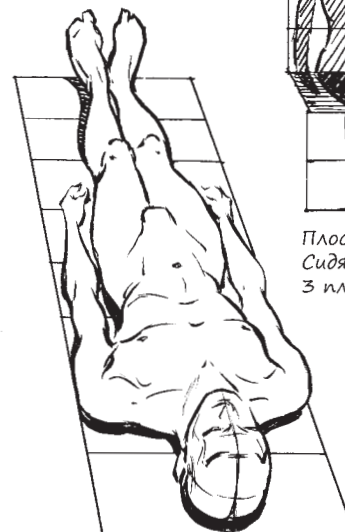
Нарисуйте диагонали от А через D до E. Вырисовывается линия EH. Затем от F к G и так далее, пока не появится 8 сегментов



Делите диагонали, пока не будет 8 пересечений



Плоская диаграмма Сидящая поза 3 плоскости

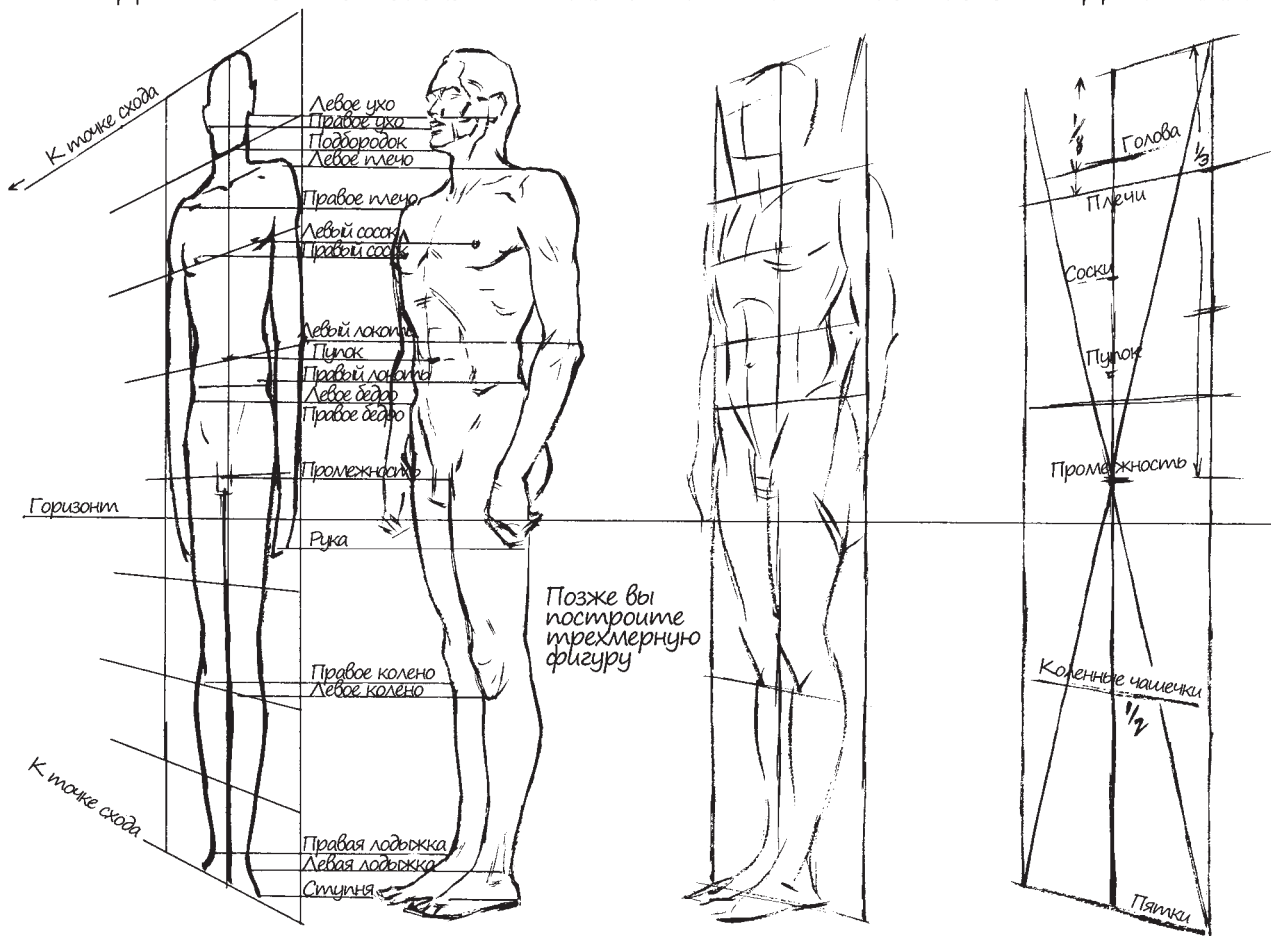


Здесь показано, каким образом принцип применяется к сложному для объяснения ракурсу

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

ПЛОСКАЯ ДИАГРАММА

ДРУГИЕ ВАЖНЫЕ ОБЛАСТИ ПРИМЕНЕНИЯ «КАРТЫ» ИЛИ ПЛОСКОЙ ДИАГРАММЫ

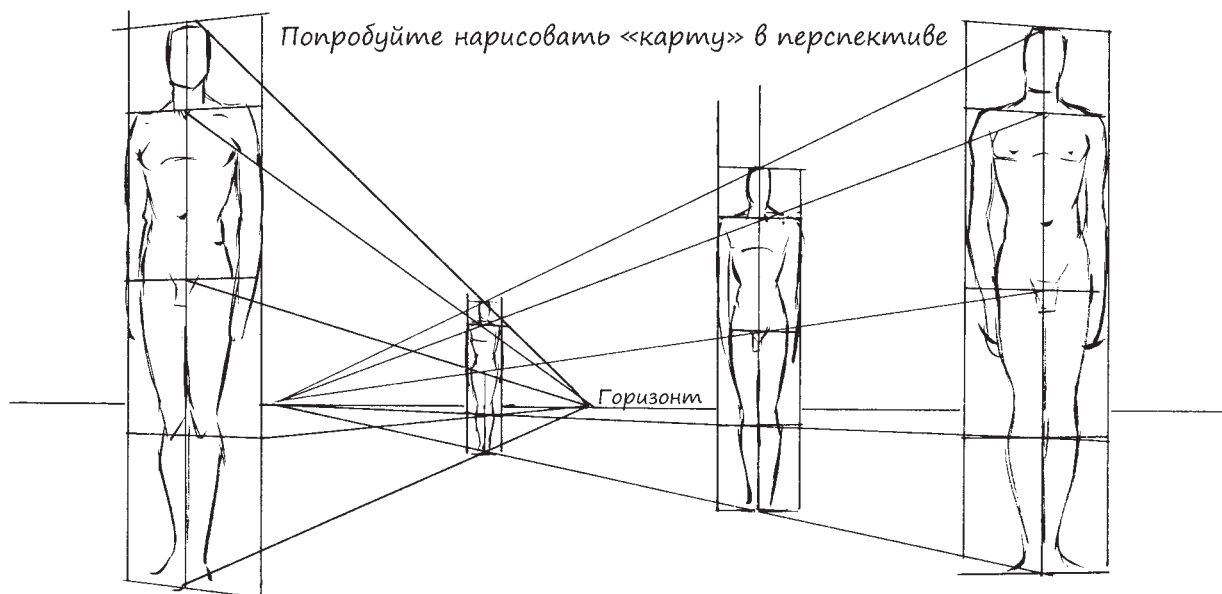


Позже вы построите трехмерную фигуру

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

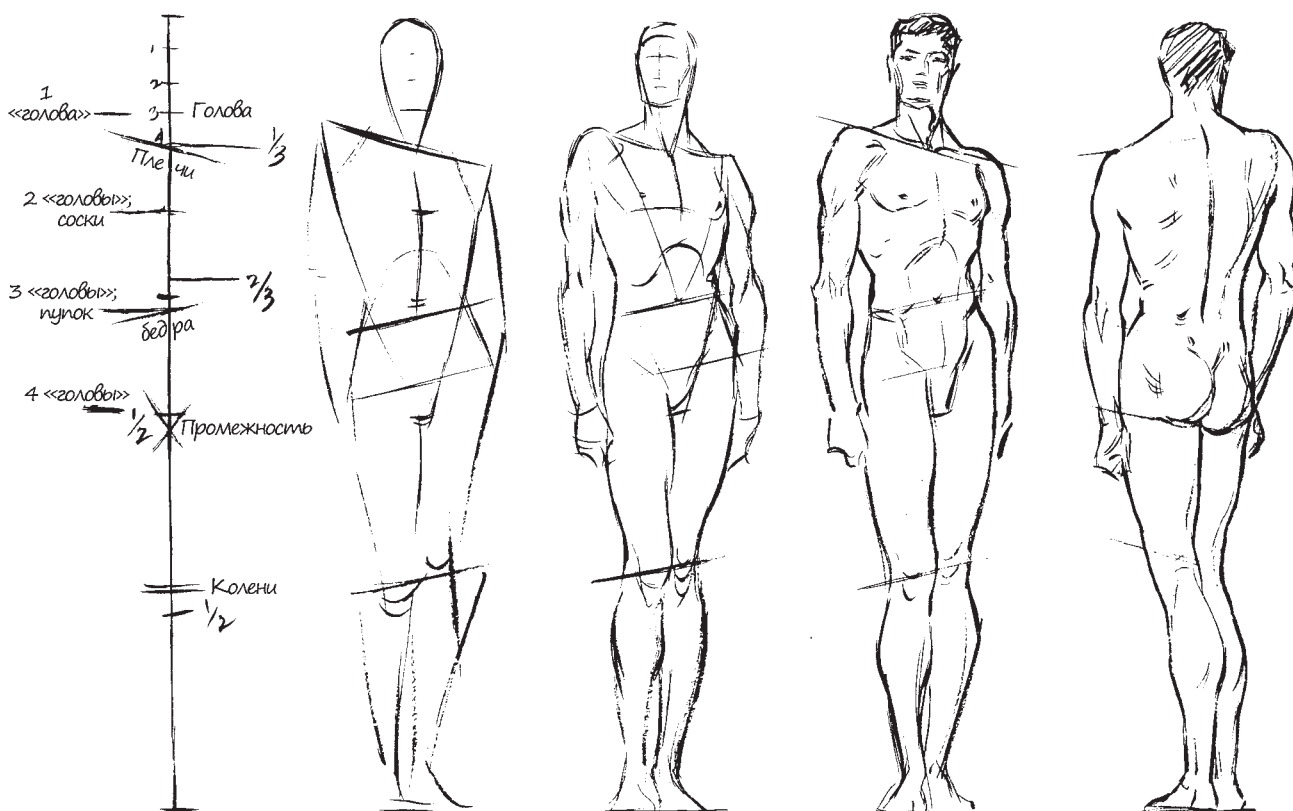
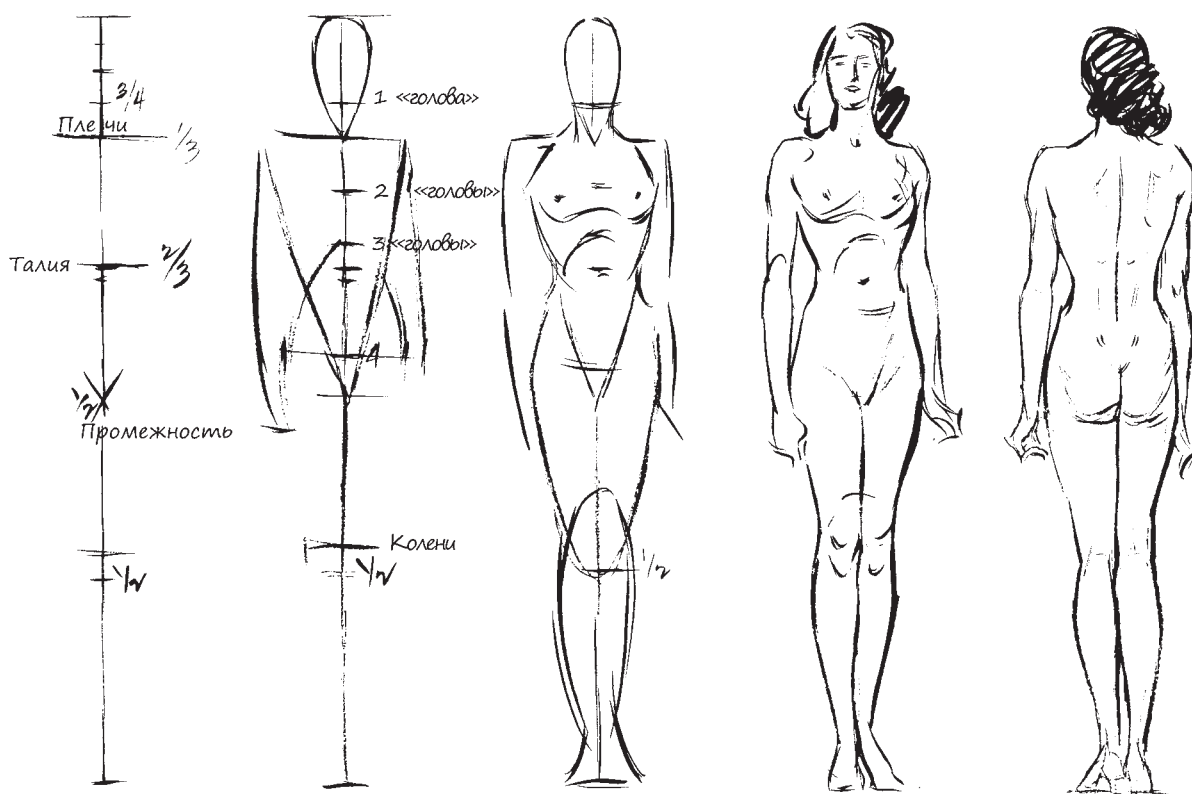
Быстрая «оценка» перспективы

Быстрая «оценка» «карты»

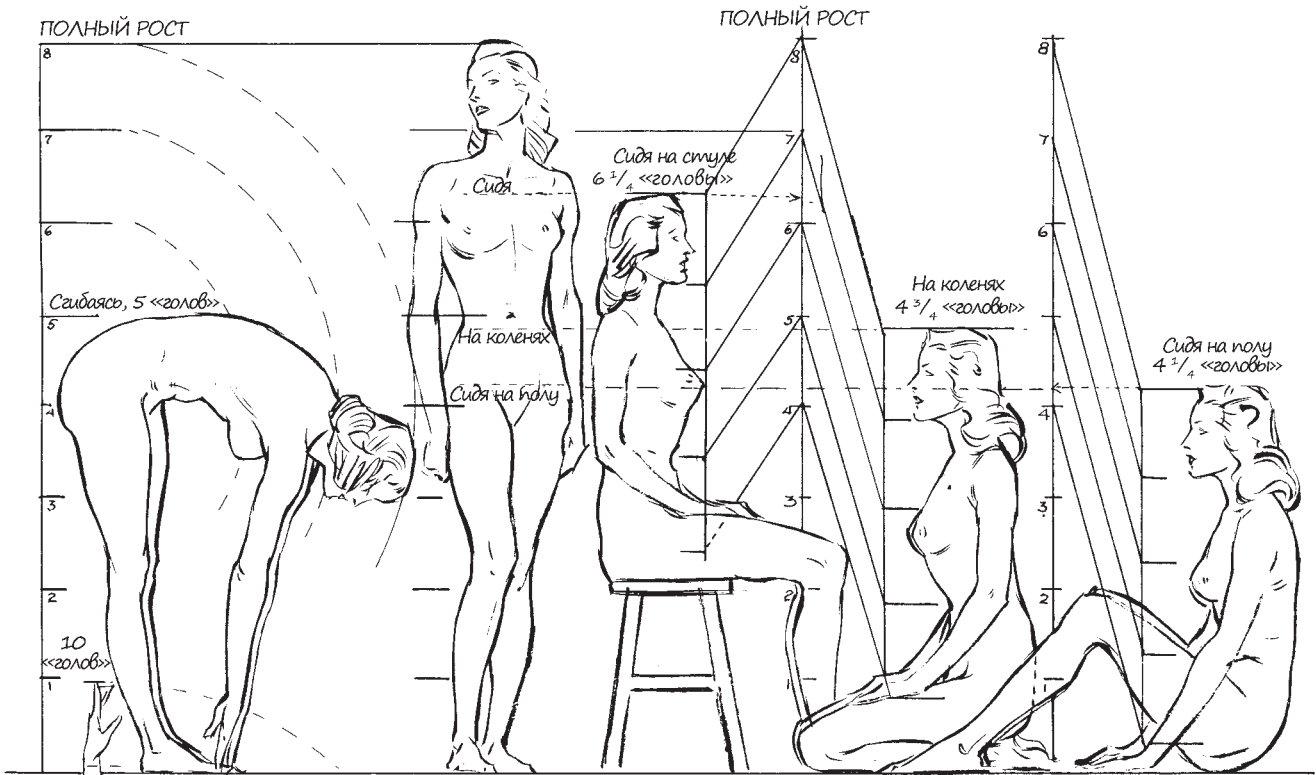


Пропорции одной фигуры можно легко спроецировать перспективой на другие

БЫСТРАЯ ОЦЕНКА ПРОПОРЦИЙ

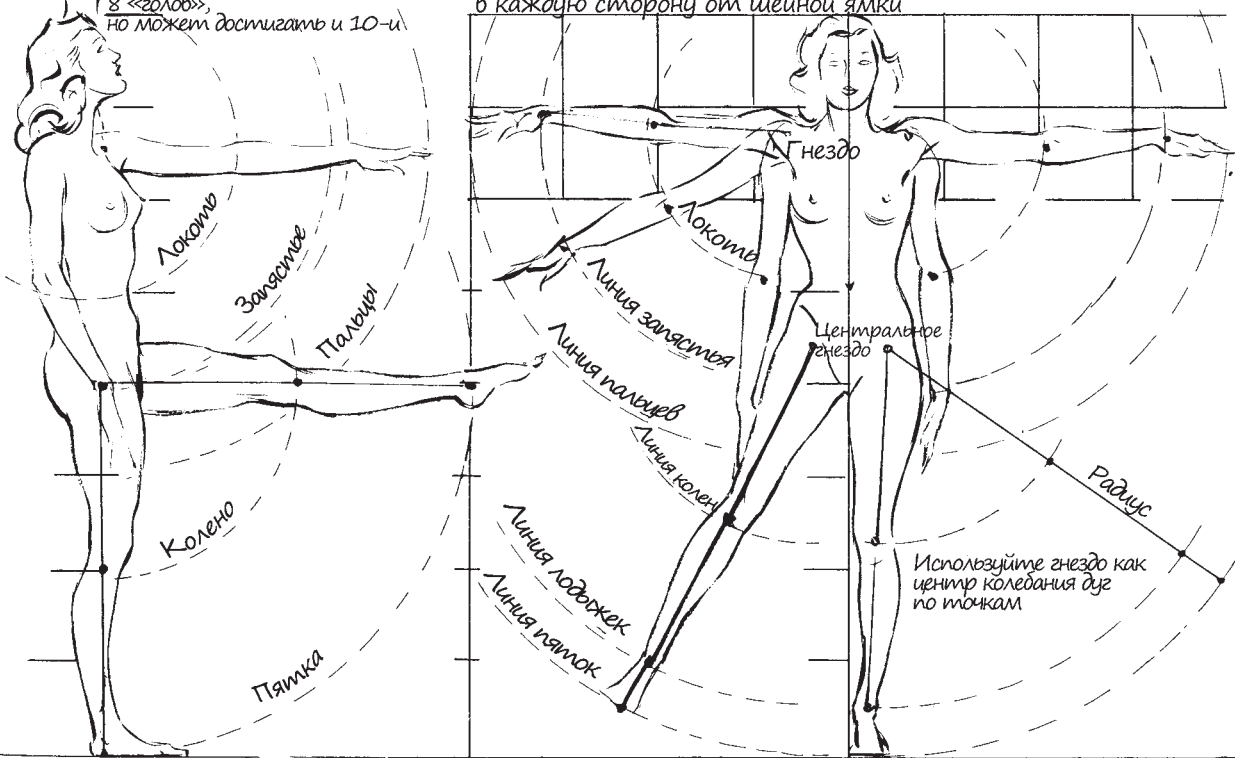


ПРОПОРЦИИ ДУГ В «ГОЛОВАХ»



Измерение всех фигур в проекции в «головах» во всех позах, не только в стоячей, показывает относительную высоту каждой фигуры

Боковые дуги достигают равной высоты — 4 «головы» в каждую сторону от шейной ямки



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)

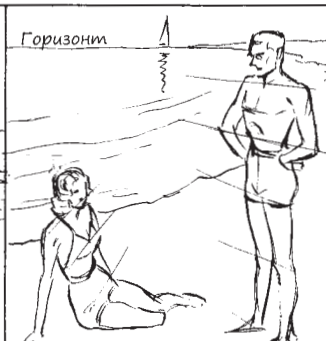
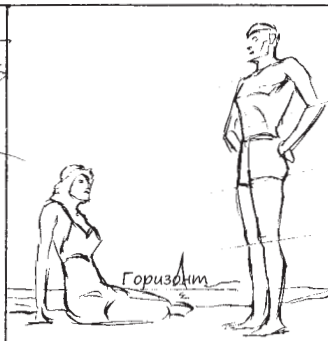

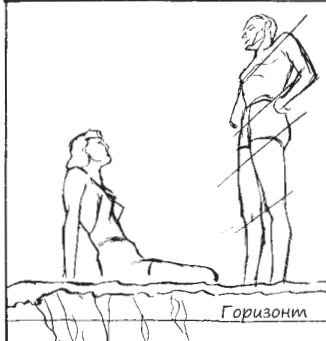
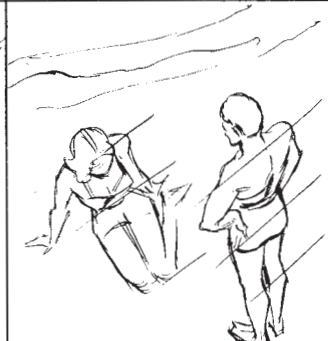
1	2	3	4	5	6
Выбран уровень глаз	(Горизонт)				
Выберите положение горизонта	Установите высоту первой фигуры (любой рост)	Установите точку ног второй фигуры (любое место)	Нарисуйте линию через точку к горизонту	Затем вернитесь к точке А — высшей точке первой фигуры	Поднимите перпендикуляр от точки С. СВ — это высота второй фигуры
Разделите на 4 сегмента	Постройте фигуры. Если хотите, можете нарисовать их как можно больше	Поставьте новую точку D и проведите от нее через C линию к горизонту	Разделите, как раньше, на 4 сегмента	Доделайте 3-ю фигуру	Постройте картину по тому же горизонту

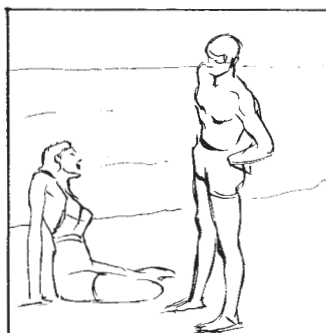
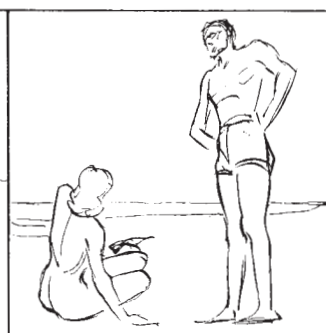
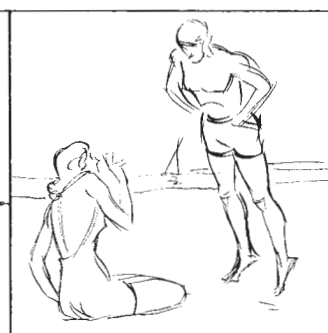
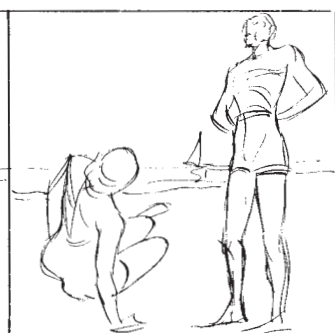



Правило: горизонт должен пересекать все одинаковые фигуры на уровне плоскости в одной точке

КАК РАЗМЕСТИТЬ НА МИНИАТЮРНОМ ЭСКИЗЕ ФИГУРЫ С УЧЕТОМ ИХ РАЗМЕРОВ

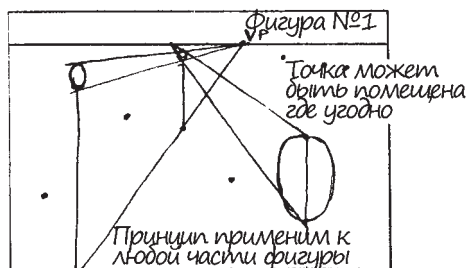
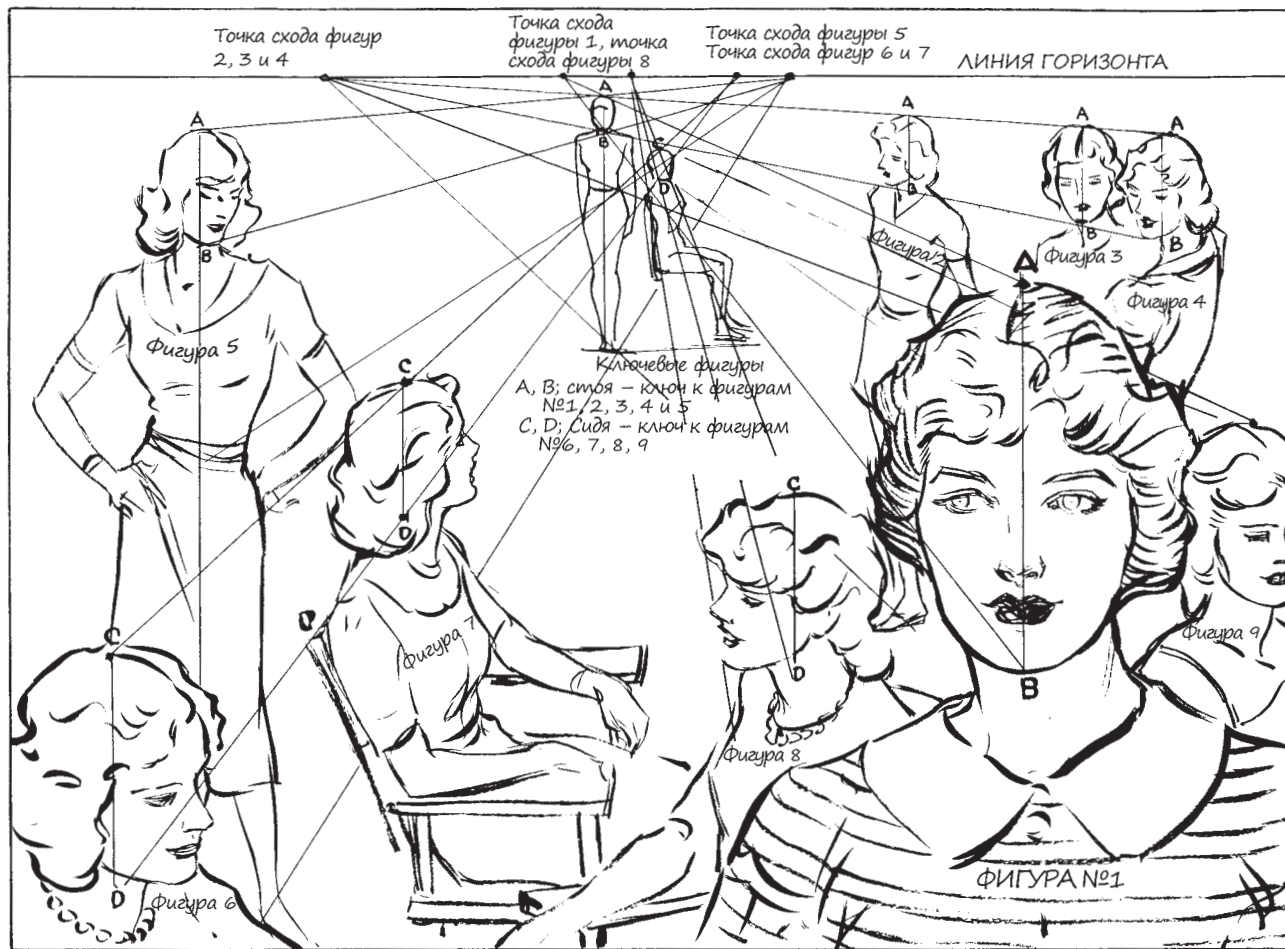
	Горизонт может находиться над фигурами Горизонт		Горизонт
По образцу одной фигуры вы можете сделать сколько угодно	Возьмите немного в сторону от женской фигуры		Фигура может выходить за пределы картины
	Короткая фигура		Точка измерения. Линия к нижней плоскости
Одна фигура изображена неправильно. Объясните, почему	Измерение, только линия		Линия измерения
	Найдите половину близкой фигуры		Здесь два уровня

ПРОБЛЕМЫ ДЖОНА И МЭРИ

 <p>Так выглядят Джон и Мэри, если смотреть на них из положения сидя рядом с ними на песке</p>	 <p>Горизонт</p> <p>Картинка изменится, если мы встанем. Горизонт поднимется вместе с нами</p>	 <p>Горизонт</p> <p>Теперь, если мы ляжем, горизонт тоже упадет. Перспектива изменится</p>	 <p>Горизонт</p> <p>Мы идем назад и вверх по пляжу. Теперь горизонт поднимается выше</p>
 <p>Горизонт</p> <p>Если мы располагаемся ниже их, то же происходит и с горизонтом. Расположение фигур снова меняется</p>	 <p>Теперь горизонт движется вверх за пределы картины. Но он все еще влияет на восприятие фигур.</p>	 <p>Даже когда мы видим их почти прямо сверху. Вне зависимости от того, где мы находимся,</p>	<p>30 футов (С высоты 3-20 или 10-20 этажа они будут видны на одном расстоянии от горизонта)</p> <p>24 фута</p> <p>18 футов</p> <p>12 футов</p> <p>6 футов</p> <p>каждая фигура воспринимается соответственно уровню наших глаз или от «нашего горизонта»</p>

 <p>Фигуры наклоняются</p>	 <p>несколько неверно -</p>	 <p>Джон как бы падает или</p>	 <p>Мэри делает зарядку</p>
 <p>Мэри становится слишком</p>	 <p>большой или слишком</p>	 <p>маленькой, или словно ныряет</p>	<p>ВАШ РИСУНОК ОТВЕРГНУТ, И ПРИ ЭТОМ НИКТО ВАМ ТОЛКОМ И НЕ ОБЪЯСНИТ, ЧТО ИМЕННО ТАМ НЕПРАВИЛЬНО</p> <p>Так заканчивается история Джона и Мэри</p>

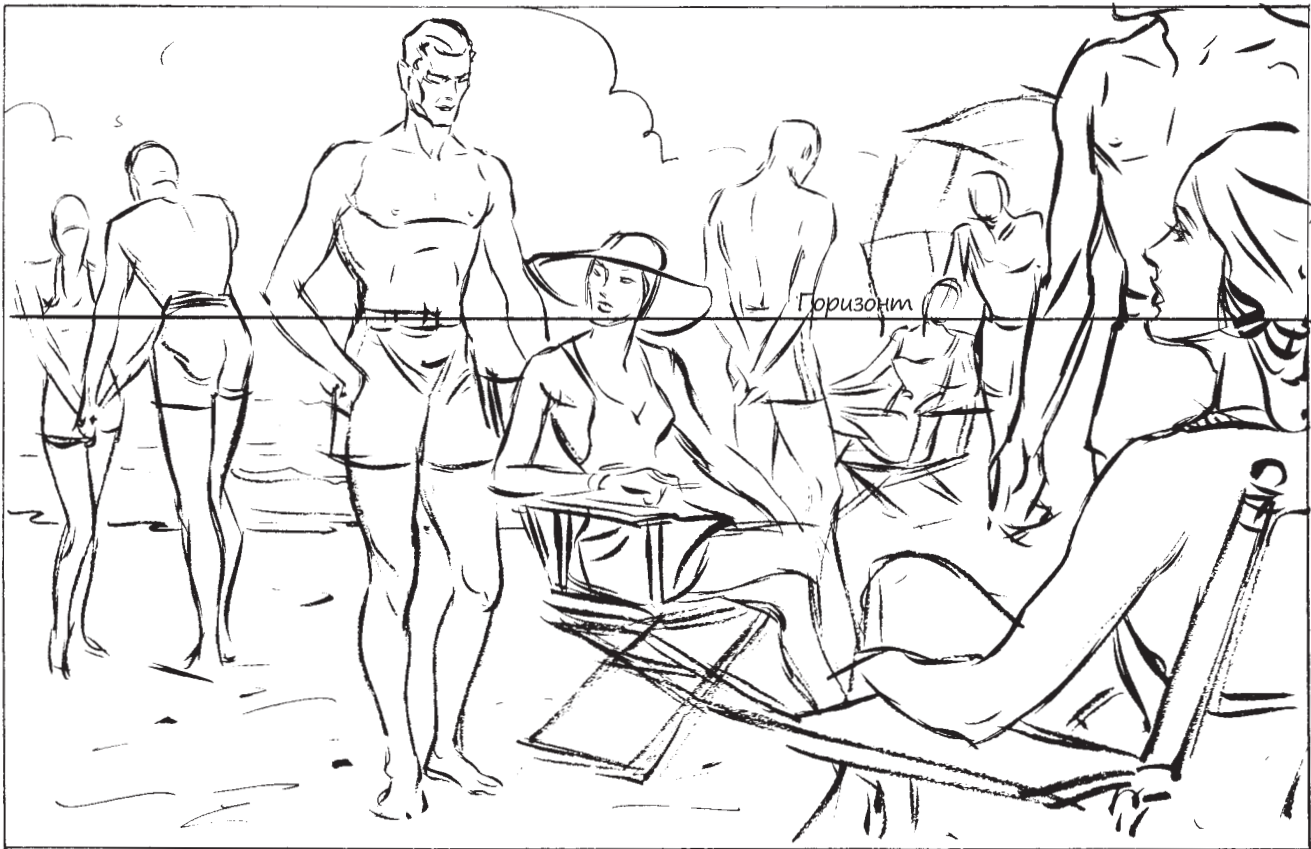
ОБНАРУЖЕНИЕ ПРОПОРЦИЙ НА ЛЮБОЙ ТОЧКЕ ВАШЕЙ КАРТИНЫ



Многие художники испытывают трудности с размещением фигур на картине и надлежащим их соотношением 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 АВ 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.

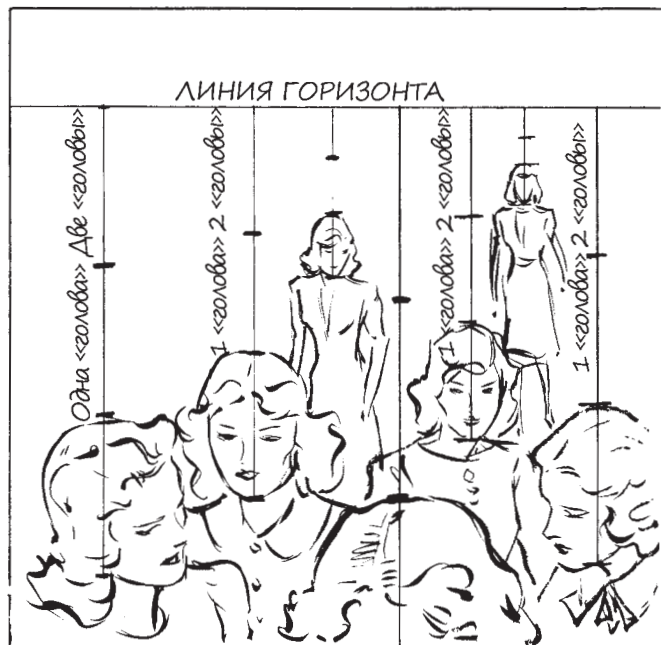
«ПОДВЕШИВАНИЕ» ФИГУРЫ К ГОРИЗОНТУ



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?



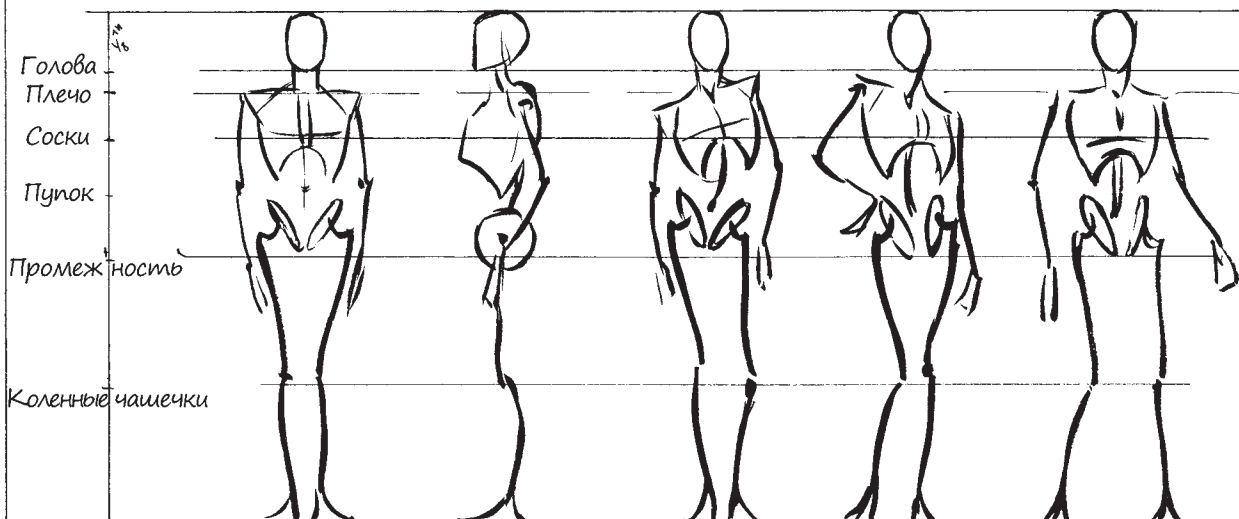
Вы можете также «подвесить» к линии горизонта головы. В этом случае он «обрежет» мужскую голову в области рта, женскую — на уровне глаз.



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

МЫ НАЧИНАЕМ РИСОВАТЬ: ПЕРВЫЙ КАРКАС МОДЕЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА

ПЕРВАЯ ПРОБЛЕМА: КАК РАСПРЕДЕЛИТЬ ВЕС?



Линия пропорции Каркас модели человеческого тела Сбоку Вес на правую ногу Вес на левую ногу Вес на обе ноги



Вес на таз Вес на одно колено, на одну ногу Оба колена Руки и колени Только одна нога

ВСЕ ДВИЖЕНИЯ ФИГУРЫ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ОСНОВАНЫ НА РАСПРЕДЕЛЕНИИ ВЕСА ПО ВСЕМУ ТЕЛУ



На все четыре Комбинация рук, таза и ног Подвешенная Спина и таз

ДВИЖЕНИЕ КАРКАСА МОДЕЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА

ДАВАЙТЕ С САМОГО НАЧАЛА СТРЕМИТЬСЯ К ИЗОБРАЖЕНИЮ ЖИЗНИ И ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЧЕЛОВЕКА. РИСУЙТЕ, РИСУЙТЕ!



ЭТО «СТАЦИОНАРНЫЕ
ОПОРНЫЕ ТОЧКИ»

Попробуйте «почувствовать центр гравитации». Распределите вес через центральную точку. Проводите многочисленные исследования.



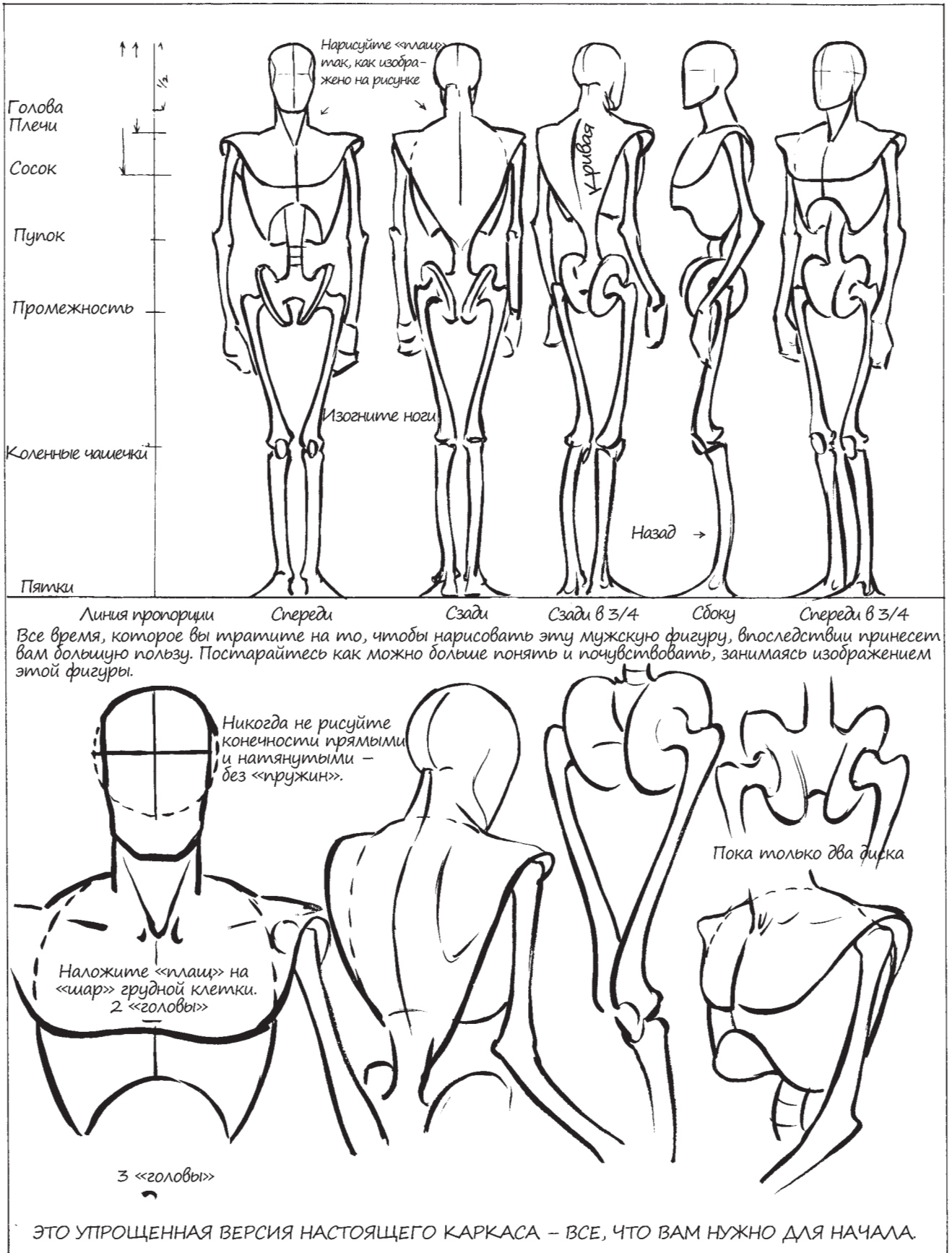
ЭТО «ДВИЖУЩИЕСЯ
ОПОРНЫЕ ТОЧКИ»

Основная линия баланса должна пролегать в направлении движения. Попробуйте!



Ваши фигуры могут быть построены на изогнутых линиях с целью придания им эффекта движения и грации. Избегайте прямых углов!

ДЕТАЛИ КАРКАСА МОДЕЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА



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.



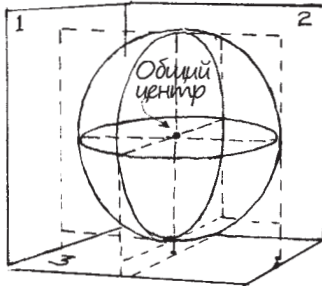
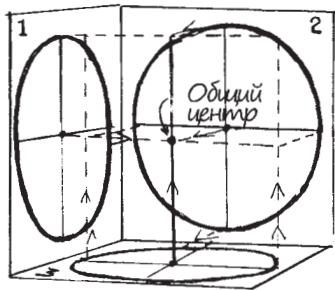
СКОРО ВЫ НАУЧИТЕСЬ САМОВЫРАЖАТЬСЯ. ПРОЯВЛЕНИЕ ЖИЗНЕННОСТИ
НАМНОГО ВАЖНЕЕ ЗДЕСЬ, ЧЕМ ТОЧНОСТЬ.



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

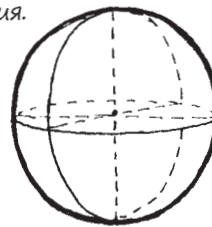
КОНТУРЫ ПО ОТНОШЕНИЮ К ЦЕЛОЙ ФОРМЕ

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

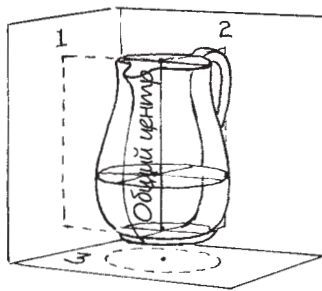
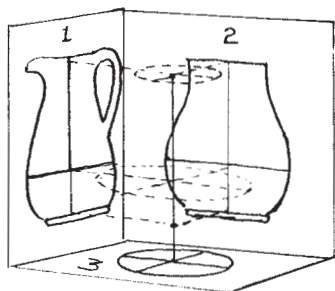


Все целые предметы должны иметь три измерения.

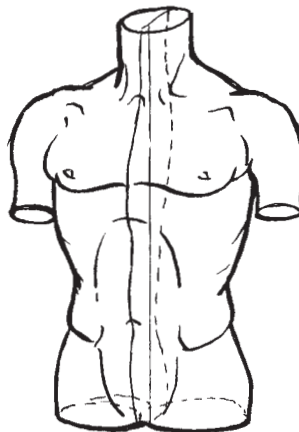
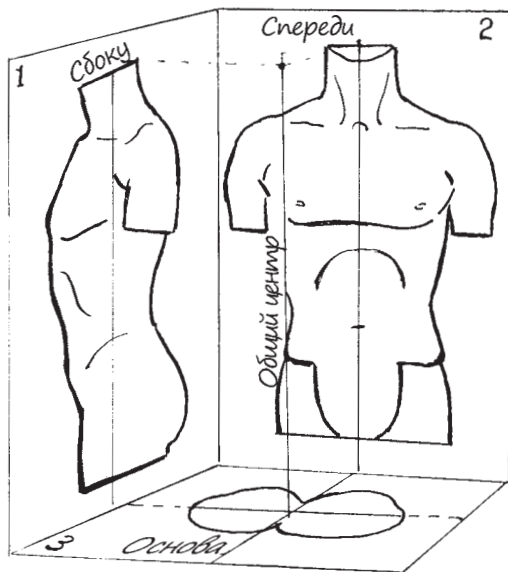
1. Длина
2. Ширина
3. Толщина



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.



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 «РАЗЪЕЖАЮТСЯ» КРАЯ.

ПЛОСКОСТЬ

ЦЕЛОЕ

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

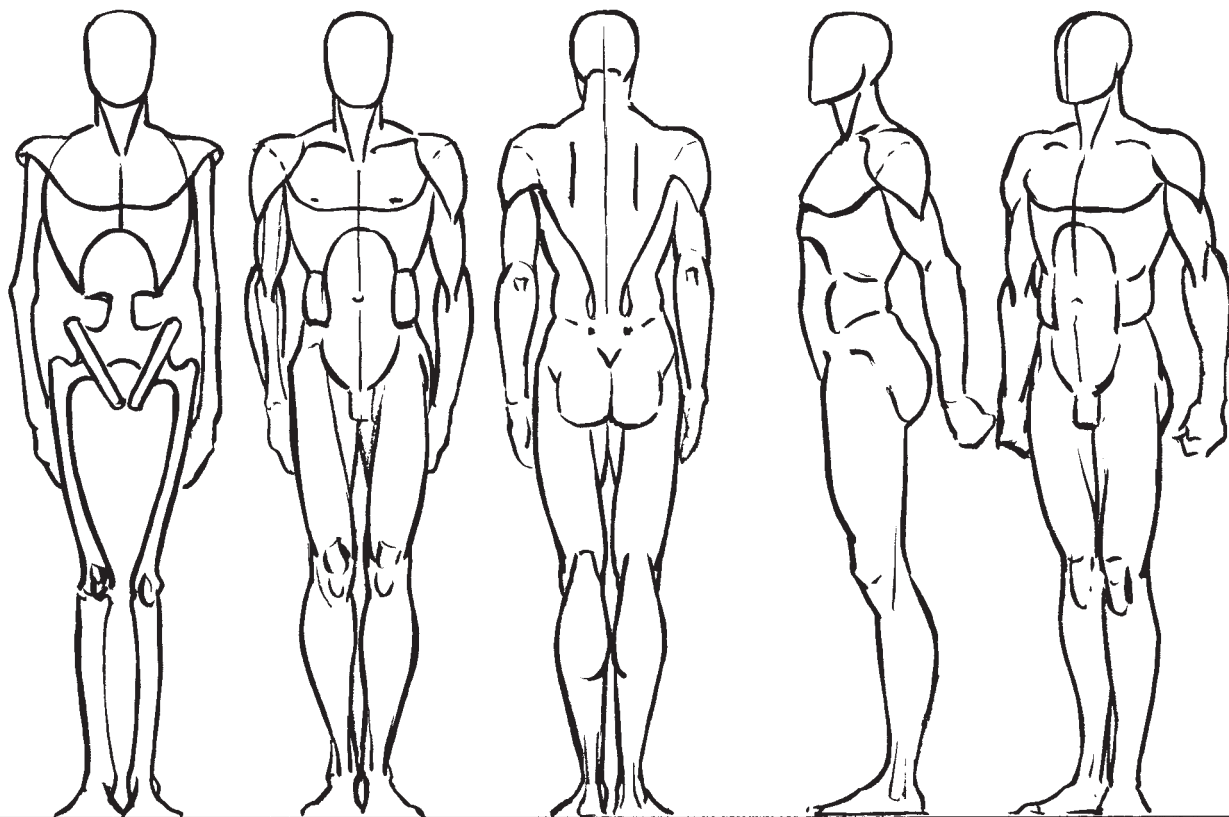
имеет вес, который должен держаться на чрезвычайно мобильном каркасе. Массы плоти или объема должны иметь соответствующий каркас, который мог бы их поддерживать. Некоторые из этих масс связаны вместе довольно тесно и поддерживают костную структуру, тогда как другие массы, плотные и толстые, оказывают 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.

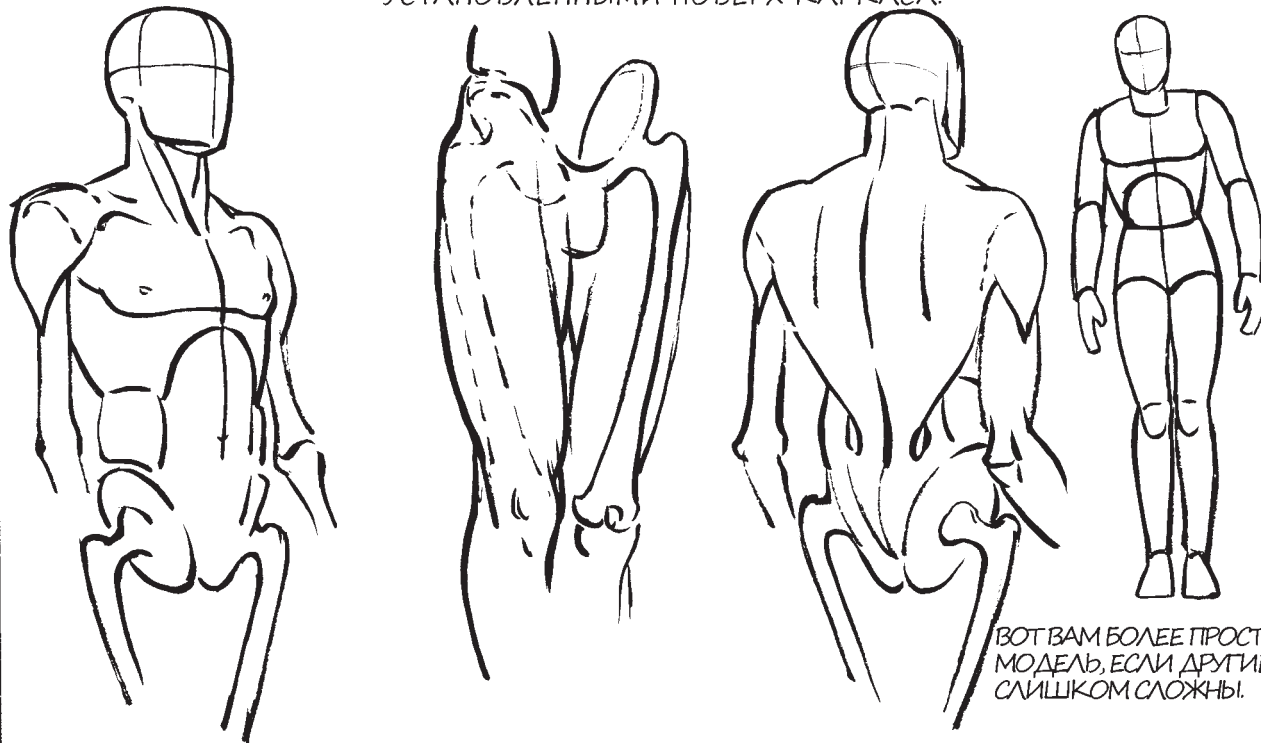
Научитесь рисовать эту модель так хорошо, как только можете. Вы будете использовать ее гораздо чаще, чем аккуратное анатомическое изображение. Так как наш рисунок пропорционален объему фигуры и каркасу, его можно также рассматривать в перспективе. Нет художника, который может позволить себе проделывать 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

УПРОЩЕННЫЕ ГРУППЫ МЫШЦ



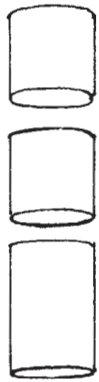
РАЗРАБОТКА ПРЕДЫДУЩЕГО КАРКАСА С УПРОЩЕННЫМИ ГРУППАМИ МЫШЦ, УСТАНОВЛЕННЫМИ ПОВЕРХ КАРКАСА.



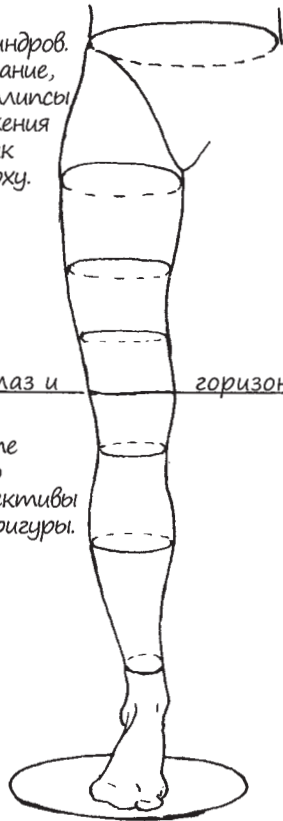
ВОТ ВАМ БОЛЕЕ ПРОСТАЯ
МОДЕЛЬ, ЕСЛИ ДРУГИЕ
СЛИШКОМ СЛОЖНЫ.

МЫ ИЗУЧИМ СТРОЕНИЕ «НАСТОЯЩИХ» КОСТЕЙ И МЫШЦ ПОЗЖЕ. ИЗУЧАЙТЕ ПОКА ЭТИ.

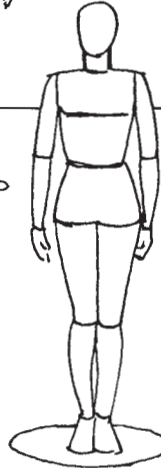
ДОБАВЛЕНИЕ ПЕРСПЕКТИВЫ К ЦЕЛОЙ МОДЕЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА



Вот группа цилиндров. Обратите внимание, как сужаются эллипсы по мере приближения к уровню глаз, как снизу, так и сверху.

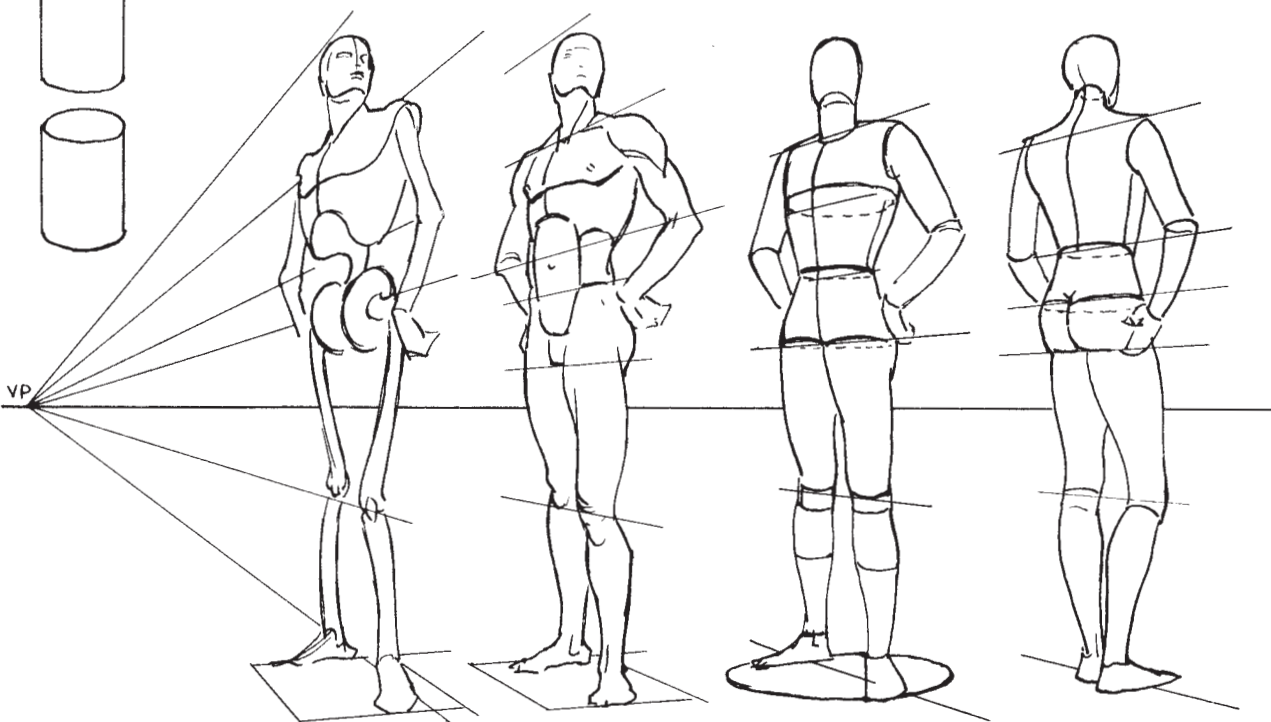


Уровень глаз и горизонт

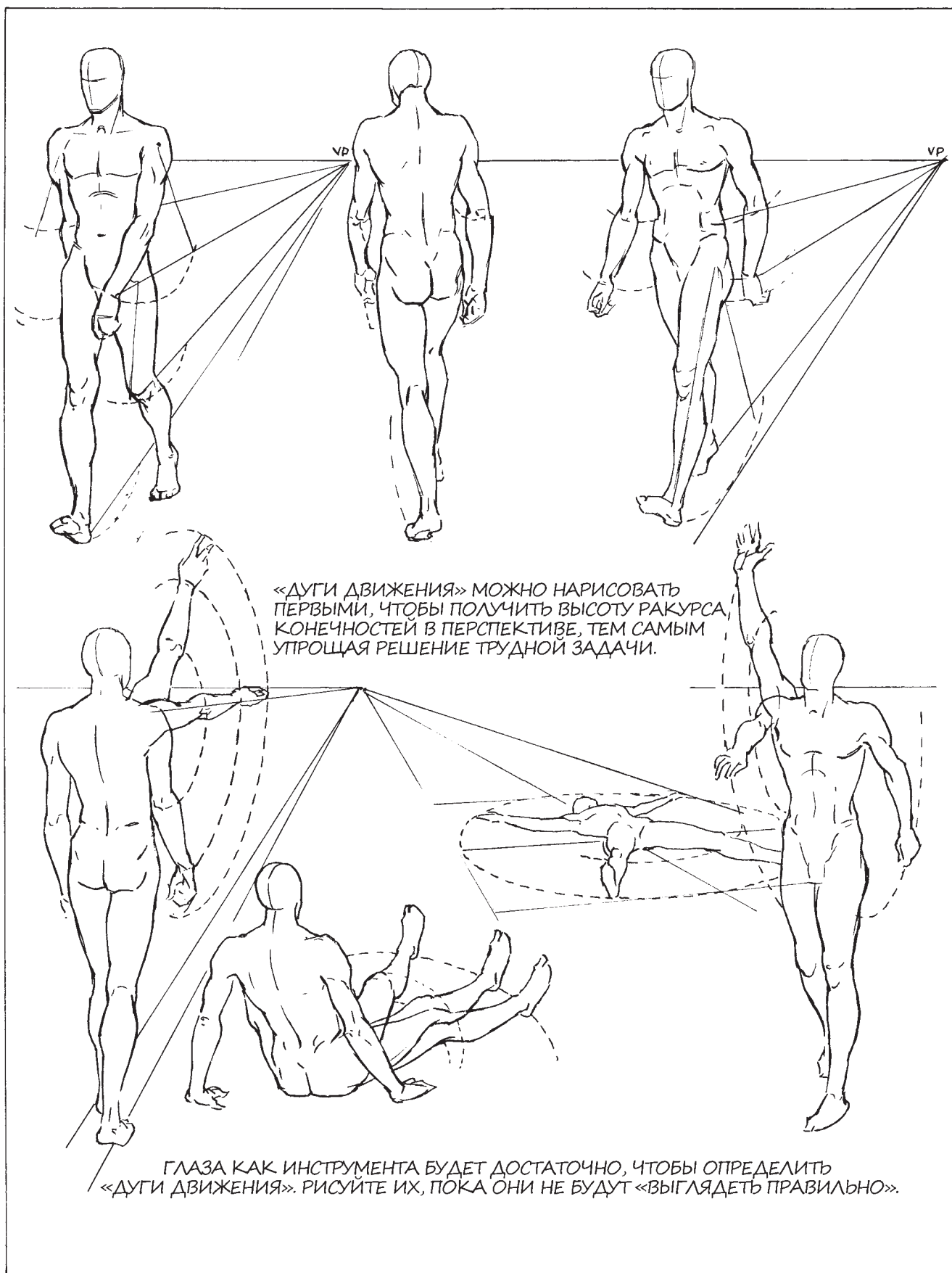


Так вы получаете представление о принципе перспективы круглых форм фигуры.

ПОПРОБУЙТЕ НАРИСОВАТЬ ВАШ КАРКАС МОДЕЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА В ЕГО ОТНОШЕНИИ К ГОРИЗОНТУ.

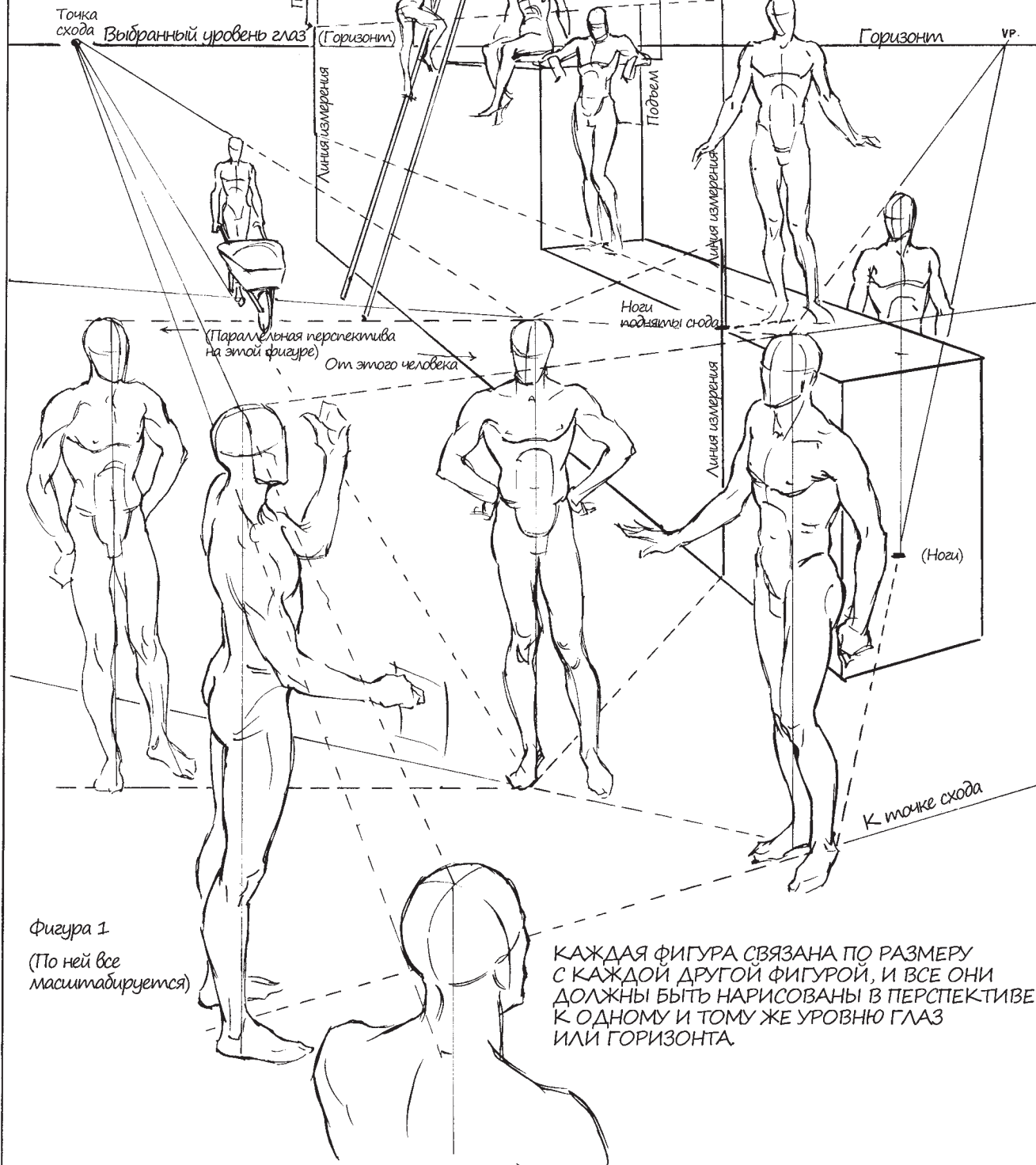


«ДУГИ ДВИЖЕНИЯ» В ПЕРСПЕКТИВЕ



РАЗМЕЩЕНИЕ МОДЕЛИ ТЕЛА В ЛЮБОЙ ТОЧКЕ ИЛИ НА ЛЮБОМ УРОВНЕ

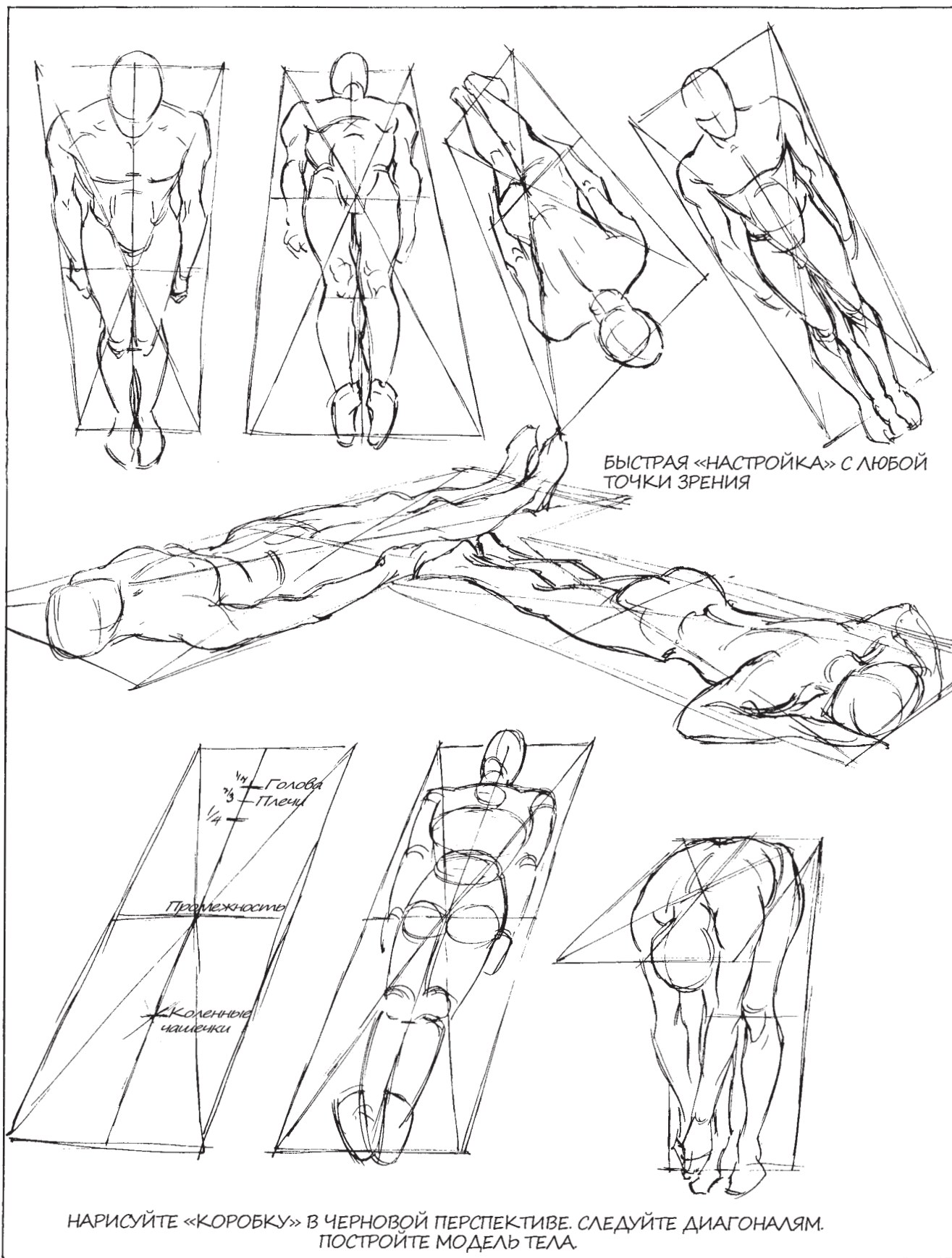
ЕСЛИ ВЫ НЕ ПОНИМАЕТЕ СТРОЕНИЯ ПЕРСПЕКТИВЫ, ТО РЕКОМЕНДУЕТСЯ ПРИОБРЕСТИ КНИГУ НА ЭТУ ТЕМУ. ВЫ ДОЛЖНЫ ЗНАТЬ ЕЕ ЗАКОНЫ, ЧТОБЫ, В КОНЕЧНОМ СЧЕТЕ, ДОБИТЬСЯ УСПЕХА. БЕЗ НЕЕ НЕЛЬЗЯ ПОСТРОИТЬ ХОРОШИЙ РИСУНОК.



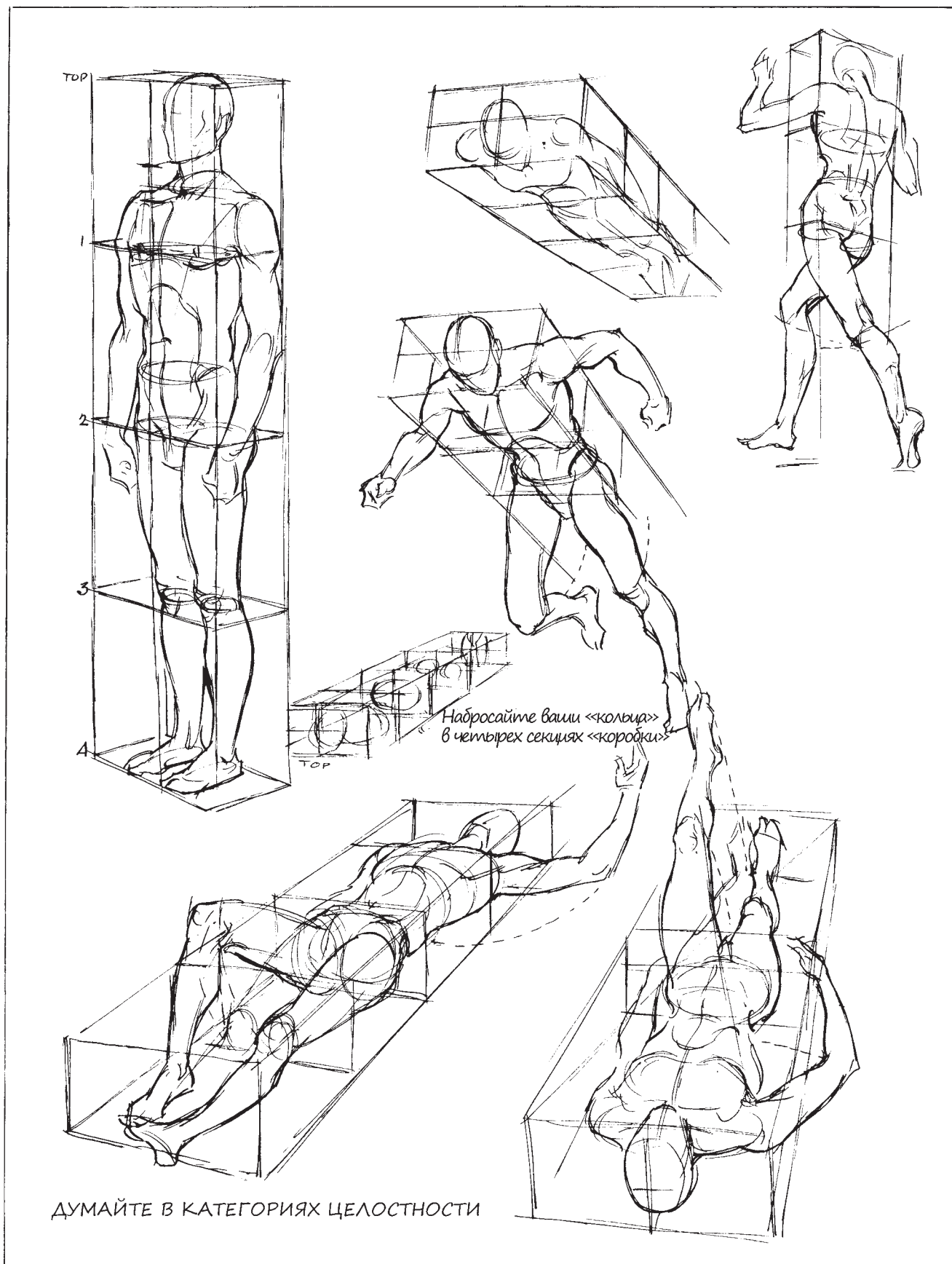
Фигура 1
(По ней все масштабируется)

КАЖДАЯ ФИГУРА СВЯЗАНА ПО РАЗМЕРУ С КАЖДОЙ ДРУГОЙ ФИГУРОЙ, И ВСЕ ОНИ ДОЛЖНЫ БЫТЬ НАРИСОВАНЫ В ПЕРСПЕКТИВЕ К ОДНОМУ И ТОМУ ЖЕ УРОВНЮ ГЛАЗ ИЛИ ГОРИЗОНТА.

РИСОВАНИЕ МОДЕЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА С ЛЮБОЙ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ

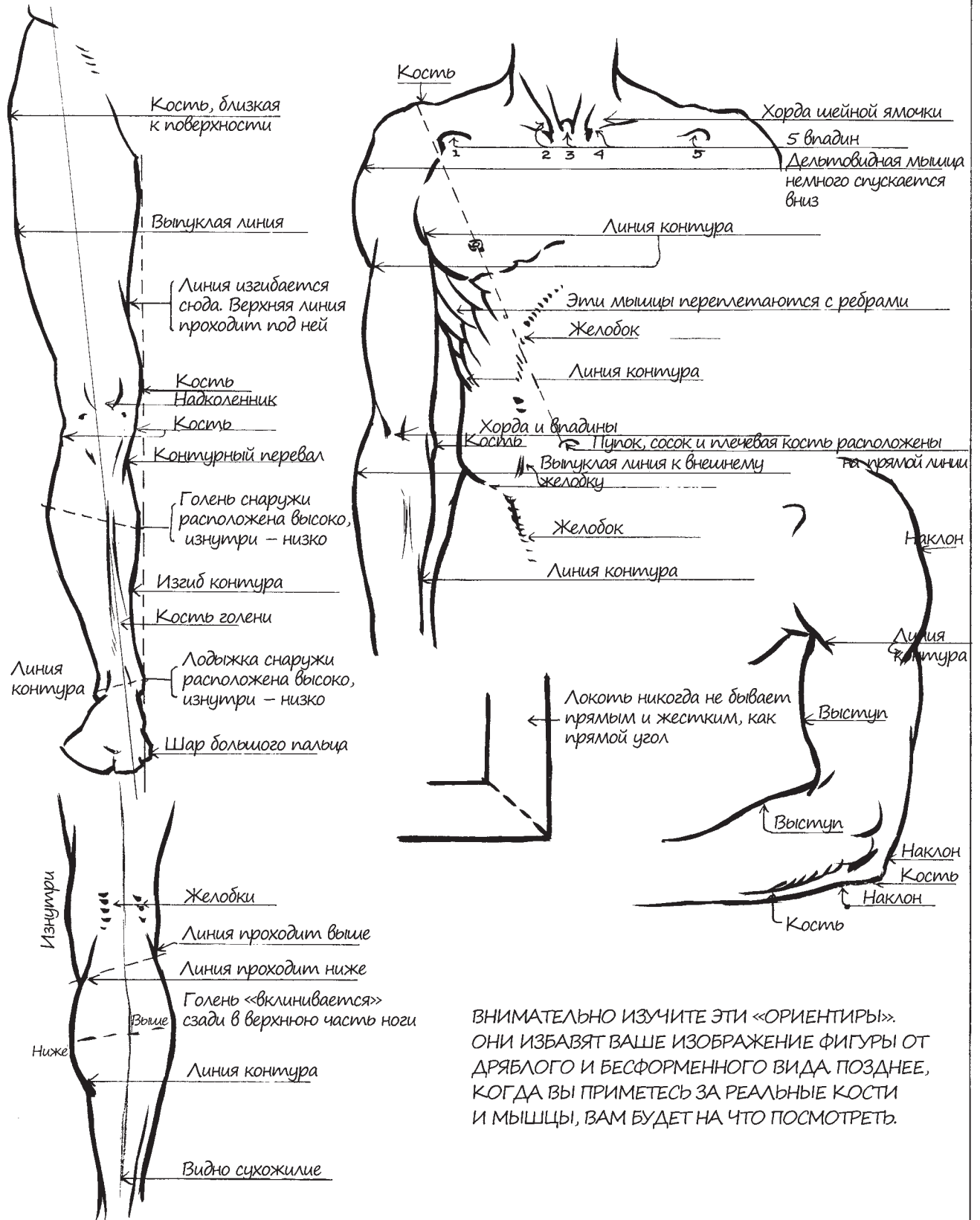


КОМБИНИРОВАНИЕ «ДУГ ДВИЖЕНИЯ» И «КОРОБКИ»



ОРИЕНТИРЫ, О КОТОРЫХ ВАМ СЛЕДУЕТ ЗНАТЬ

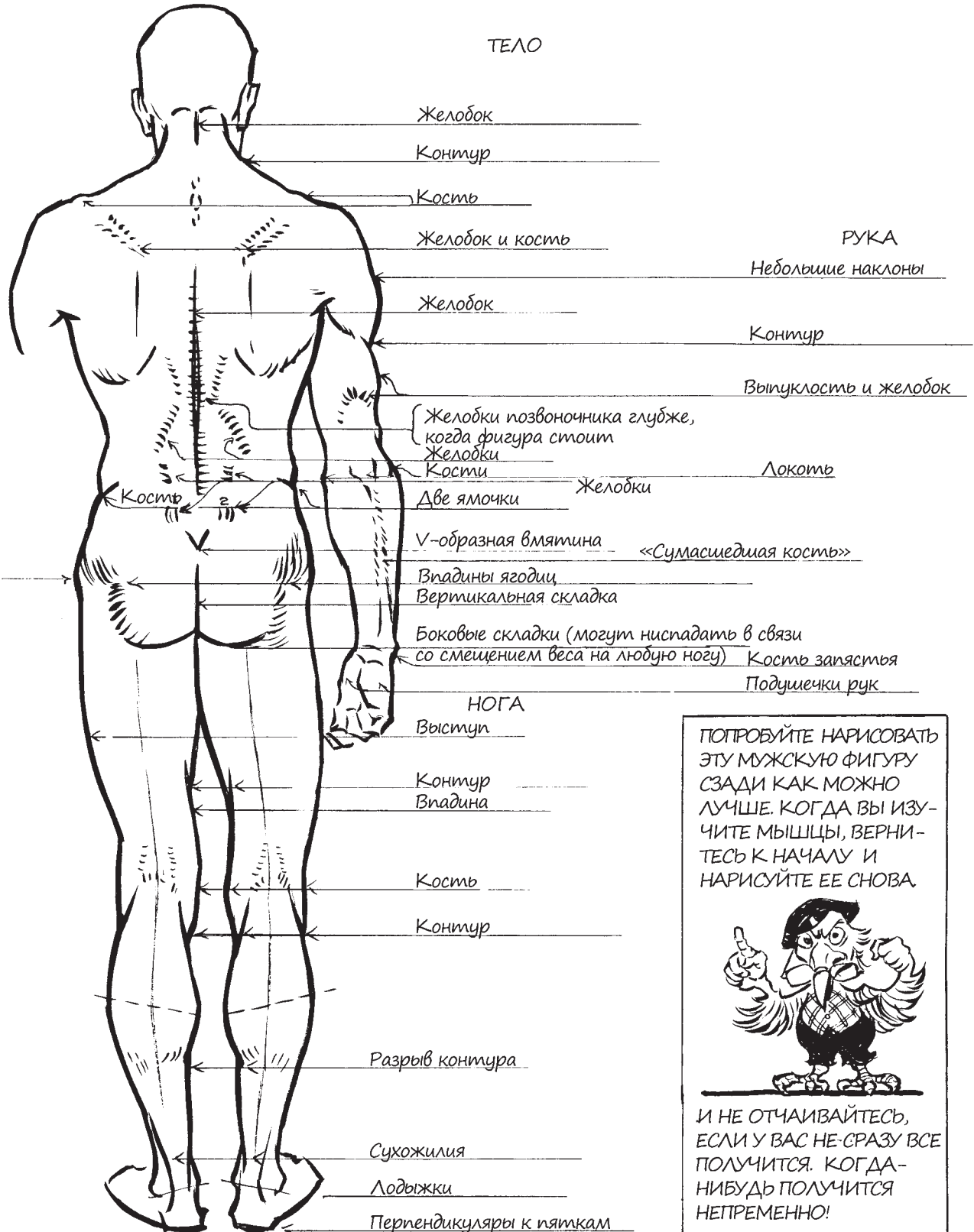
ХАРАКТЕРИСТИКИ ПОВЕРХНОСТИ, ДАЮЩИЕ «ТОЛЧОК» К РИСОВАНИЮ ФИГУРЫ БЕЗ МОДЕЛИ



ВНИМАТЕЛЬНО ИЗУЧИТЕ ЭТИ «ОРИЕНТИРЫ». ОНИ ИЗБАВЯТ ВАШЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ФИГУРЫ ОТ ДРЯБЛОГО И БЕСФОРМЕННОГО ВИДА. ПОЗДНЕЕ, КОГДА ВЫ ПРИМЕТЕСЬ ЗА РЕАЛЬНЫЕ КОСТИ И МЫШЦЫ, ВАМ БУДЕТ НА ЧТО ПОСМОТРЕТЬ.

ОРИЕНТИРЫ, О КОТОРЫХ ВАМ СЛЕДУЕТ ЗНАТЬ

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗАДНЕЙ ПОВЕРХНОСТИ МУЖСКОЙ ФИГУРЫ (ДЛЯ ЗАПОМИНАНИЯ)

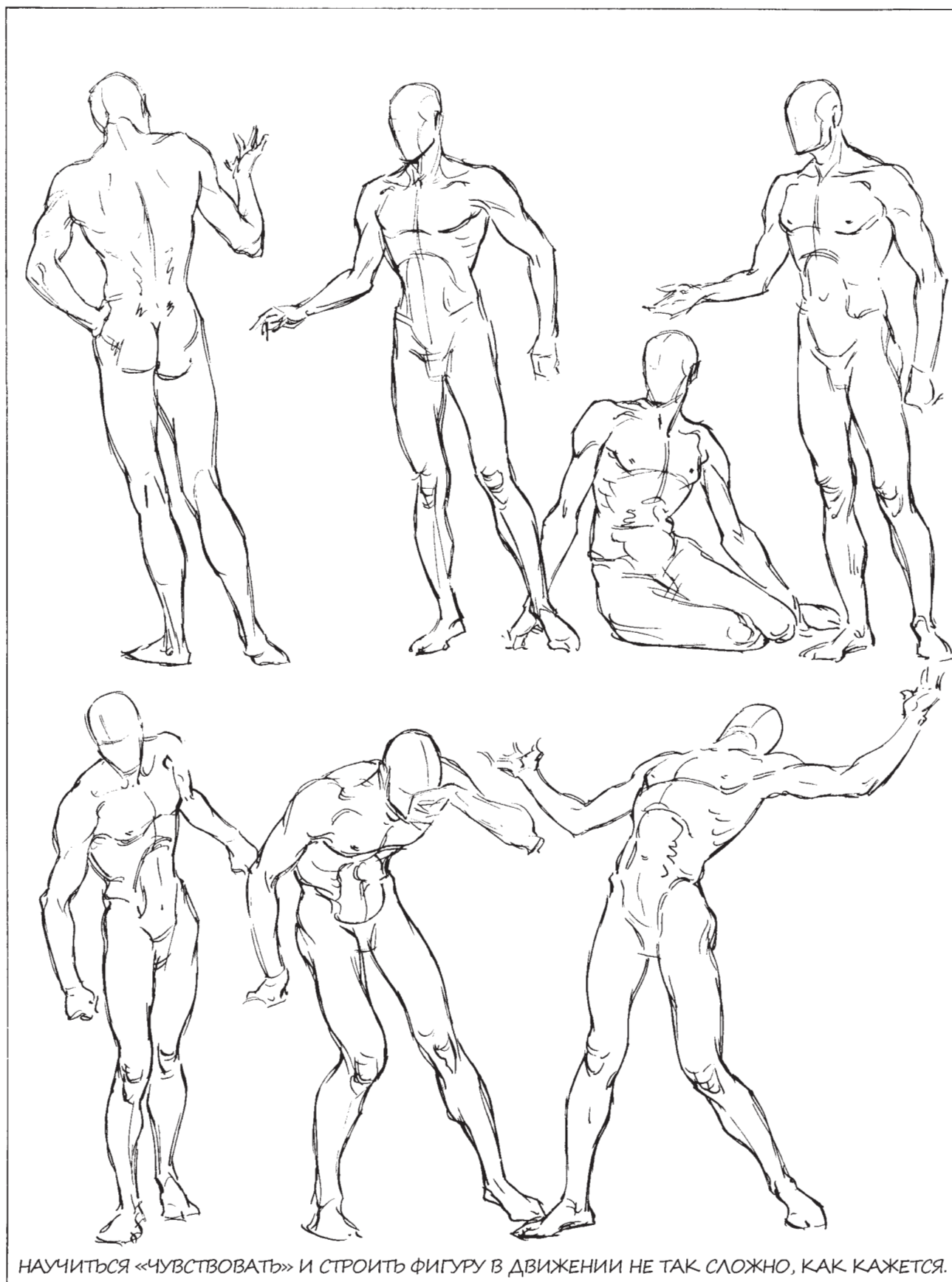


ПОПРОБУЙТЕ НАРИСОВАТЬ ЭТУ МУЖСКУЮ ФИГУРУ СЗАДИ КАК МОЖНО ЛУЧШЕ. КОГДА ВЫ ИЗУЧИТЕ МЫШЦЫ, ВЕРНИТЕСЬ К НАЧАЛУ И НАРИСУЙТЕ ЕЕ СНОВА.



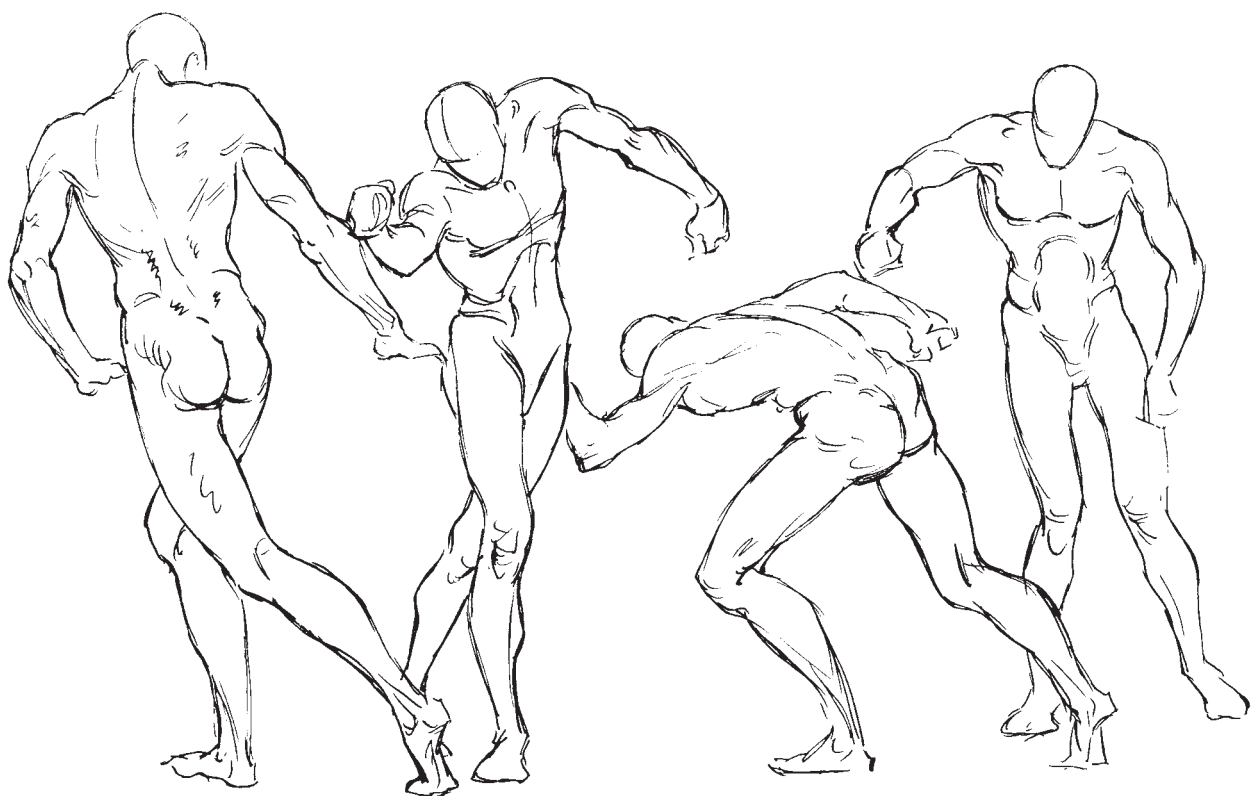
И НЕ ОТЧАИВАЙТЕСЬ, ЕСЛИ У ВАС НЕ СРАЗУ ВСЕ ПОЛУЧИТСЯ. КОГДА-НИБУДЬ ПОЛУЧИТСЯ НЕПРЕМЕННО!

ВЫЧЕРЧИВАЕМ ФИГУРЫ В ДВИЖЕНИИ, ПОЛЬЗУЯСЬ
НЕ МОДЕЛЬЮ, А ВООБРАЖЕНИЕМ



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

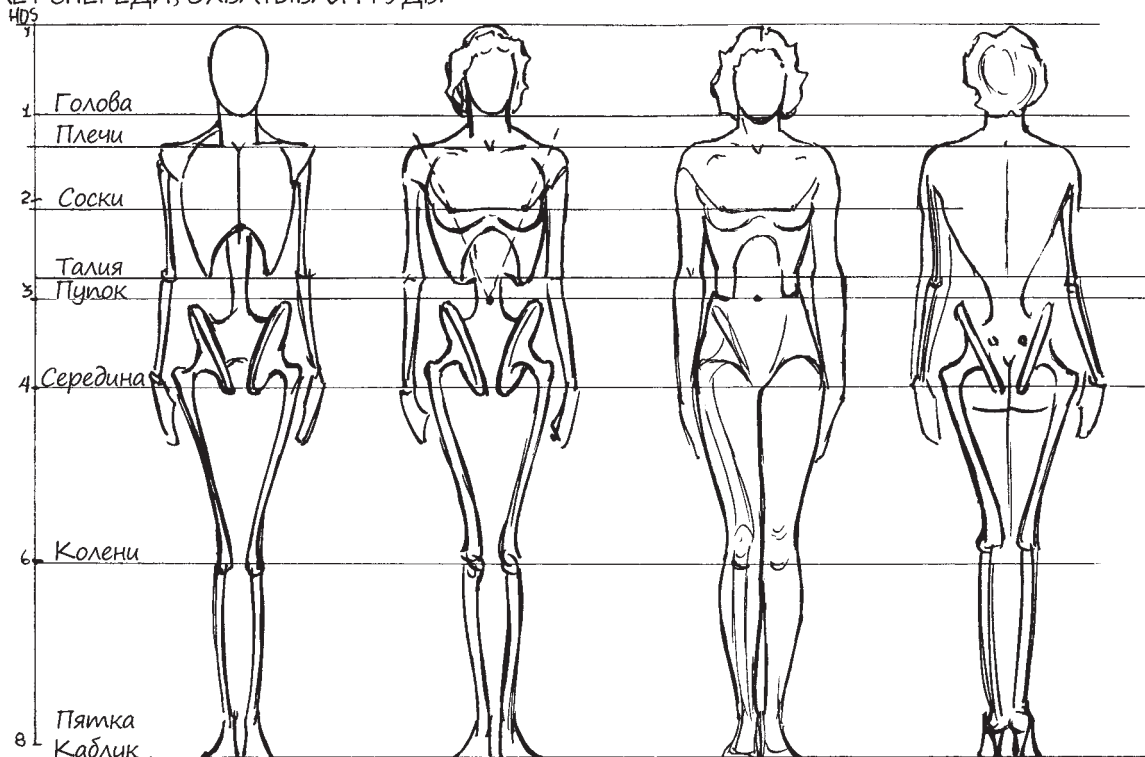
КОПИРУЙТЕ НЕКОТОРЫЕ ИЗ ЭТИХ РИСУНКОВ, НО ДЕЛАЙТЕ
МНОГО СВОИХ



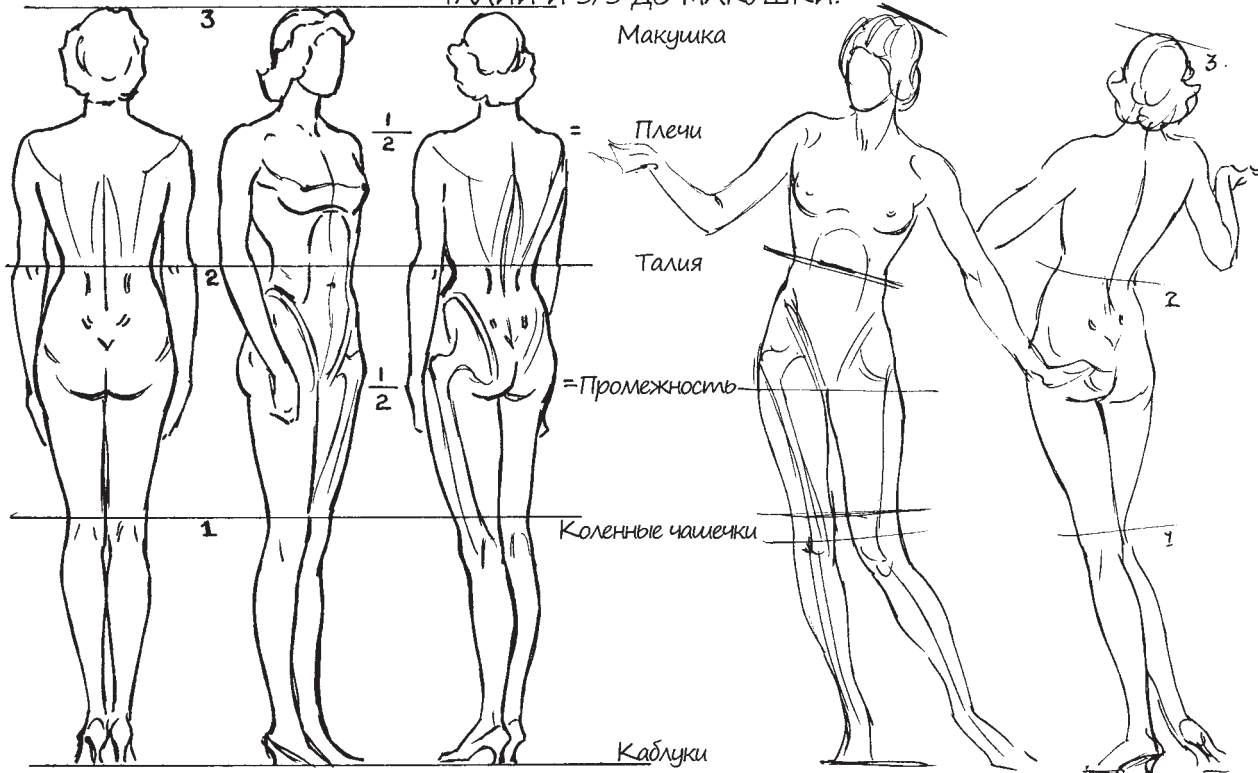
ПУСТЬ ВАШИ РИСУНКИ ОСТАНУТСЯ СВОБОДНЫМИ И ЛЕГКИМИ. РИСУЙТЕ МНОГО ФИГУР,
СООБРАЗУЯСЬ С РАЗНЫМ УРОВНЕМ ГЛАЗ.

МОДЕЛЬ ЖЕНСКОГО ТЕЛА

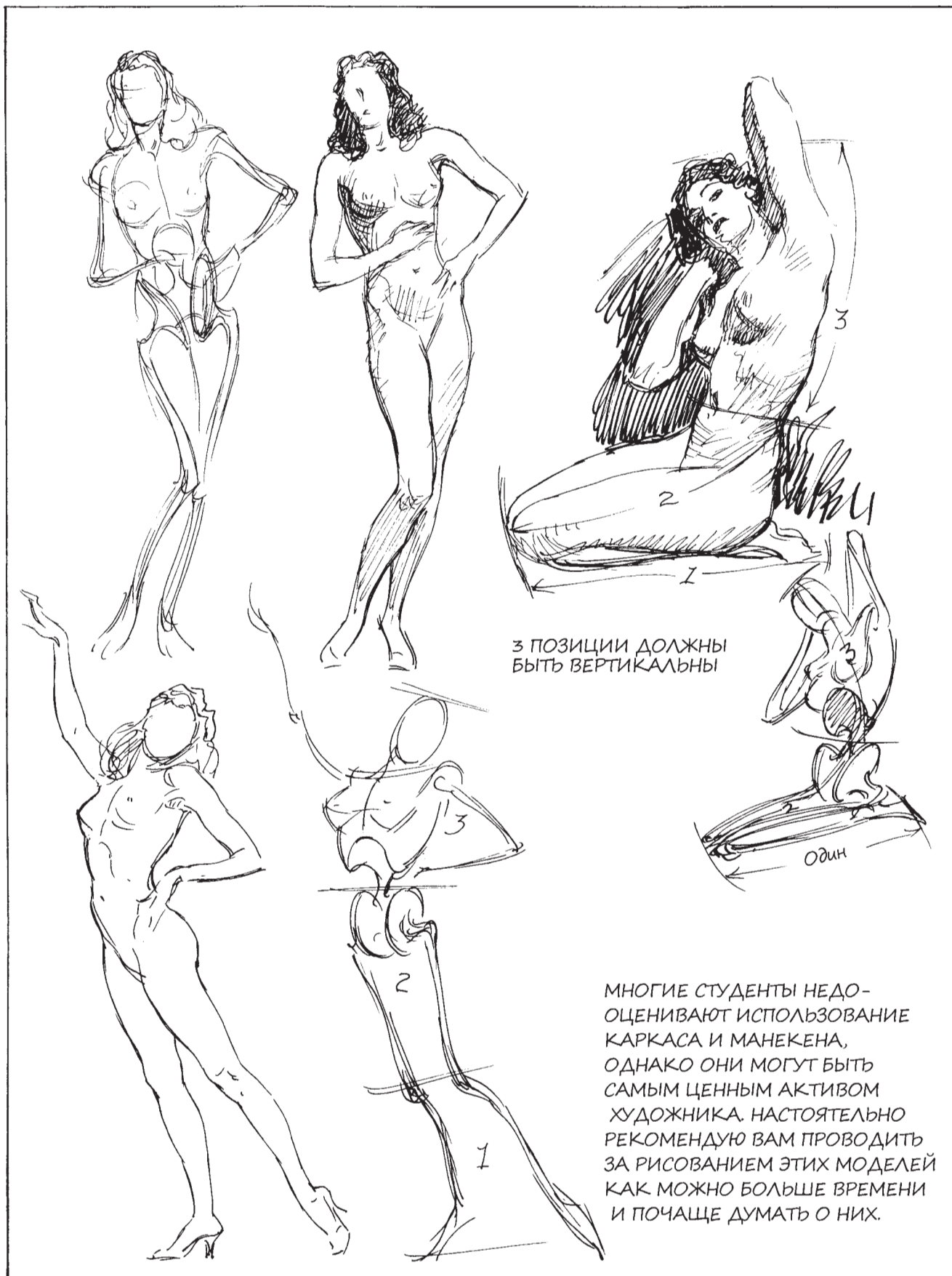
ГЛАВНОЕ ОТЛИЧИЕ МОДЕЛИ МУЖСКОГО ТЕЛА ОТ МОДЕЛИ ЖЕНСКОГО ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ТАЗЕ (ДИСКАХ). БЕДРЕННЫЕ КОСТИ ПОДНИМАЮТСЯ К ЛИНИИ ПУПКА (У МУЖЧИНЫ ОНИ НА ДВА ИЛИ ТРИ ДЮЙМА НИЖЕ). ЛИНИЯ ЖЕНСКОЙ ТАЛИИ ВЫШЕ ПУПКА, ЛИНИЯ МУЖСКОЙ – НА УРОВНЕ ПУПКА ИЛИ ЧУТЬ НИЖЕ. ЖЕНСКИЕ РЕБРА МЕНЬШЕ, ТАЗ ШИРЕ И ГЛУБЖЕ, ПЛЕЧИ УЖЕ.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



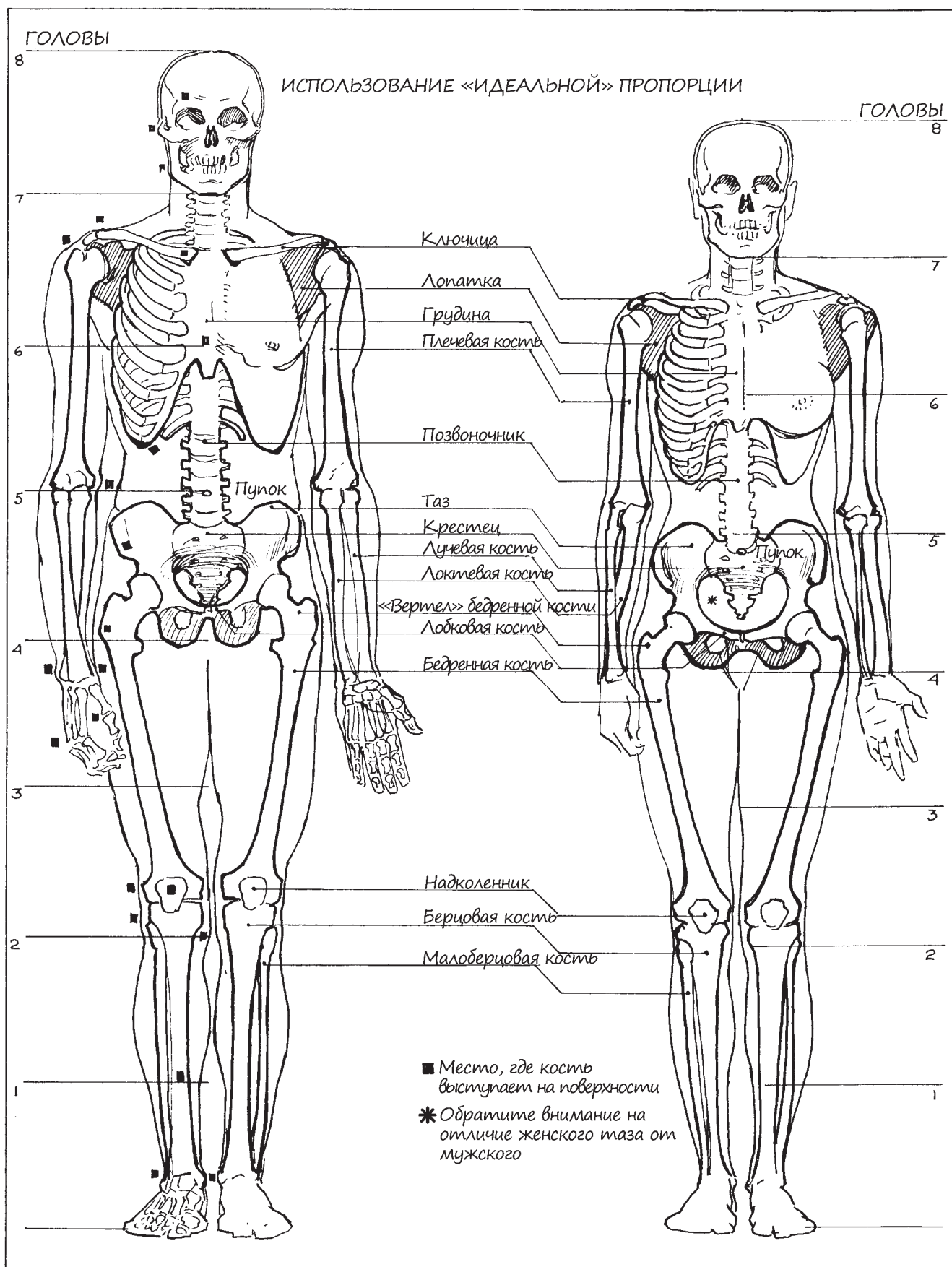
ПРОСТОЙ СПОСОБ ПОЛУЧИТЬ ЖЕНСКИЕ ПРОПОРЦИИ – ВЗЯТЬ 1/3 ДО КОЛЕН, 2/3 ДО ТАЛИИ И 3/3 ДО МАКУШКИ.



ЭСКИЗЫ



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-

УСЛОВИЯ УСПЕШНОГО РИСОВАНИЯ ТЕЛА

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 соприкоснуться. 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.

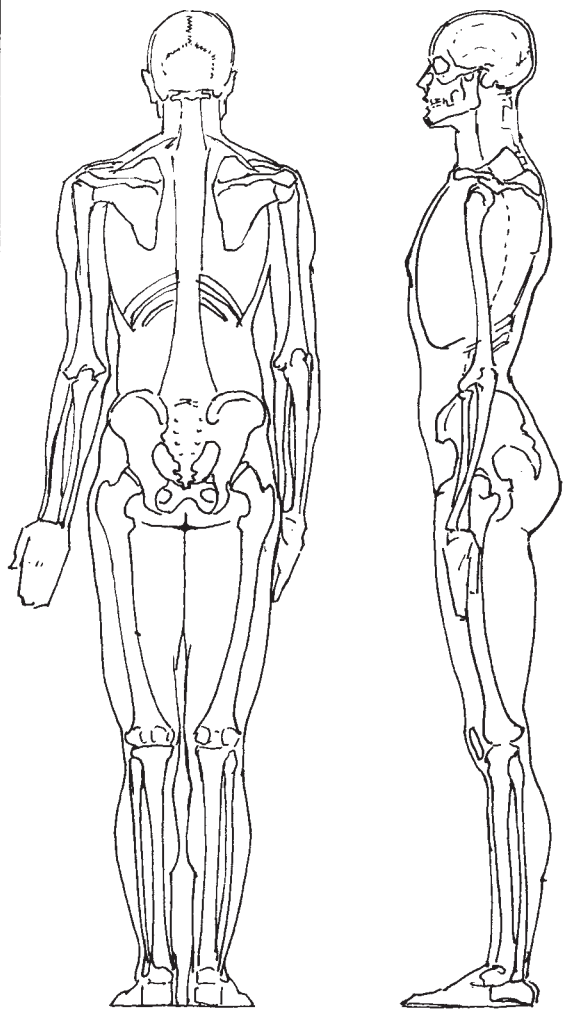
Дети должны быть нарисованы по масштабу довольно близко к пропорциям, указанным в этой книге. Младенцы, очевидно, должны быть полными, здоровыми и с ямочками. Специальное внимание должно уделяться морщинкам и складкам на шее, запястьях и лодыжках. Щеки полные и округлые, подбородок достаточно низкий. 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.

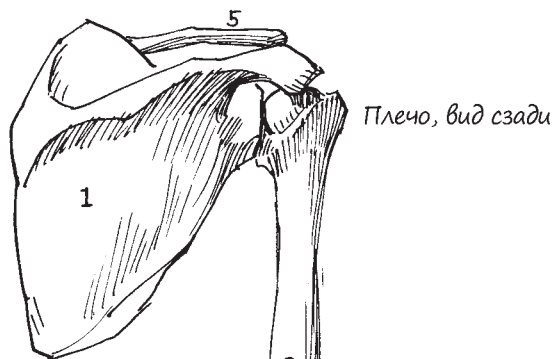
Если вы рисуете некоего персонажа, вы можете нарисовать толстяка, но не делайте его слишком молодым. Рисую любого мужчину, не рисуйте уши слишком большими или выпирающими. Мужские руки следует немного преувеличивать в размере, и в идеале они должны выглядеть так, чтобы явно проступал костный и мышечный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

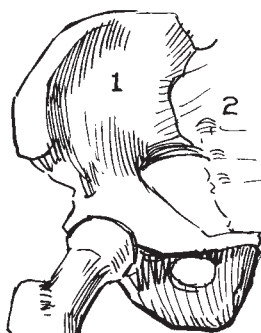


Мужской скелет, виды сзади и сбоку



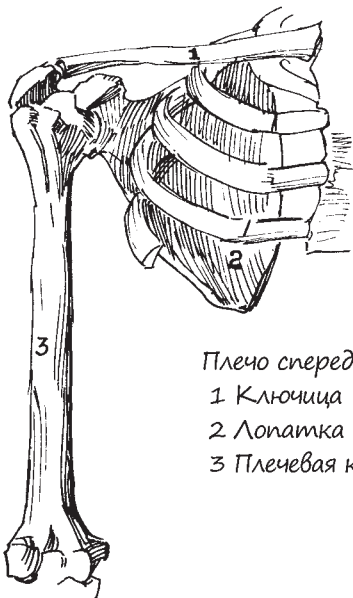
Плечо, вид сзади

- 1 Лопатка
- 2 Плечевая кость
- 3 Локтевая кость
- 4 Лучевая кость
- 5 Ключица



- 1 Таз
- 2 Крестец
- 3 Бедро
- 4 Надколенник
- 5 Берцовая кость
- 6 Малоберцовая кость

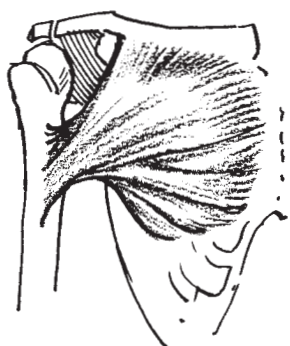
Таз, вид сзади



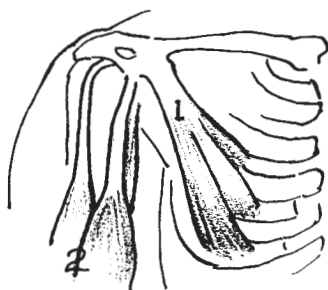
Плечо спереди

- 1 Ключица
- 2 Лопатка
- 3 Плечевая кость

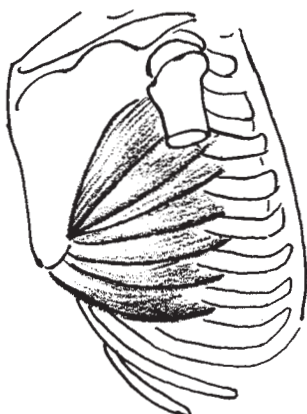
МЫШЦЫ НА ПЕРЕДНЕЙ ЧАСТИ ФИГУРЫ



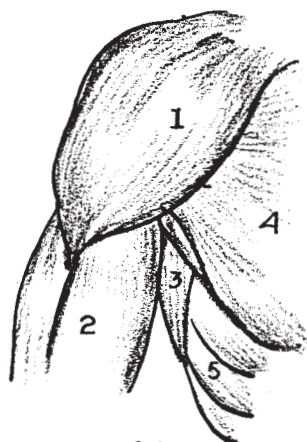
Большая грудная мышца



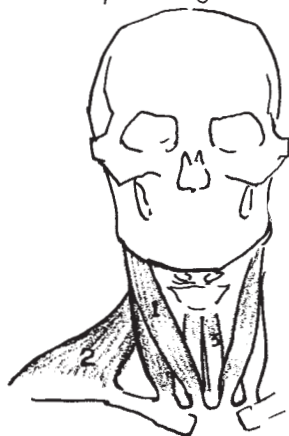
1 Малая грудная мышца
2 Бицепс



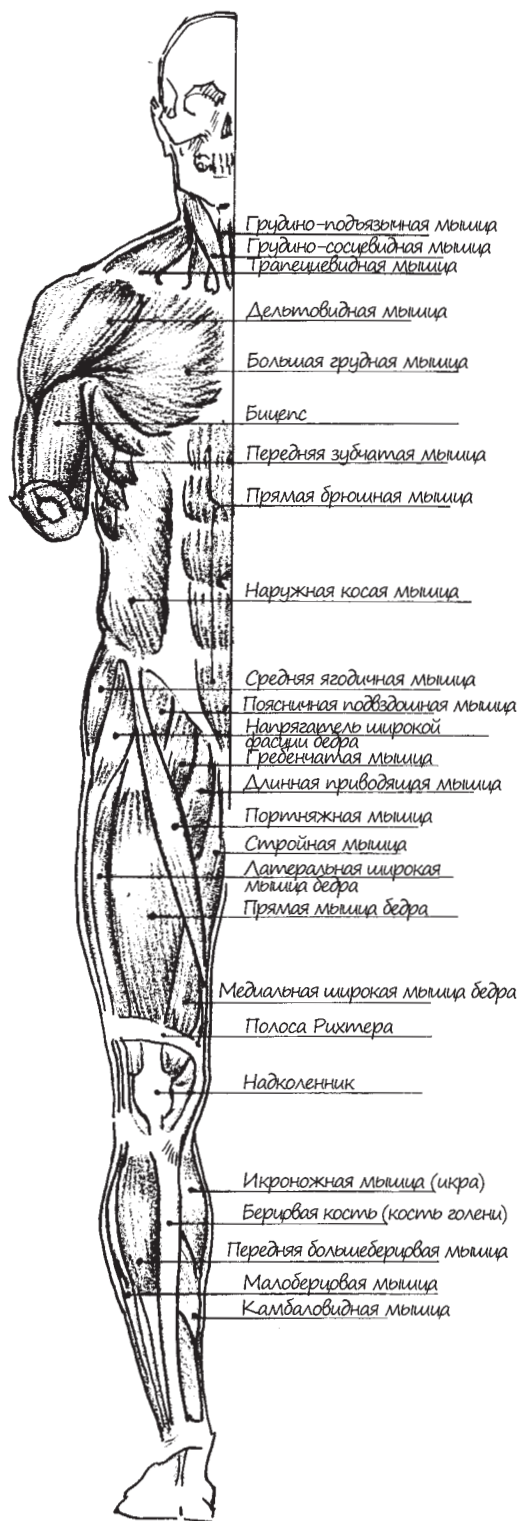
Передняя зубчатая мышца



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

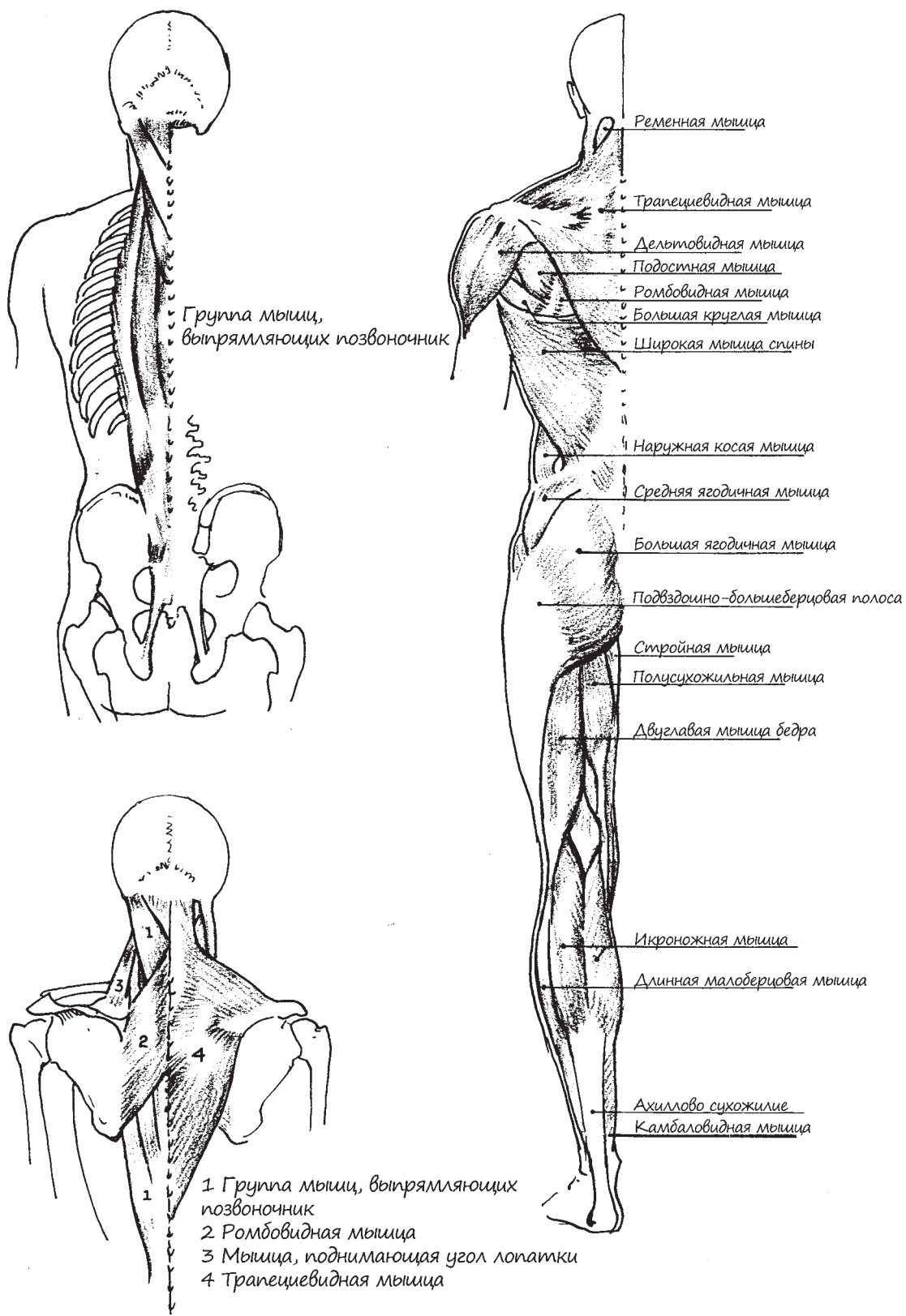


1 Грудно-сосцевидная мышца
2 Трапецевидная мышца
3 Грудно-подъязычная мышца

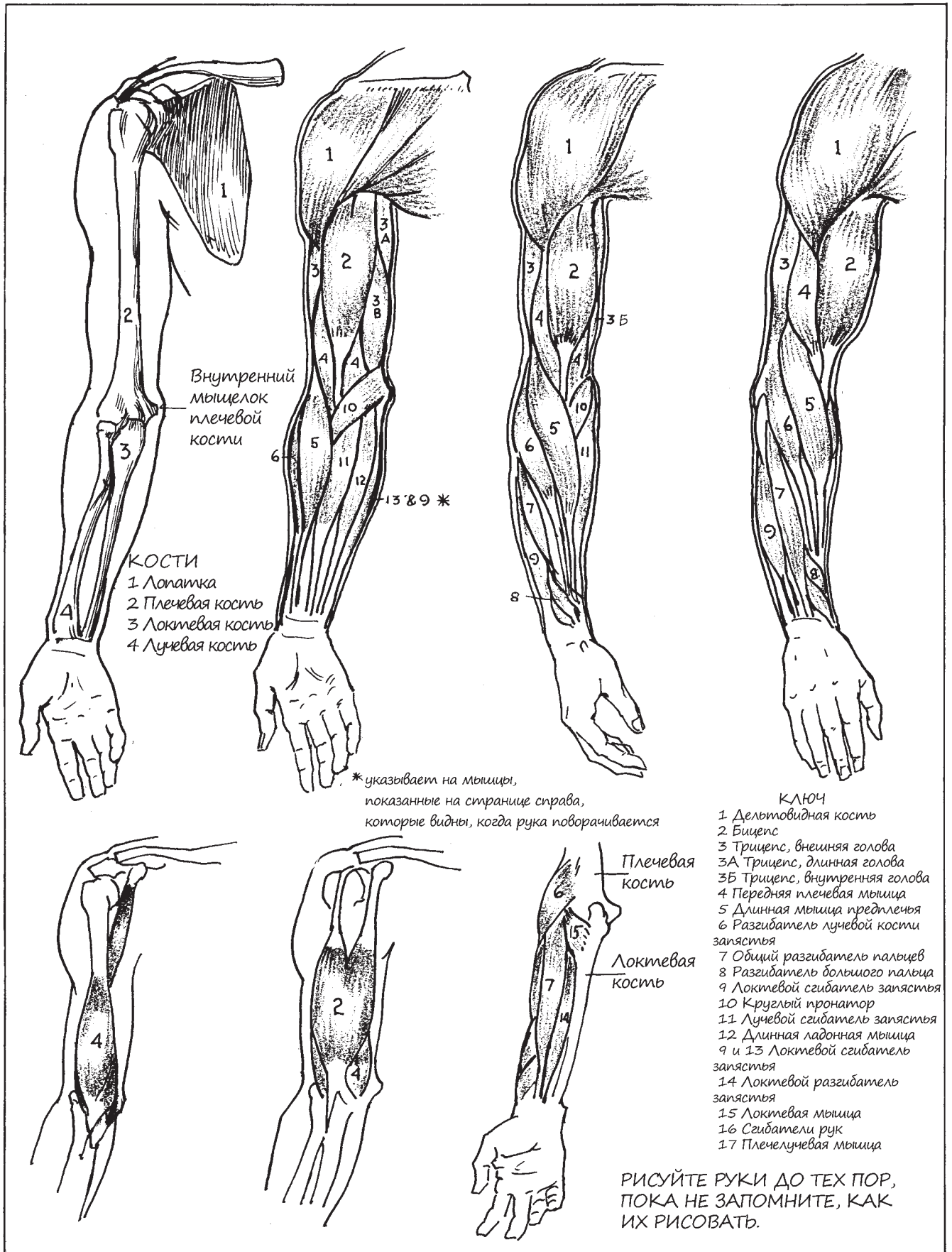


- Грудно-подъязычная мышца
- Грудно-сосцевидная мышца
- Трапецевидная мышца
- Дельтовидная мышца
- Большая грудная мышца
- Бицепс
- Передняя зубчатая мышца
- Прямая брюшная мышца
- Наружная косая мышца
- Средняя ягодичная мышца
- Поясничная подвздошная мышца
- Напрягатель широкой фасции бедра
- Гребенчатая мышца
- Длинная приводящая мышца
- Портняжная мышца
- Стройная мышца
- Латеральная широкая мышца бедра
- Прямая мышца бедра
- Медialная широкая мышца бедра
- Полоса Рихтера
- Надколенник
- Икроножная мышца (икра)
- Берцовая кость (кость голени)
- Передняя большеберцовая мышца
- Малоберцовая мышца
- Камбаловидная мышца

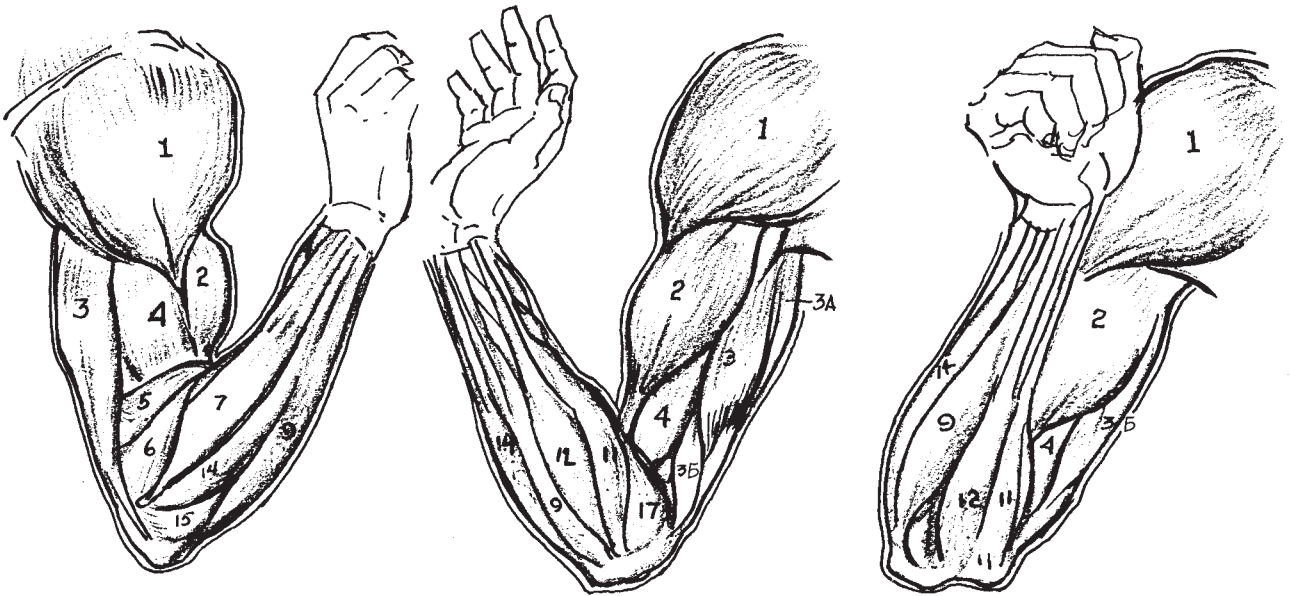
МЫШЦЫ НА ЗАДНЕЙ ЧАСТИ ФИГУРЫ



МЫШЦЫ РУКИ, ВИД СПЕРЕДИ



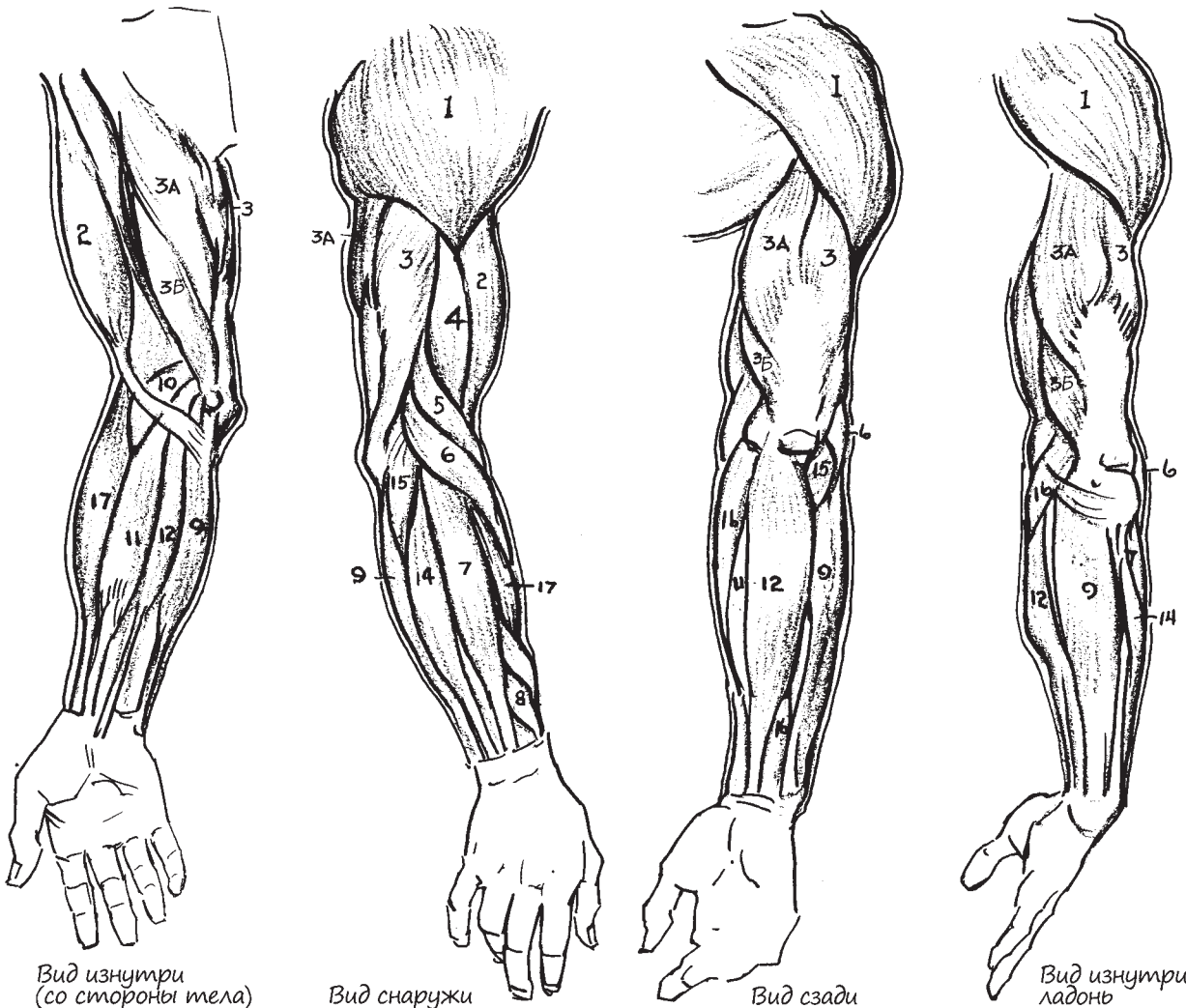
МЫШЦЫ РУКИ, ВИД С РАЗНЫХ ТОЧЕК



Правая рука, вид снаружи

Правая рука, вид изнутри

Вид снизу и изнутри



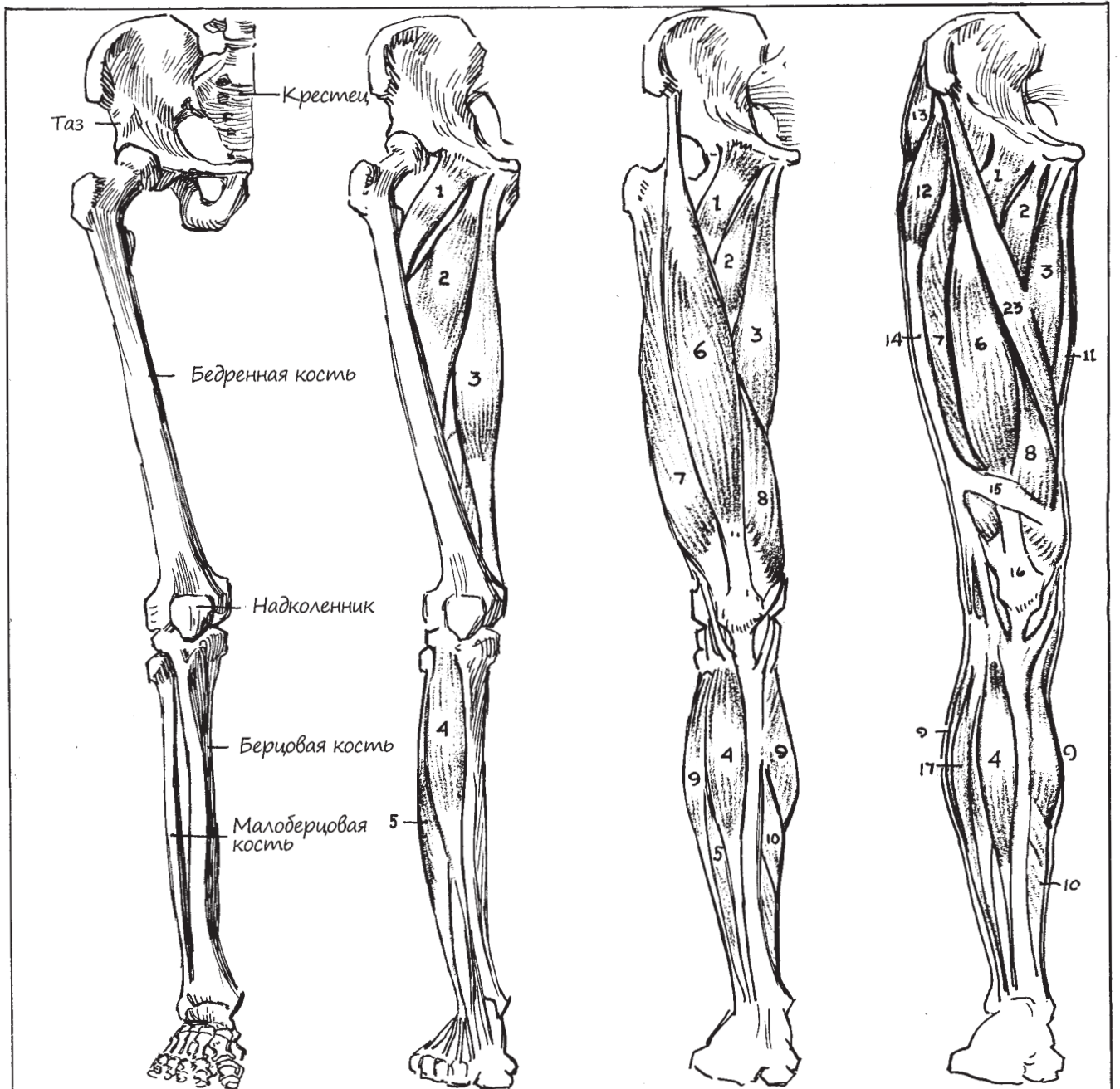
Вид изнутри (со стороны тела)

Вид снаружи

Вид сзади

Вид изнутри, ладонь

МЫШЦЫ НОГИ, ВИД СПЕРЕДИ



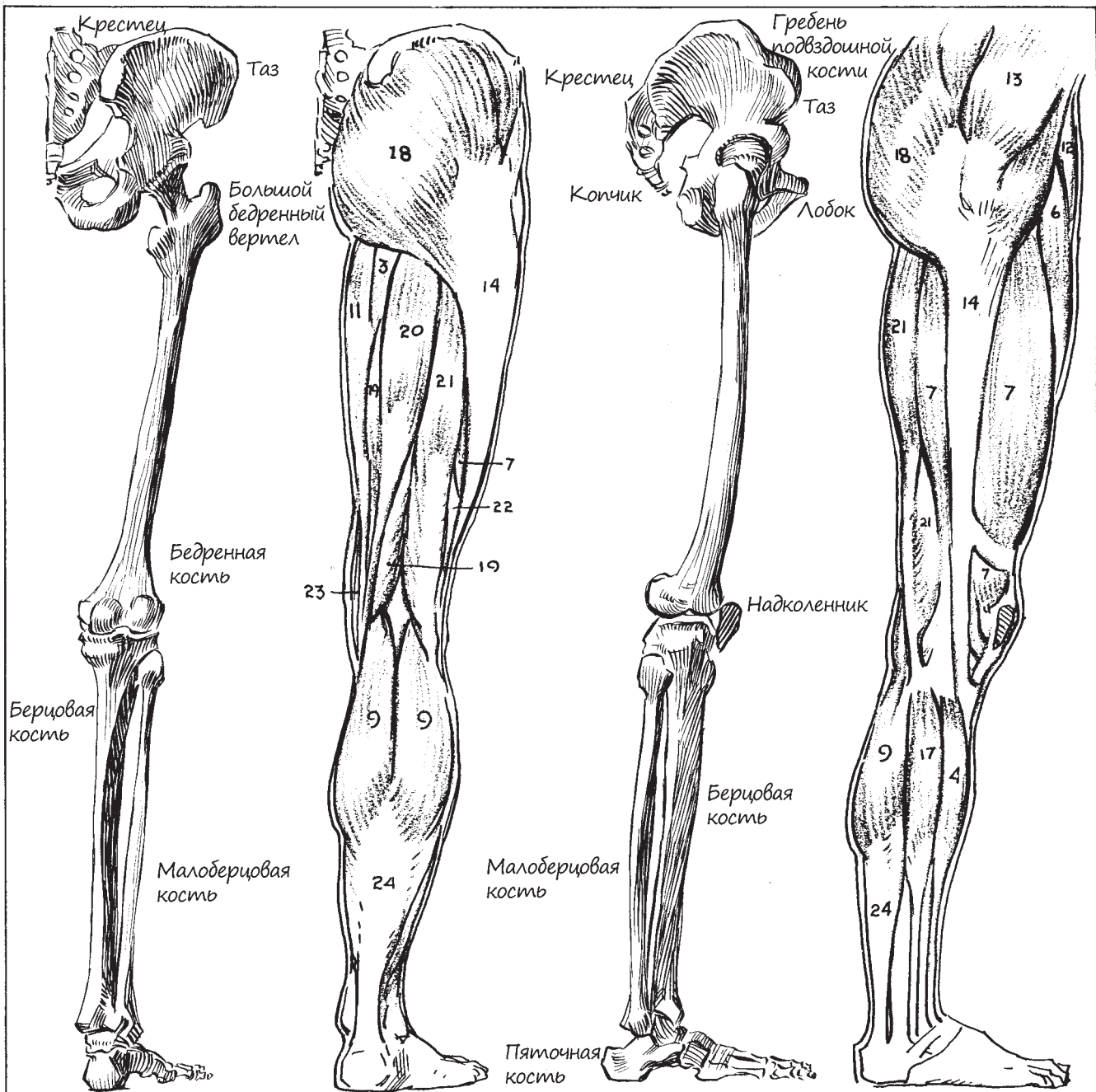
МЫШЦЫ НОГИ



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

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

МЫШЦЫ НОГИ, ВИД СЗАДИ И СБОКУ



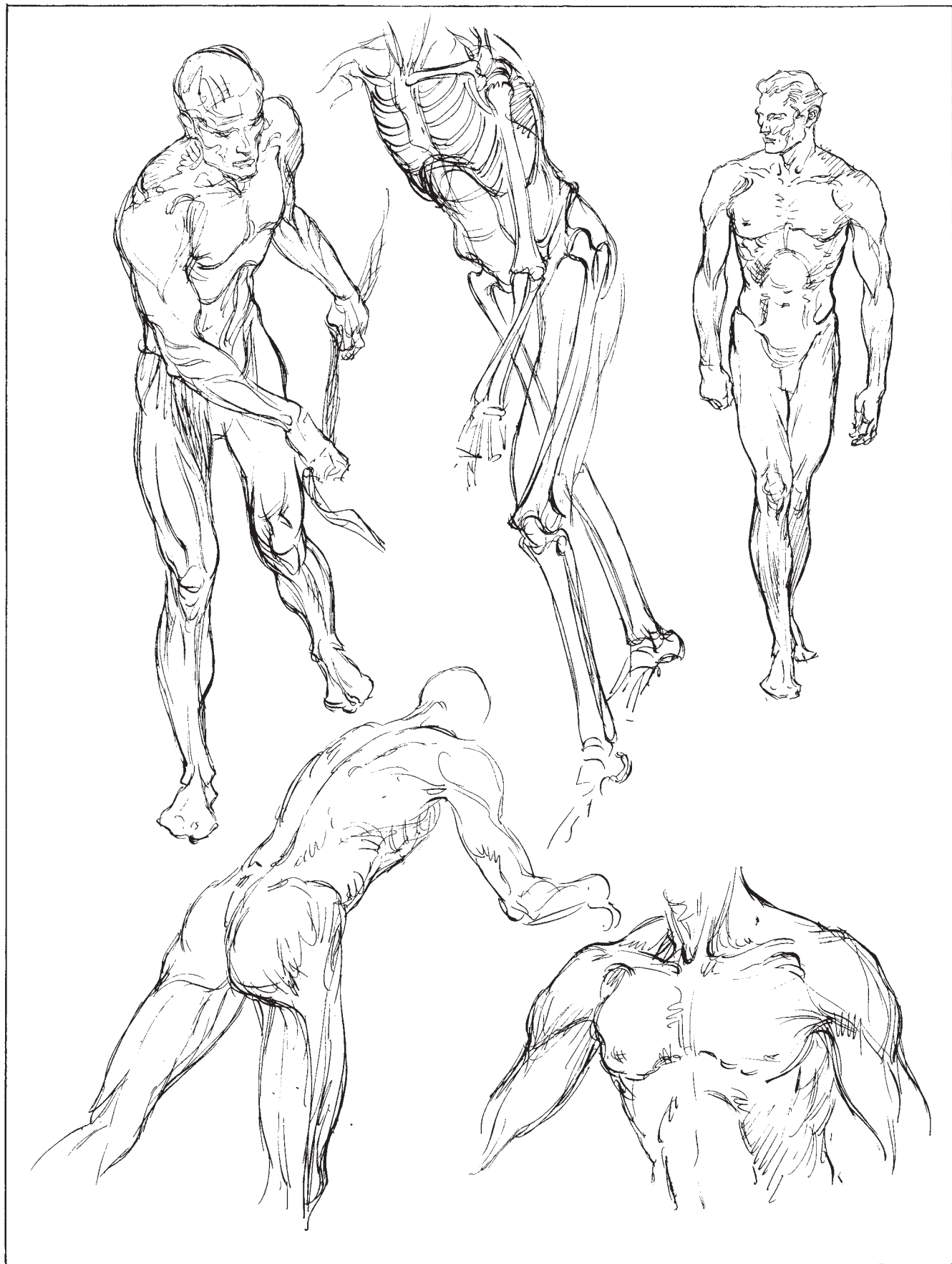
ВИД СЗАДИ

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. Контурные 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) полутон, 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,

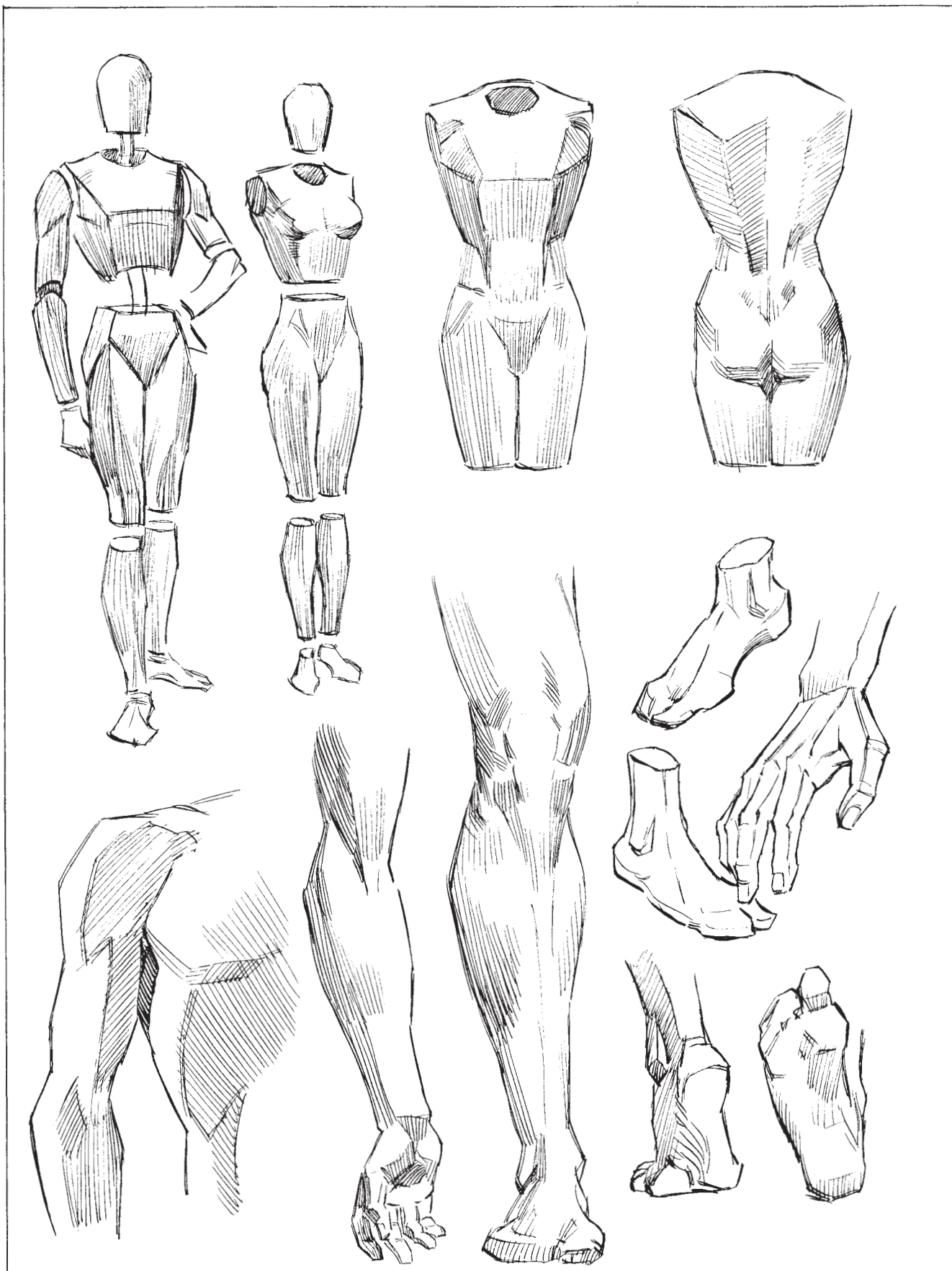
цель и убеждение. Мы получаем более подробное и сложное, но тем не менее сильное и мощное сообщение. Мы можем взять компас и нарисовать идеальный круг, но мы не оставим никаких следов своей личности в том, что рисуем. Эта большая форма делает не маленькую и очень точную работу.

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 массивный или объемный эффект. Это реальный подход к «твердости» вашей работы: на самом деле речь идет о ее массе, объеме и весе.

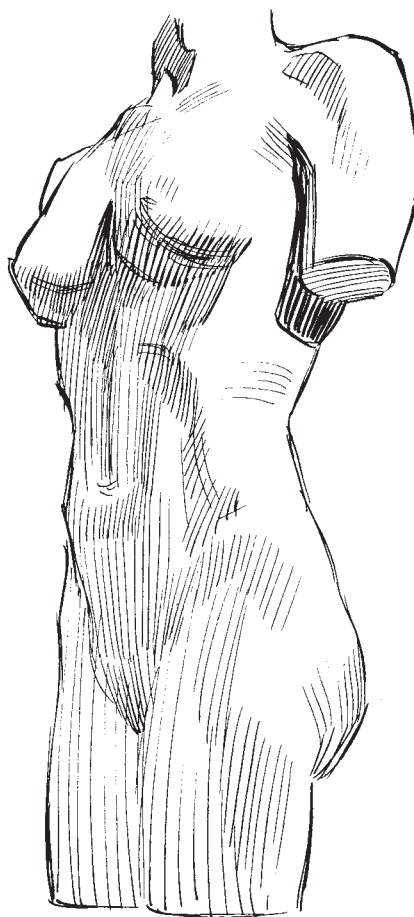
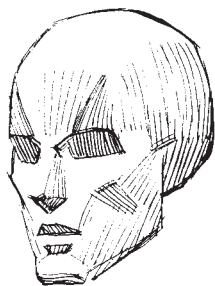
При таком подходе следует купить в специализированном магазине деревянный манекен и использовать его как основу для создания фигуры (с. 72). Идем дальше с манекеном со страницы 73 и пытаемся устранить жесткость сочлененных частей, продолжая думать об объеме и массе фигуры.

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, сплюсненной 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

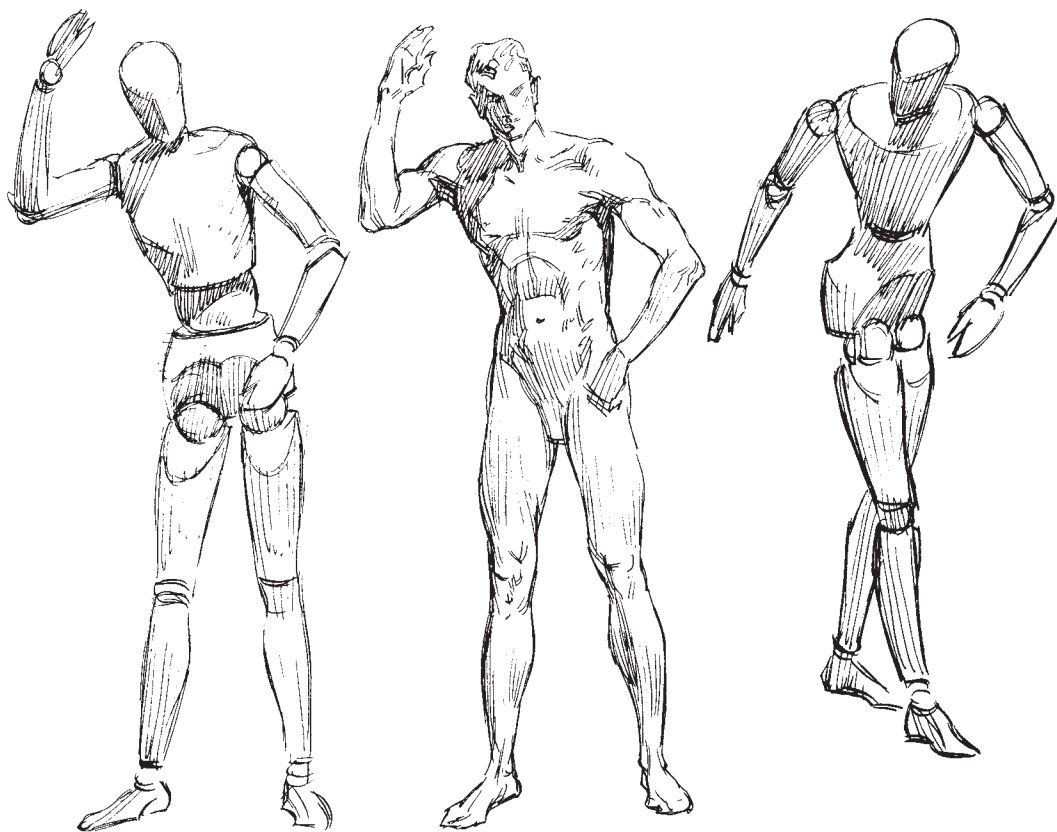


НЕ СТЕСНЯЙТЕСЬ ПРИДУМЫВАТЬ СВОИ БЛОКИ

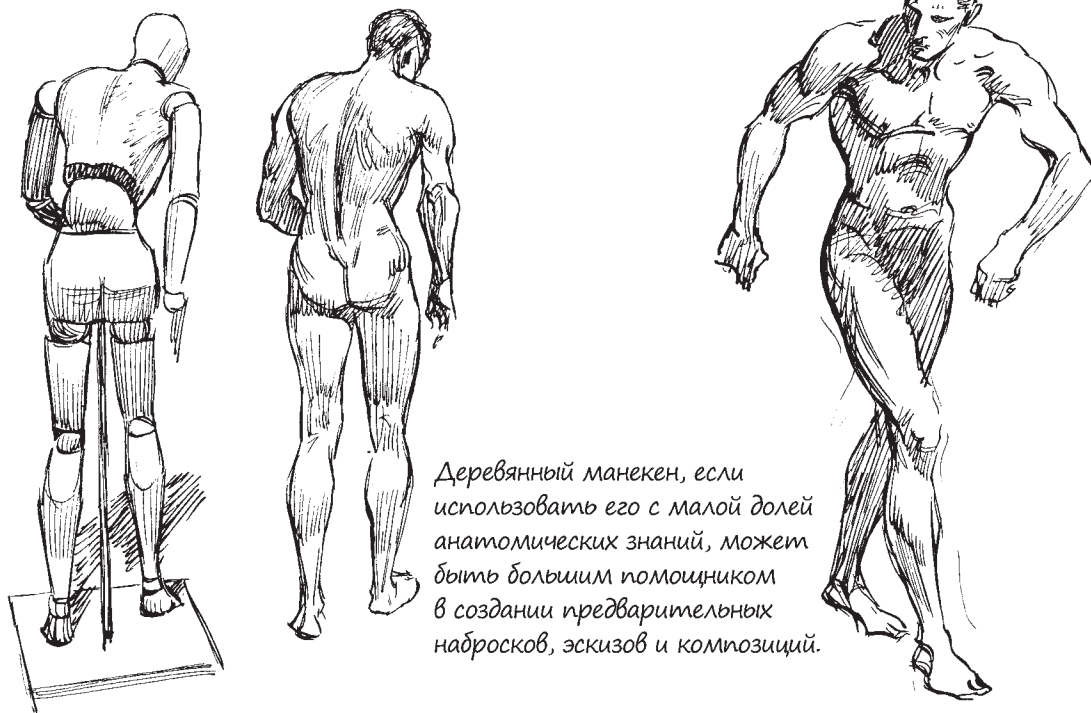


ФОРМИРОВАНИЕ ФОРМ ИЗ БЛОКОВ – ЭТО ОСНОВА ВСЕХ РАБОТ, ИЗОБРАЖАЕМЫХ В СВЕТЕ И ТЕНИ. ПОСТАРАЙТЕСЬ УМЕНЬШИТЬ ФОРМУ ДО ПРОСТЕЙШЕГО ВИДА, ДОБАВЛЯЯ ЛЮБОЙ УРОВЕНЬ «ОТДЕЛКИ» ПО ЖЕЛАНИЮ. ПОМНИТЕ, ЧТО ЛУЧШЕ ПРОСТО ОБРЕЗАТЬ ВЫСКАЗЫВАНИЕ, ЧЕМ СКАЗАТЬ СЛИШКОМ МНОГО. ЧТОБЫ УБЕДИТЕЛЬНО СТРОИТЬ ПРОСТЫЕ ФОРМЫ, В ПЕРВУЮ 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

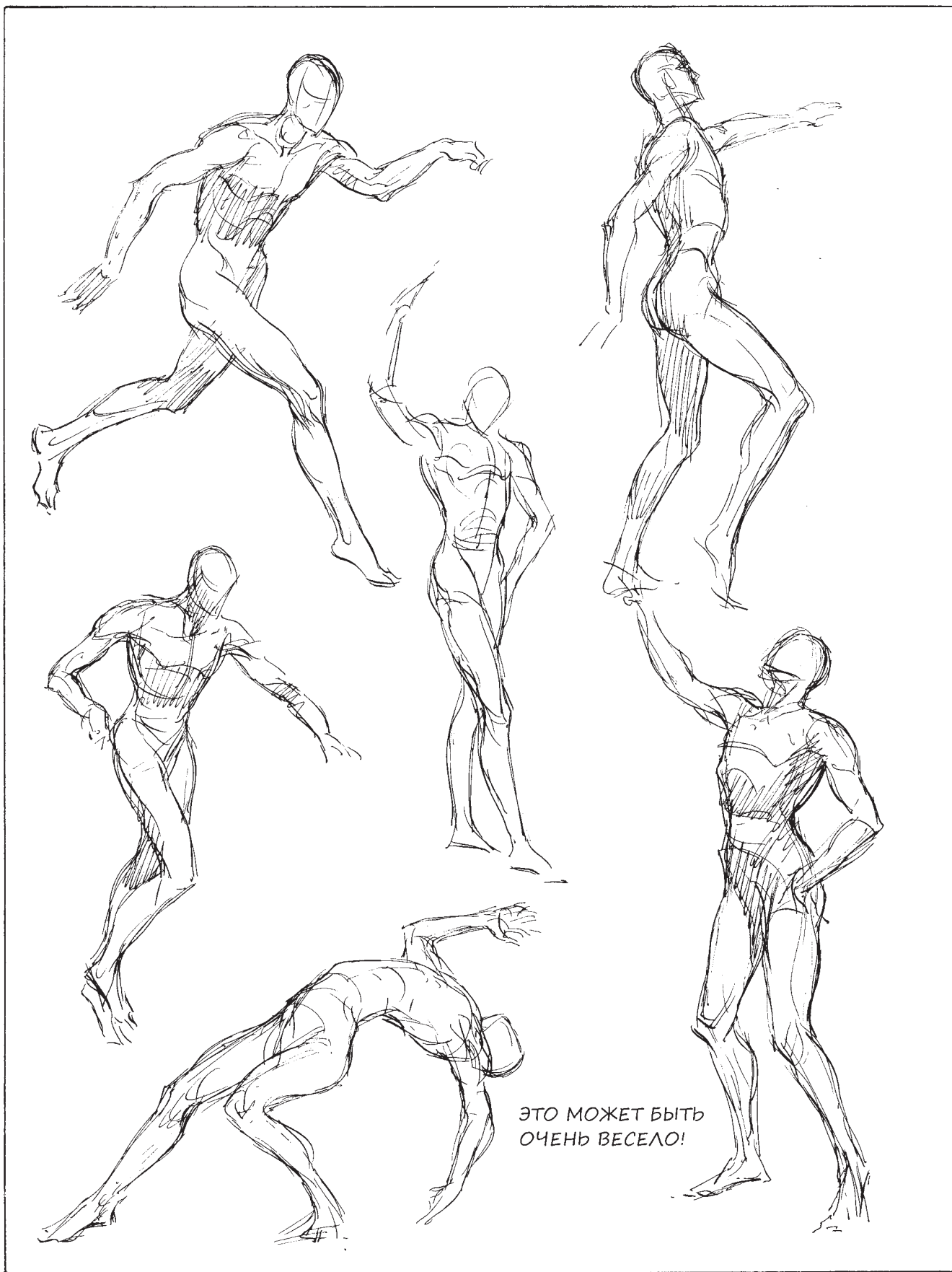


Сделайте набросок манекена Затем постройте «свою» фигуру

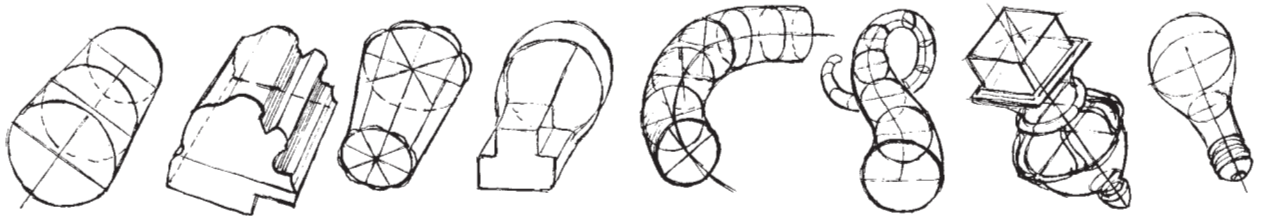


Деревянный манекен, если использовать его с малой долей анатомических знаний, может быть большим помощником в создании предварительных набросков, эскизов и композиций.

БЫСТРЫЕ НАБРОСКИ ДЕРЕВЯННОГО МАНЕКЕНА



РАКУРСЫ



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

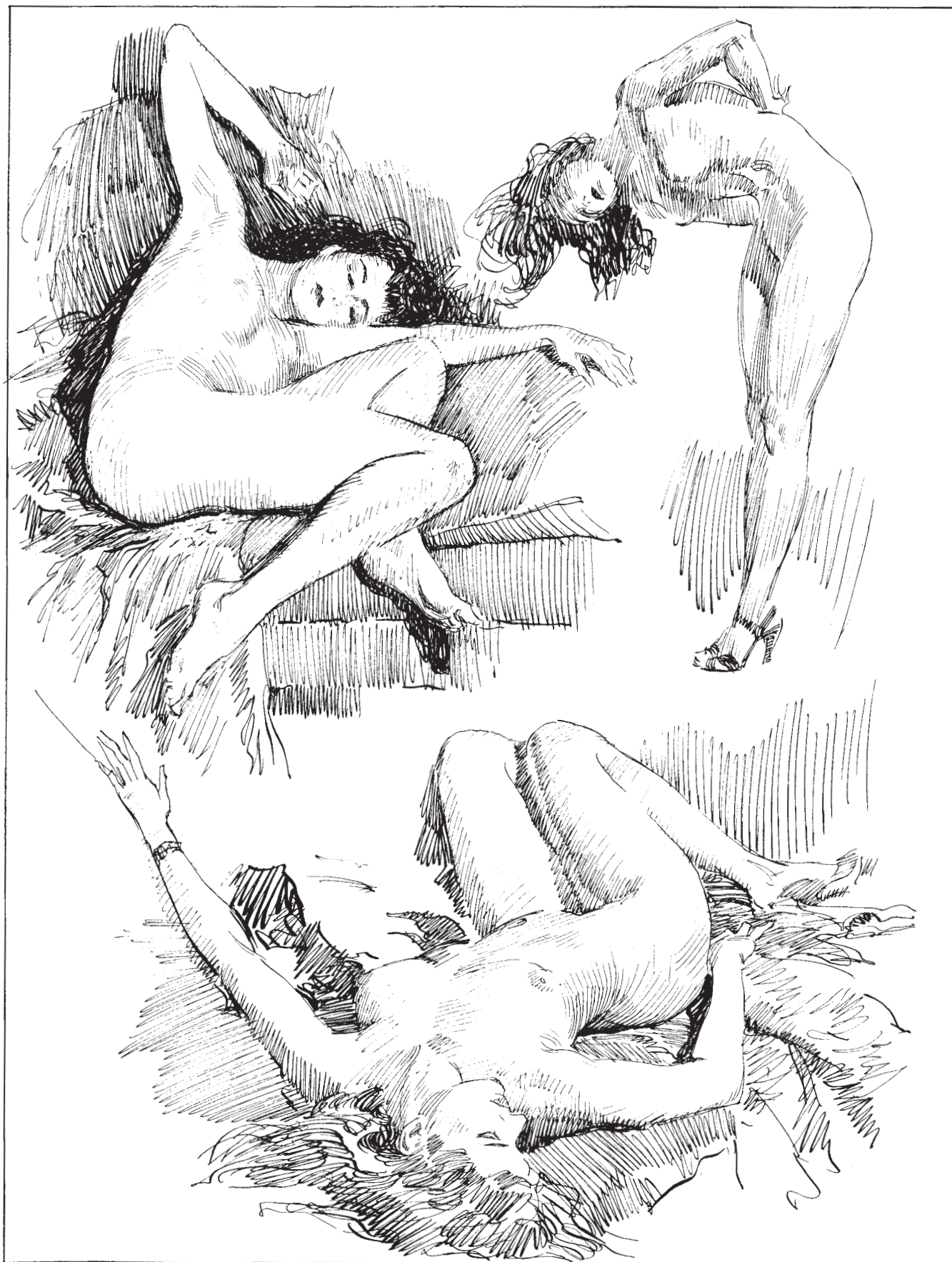


НЕ ВАЖНО, КАКОГО РОДА ЭТА ФОРМА, ОНА МОЖЕТ БЫТЬ НАРИСОВАНА ТАК. НО ВЫ ДОЛЖНЫ УЧИТЫВАТЬ ВСЮ ФОРМУ, НЕ ТОЛЬКО ВИДИМУЮ ЕЕ ЧАСТЬ. ПОЧУВСТВУЙТЕ ВСЮ ФОРМУ.



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

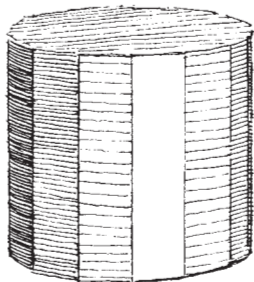
НЕКОТОРЫЕ КАРАНДАШНЫЕ НАБРОСКИ В РАЗНЫХ РАКУРСАХ



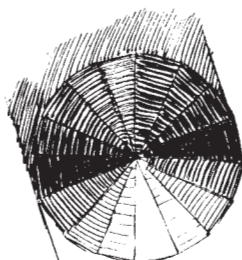
ГРАНИ

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

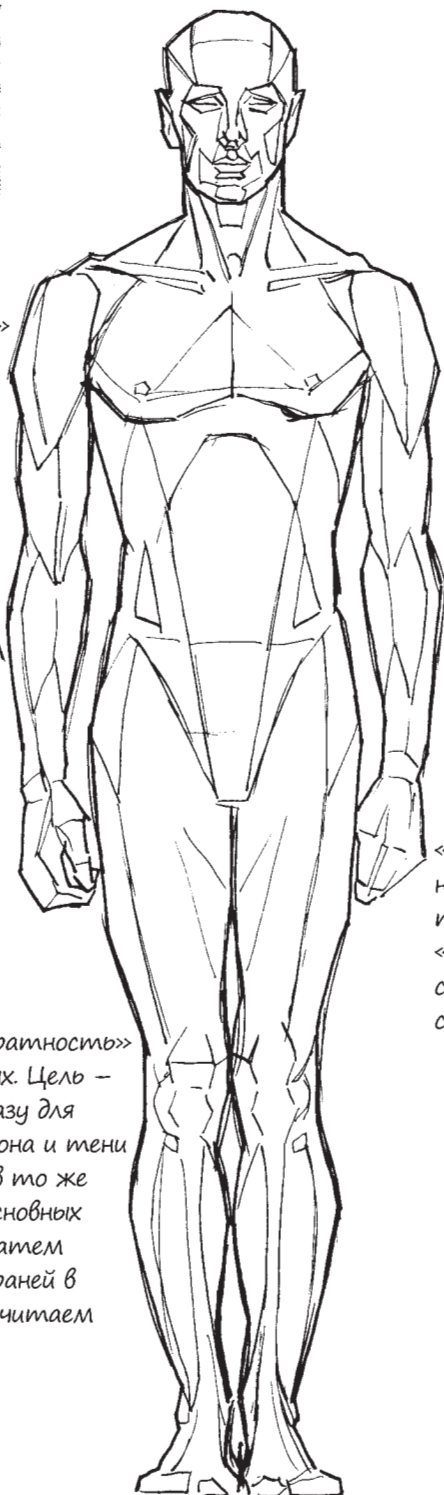
индивидуальность. Нет двух художников, которые увидят грани одинаково. «Квадратность» округлых форм придает им определенную прочность и жизненность. «Посмотрите, как квадрат можно сделать круглым» – такова аксиома, знание которой необходимо художнику.



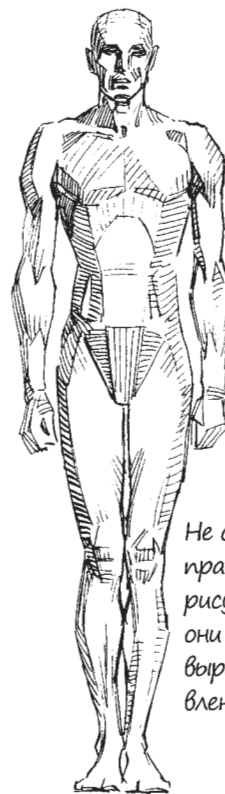
Вот круглая форма, разделенная на «границы» или участки света, полутона и тени.



(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.

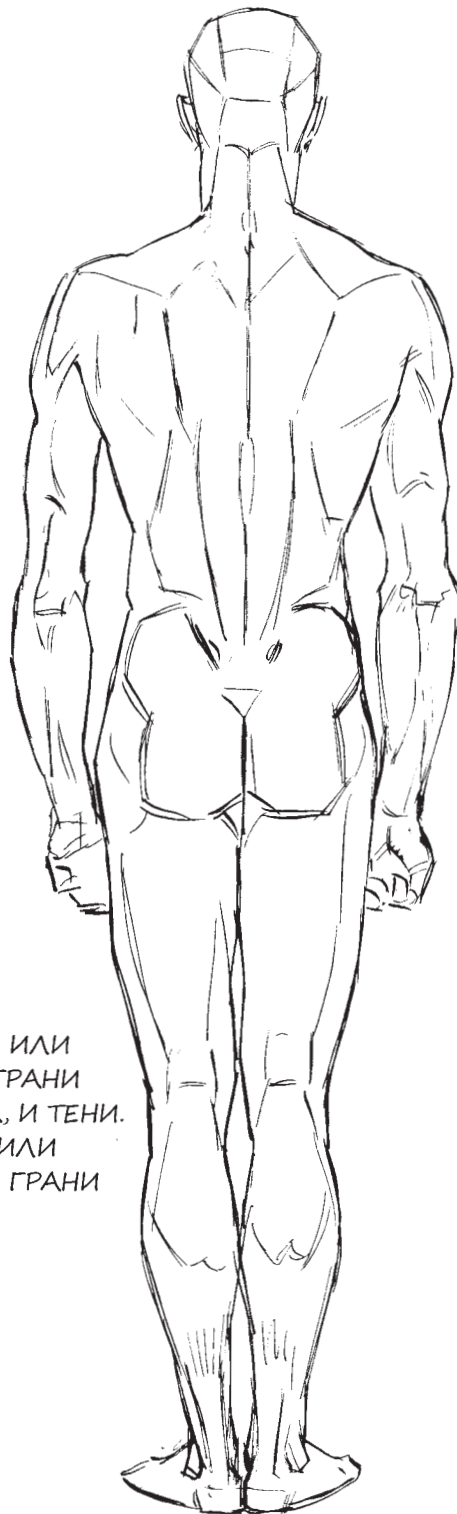
«Светлые» грани – это то, что полностью находится на свету. Грани «полутонов» – те, на которые падает половина света. «Переходный тон» – тот, в котором сливаются полутон и тень. «Отражающий» – самый светлый тон в тени.



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.

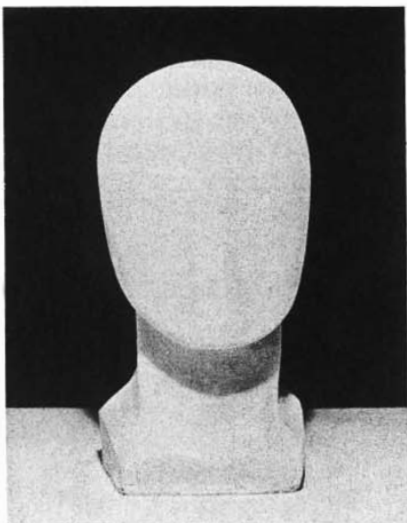
Даже когда у вас есть живая модель или фигура, вы продолжаете работать по основным граням света, полутона и тени. В противном случае вы можете получить смещение тонов, которое «уничтожит» ваш рисунок.



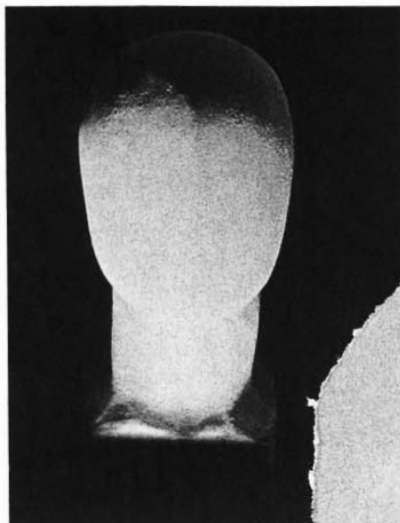
ЗАПОМНИТЕ:

РАБОТАЯ БЕЗ МОДЕЛИ ИЛИ ФИГУРЫ, ВЫ РИСУЕТЕ ГРАНИ ДЛЯ СВЕТА, ПОЛУТОНА, И ТЕНИ. РАБОТАЯ С МОДЕЛЬЮ ИЛИ ФИГУРОЙ, ВЫ РИСУЕТЕ ГРАНИ ОТ СВЕТА, ПОЛУТОНА И / ИЛИ ТЕНИ.

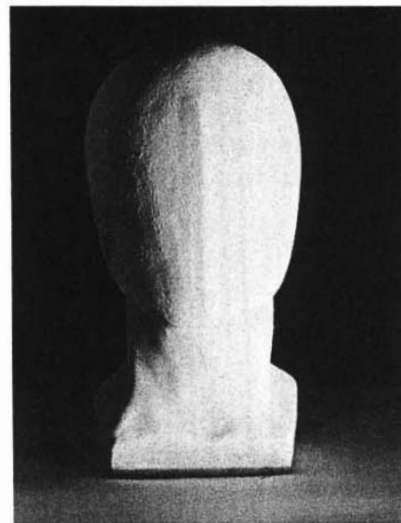
ОСВЕЩЕНИЕ



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 теней).



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



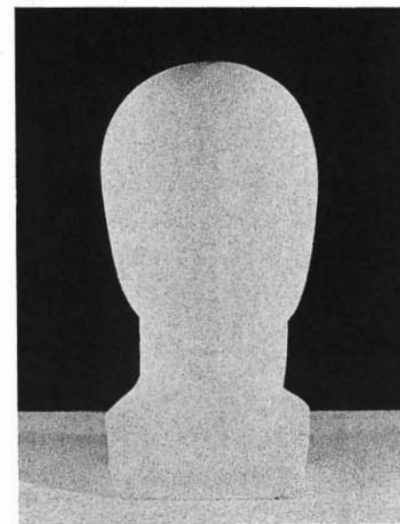
5. «Верхнее». Всегда красивое освещение. Дает великолепную освещенность теней.



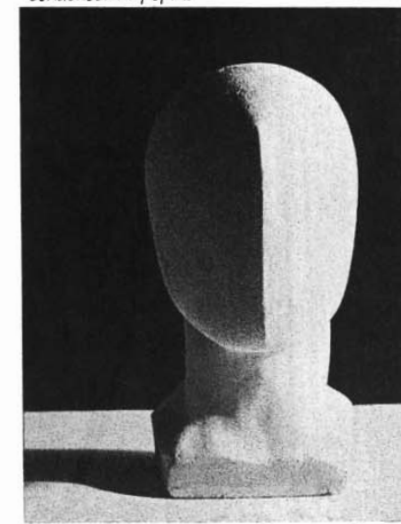
6. «Сверху сзади». С отражателем, очень хорошее освещение. Придает великолепную солидность форме.



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



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



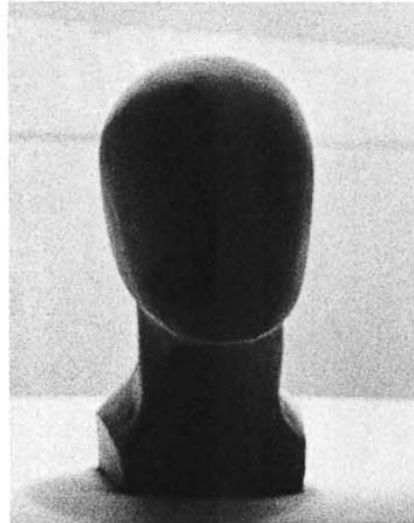
9. «1/2 на 1/2». Плохое. Участки света и тени не должны быть разделены ровно по краю.

ОСВЕЩЕНИЕ

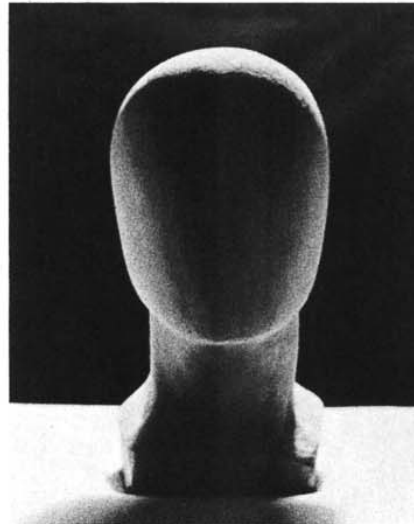
Здесь фотоаппарат протягивает нам руку помощи, показывая, как «реальный» свет падает на простейшую форму. Форма округляется, чтобы дать градацию от света через полутон к тени. №1 — освещение спереди, соответствующее обработке плоского и контурного эскизного рисунка. Тень появляется только под подбородком, 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.

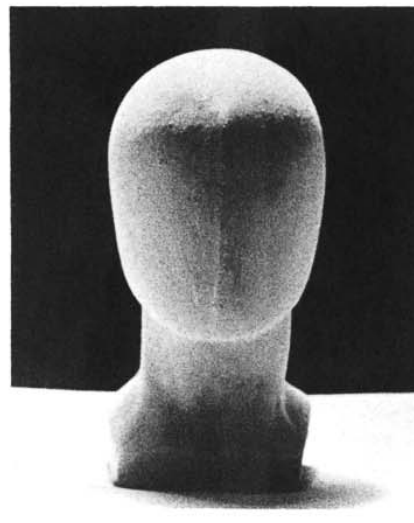
Простое освещение, под которым подразумевается освещение с использованием одного источника света, и отраженный свет этого источника — наиболее идеальное освещение. Оно передает реальные контуры и объем формы. Реальное моделирование формы нельзя рассматривать иначе, так как изменить нормальный или истинный 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.



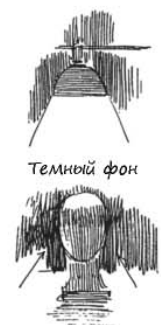
10. «Силуэт». Контрастное изображение. Хорошо для плакатов, дизайна и плоского эффекта.



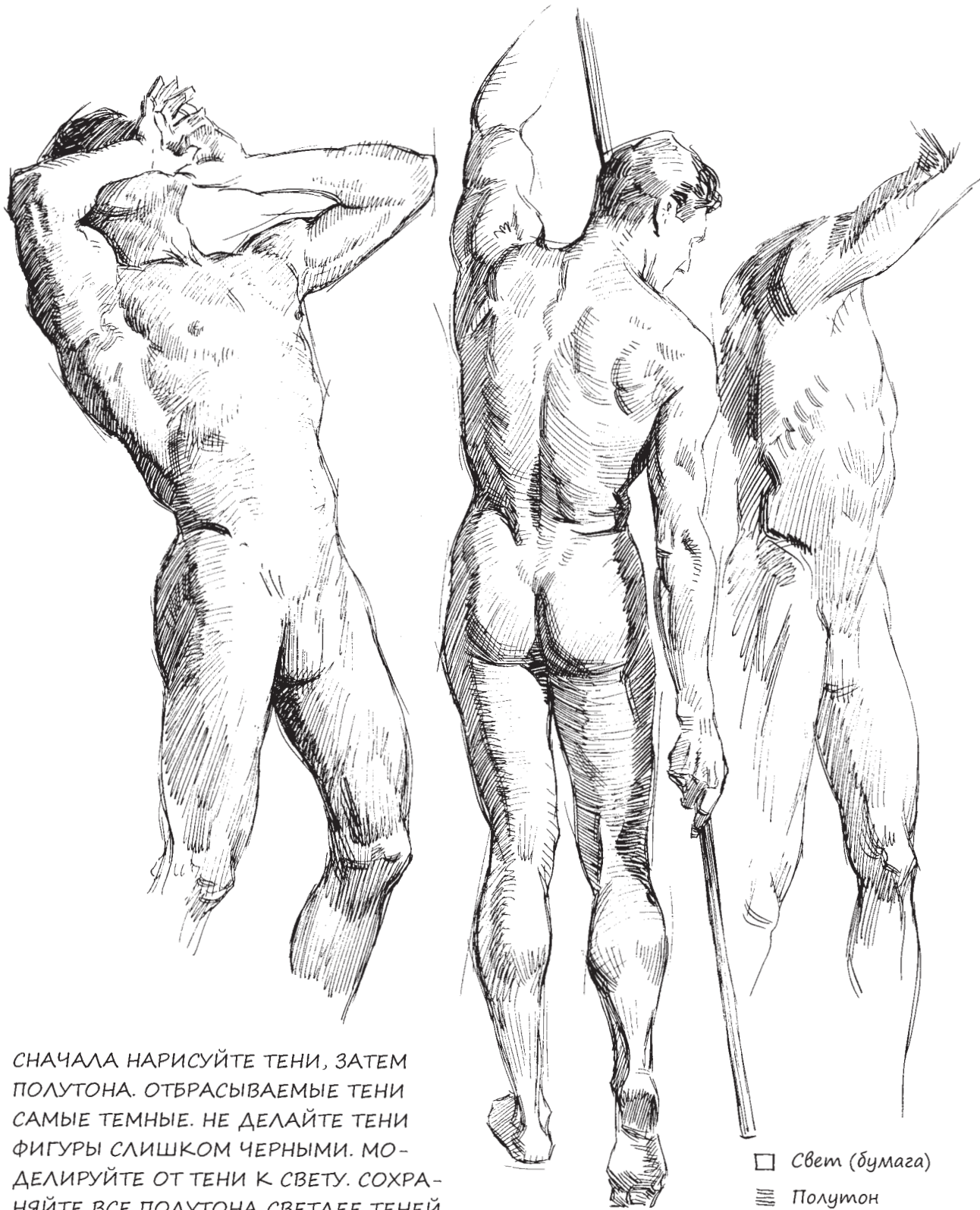
11. «Кайма». Объект освещен прямо сзади и немного сверху. Очень эффектное.



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. СОХРАНИЙТЕ ВСЕ ПОЛУТОНА СВЕТЛЕЕ ТЕНЕЙ. НЕ РАСПОЛАГАЙТЕ ИСТОЧНИК СВЕТА ЗА МОДЕЛЬЮ.

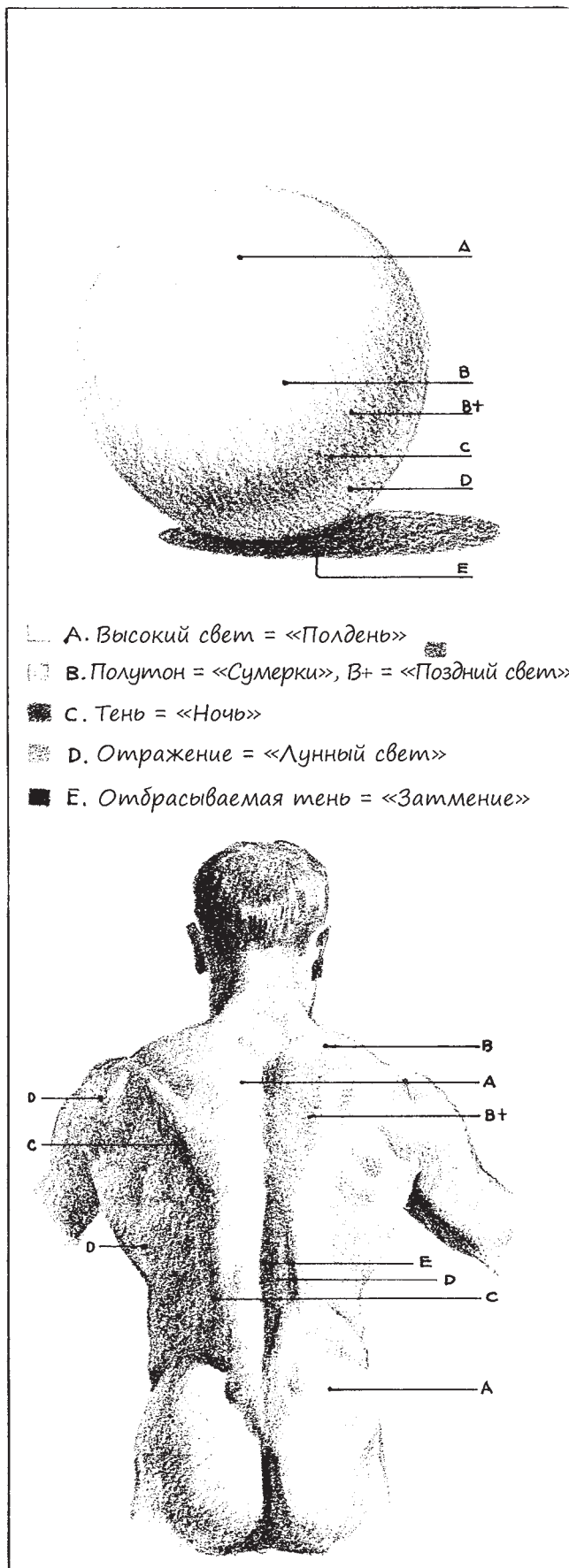
- Свет (бумага)
- ≡ Полутон
- Тень

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 (А), аналогичный полудню. Если мы отодвинем поверхность сферы в любом направлении от высокого света, мы увидим, что свет начнет незаметно уходить в область полутона (В), которая может соответствовать сумеркам, а затем — к позднему свету сумерек (В+) и к ночи (С). 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.

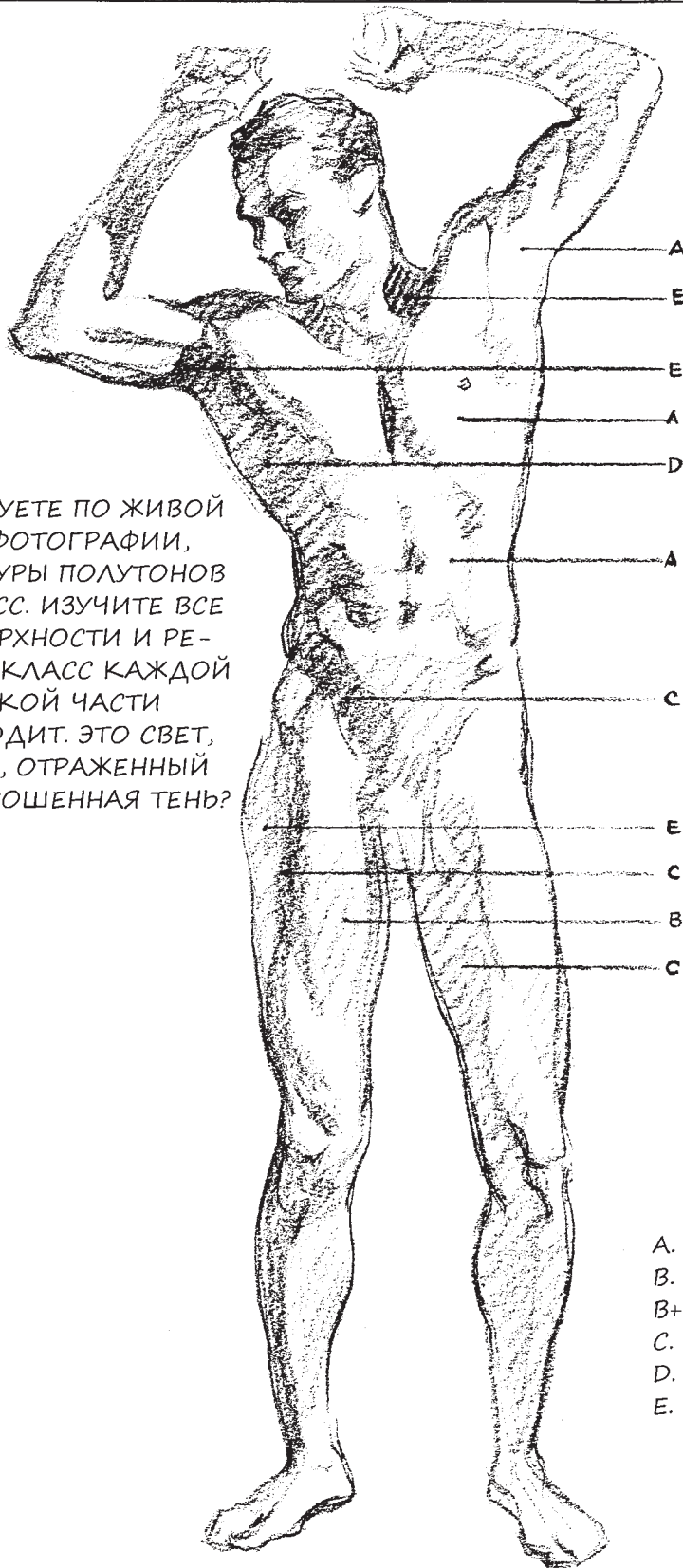
Предположим, что вы начали рисовать сложного молодого мужчину с поднятыми руками, которого вы хотите передать с помощью света, полутона и тени. Вы поставите свой источник света снизу справа, что позволит свету разнообразно «играть» по всей форме. Во-первых, рассмотрите наиболее освещенную область. Она 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



КОГДА ВЫ РИСУЕТЕ ПО ЖИВОЙ МОДЕЛИ ИЛИ ФОТОГРАФИИ, РИСУЙТЕ КОНТУРЫ ПОЛУТОНОВ И ТЕНЕВЫХ МАСС. ИЗУЧИТЕ ВСЕ ОБЛАСТИ ПОВЕРХНОСТИ И РЕШИТЕ, КАКОЙ КЛАСС КАЖДОЙ ОБЛАСТИ К КАКОЙ ЧАСТИ ФИГУРЫ ПОДХОДИТ. ЭТО СВЕТ, ПОЛУТОН, ТЕНЬ, ОТРАЖЕННЫЙ СВЕТ ИЛИ ОТБРОШЕННАЯ ТЕНЬ?

- A. Свет
- B. Полутон
- B+. Темный полутон
- C. Тень
- D. Отражение
- E. Отброшенная тень

ПЕРВЫЙ ШАГ

ОСНОВНЫЕ УСТАНОВЛЕННЫЕ ВЕЛИЧИНЫ



ПОСЛЕДНИЙ ШАГ

ВЕЛИЧИНЫ РАЗРАБОТАНЫ. РИСОВАНИЕ МОЖНО «ПРИОСТАНОВИТЬ», ПОКА ОНО ПОЛНОСТЬЮ НЕ ЗАКОНЧЕНО. ИНОГДА, КОГДА РИСОВАНИЕ ТОЛЬКО «ПРЕДПОЛАГАЕТСЯ», ЭТО ГОРАЗДО ИНТЕРЕСНЕЕ.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ БОКОВУЮ СТОРОНУ КАРАНДАША, ЧТОБЫ РИСОВАТЬ ТОНА И ВЕЛИЧИНЫ, А ОСТРИЕ – ЧТОБЫ РИСОВАТЬ КОНТУРЫ.

БЫСТРАЯ УСТАНОВКА ВЕЛИЧИН

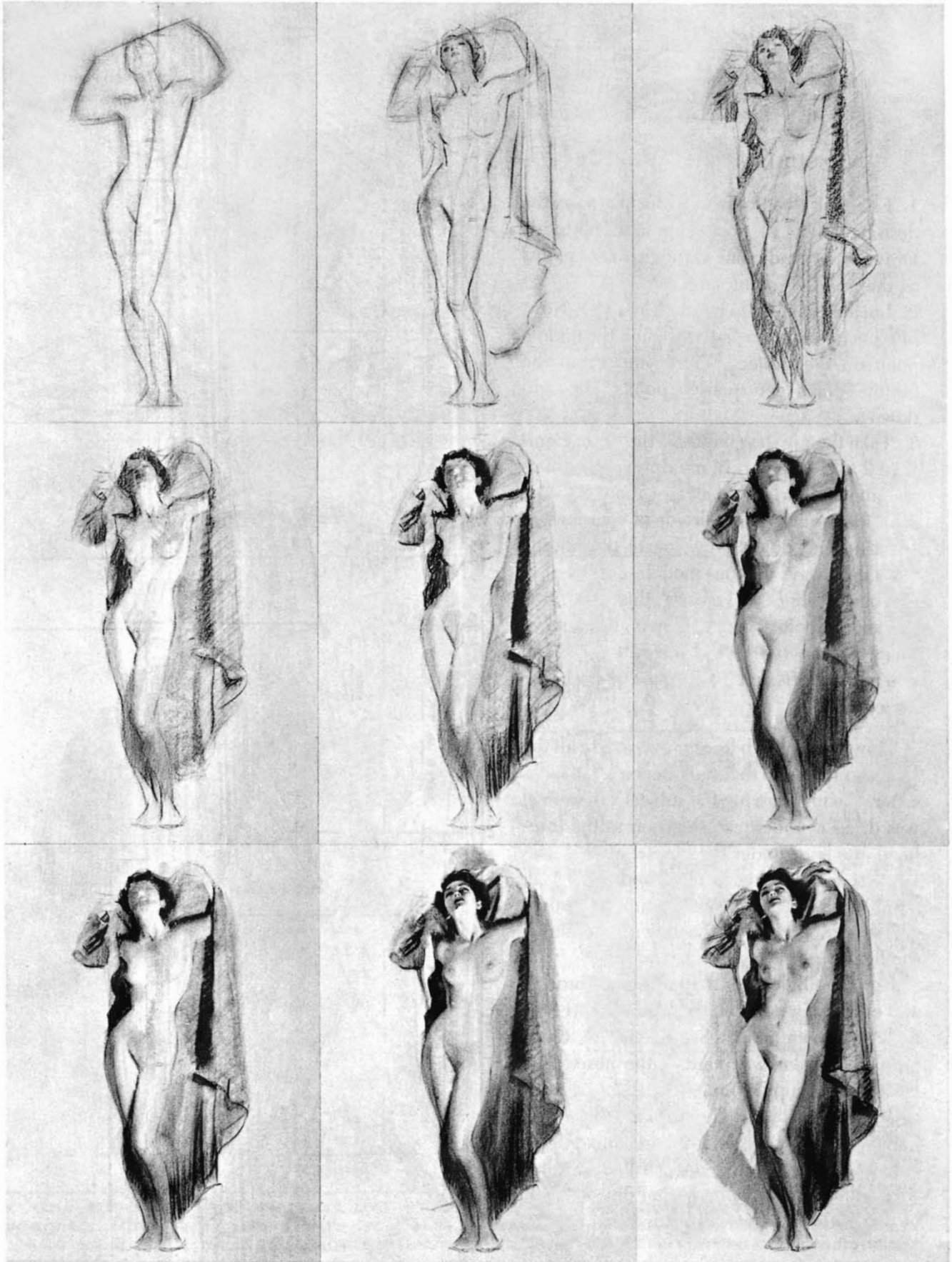


ПРОСТАЯ УСТАНОВКА ТЕНЕЙ
НЕОБХОДИМА ПРИ БЫСТРЫХ НАБРОСКАХ.

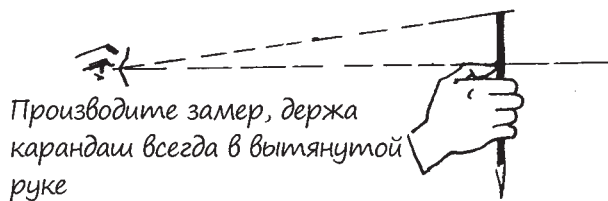
ПРОЦЕСС



ПРОЦЕСС



ВИЗУАЛЬНОЕ ОБСЛЕДОВАНИЕ



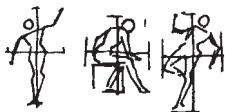
ИЗМЕРЕНИЕ СУБЪЕКТА

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.

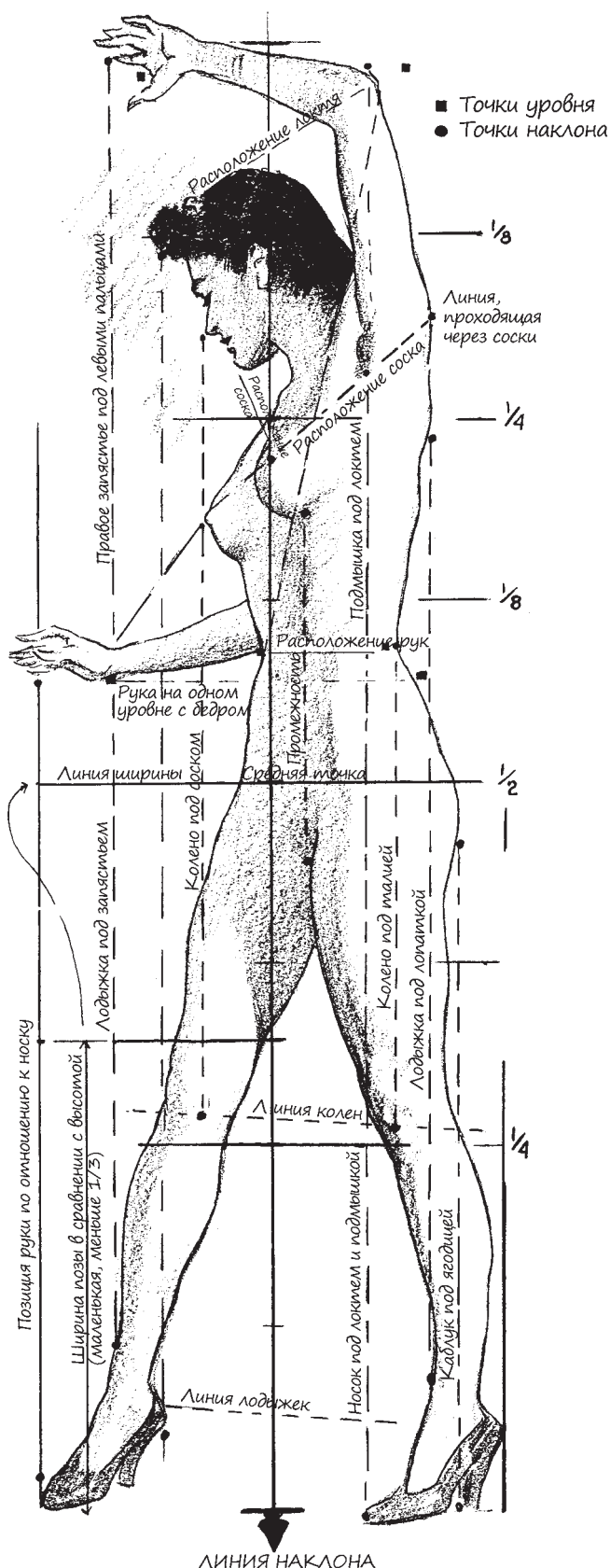


5. Теперь, при помощи отвесной линии или сообразуясь с уровнем глаз, расположите все важные точки одна под другой. На моем рисунке правый каблук субъекта расположен прямо под волосами над лбом, колено — под соском.

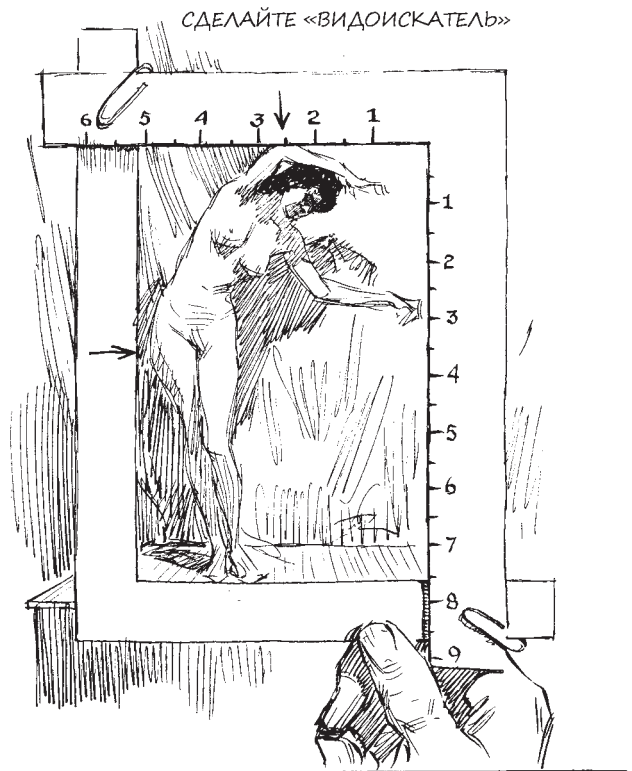
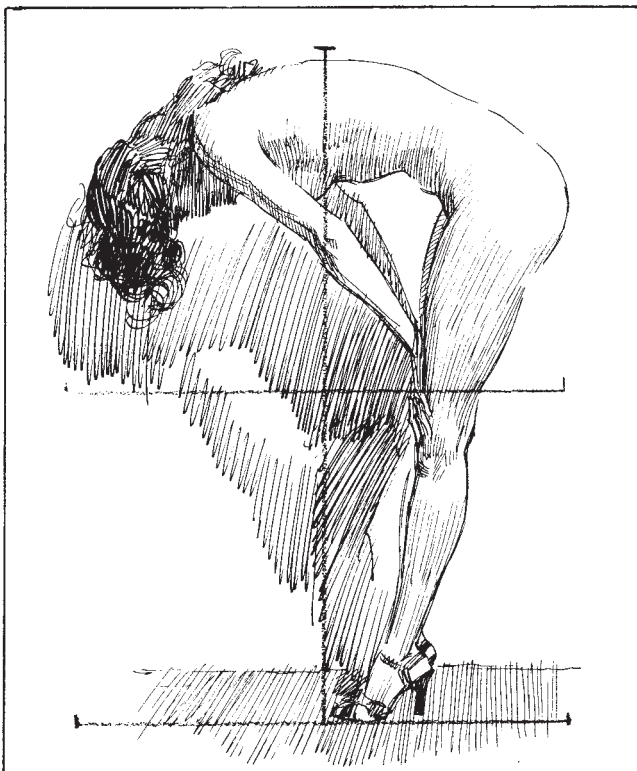
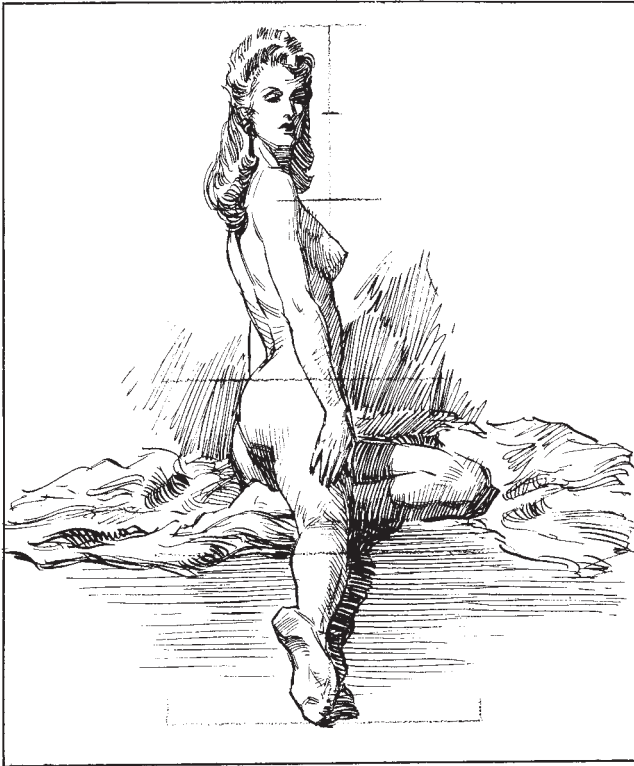
6. Начните составлять тело из блоков с головы и туловища, и с головы посмотрите прямо вверх и вниз по всей фигуре.

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!

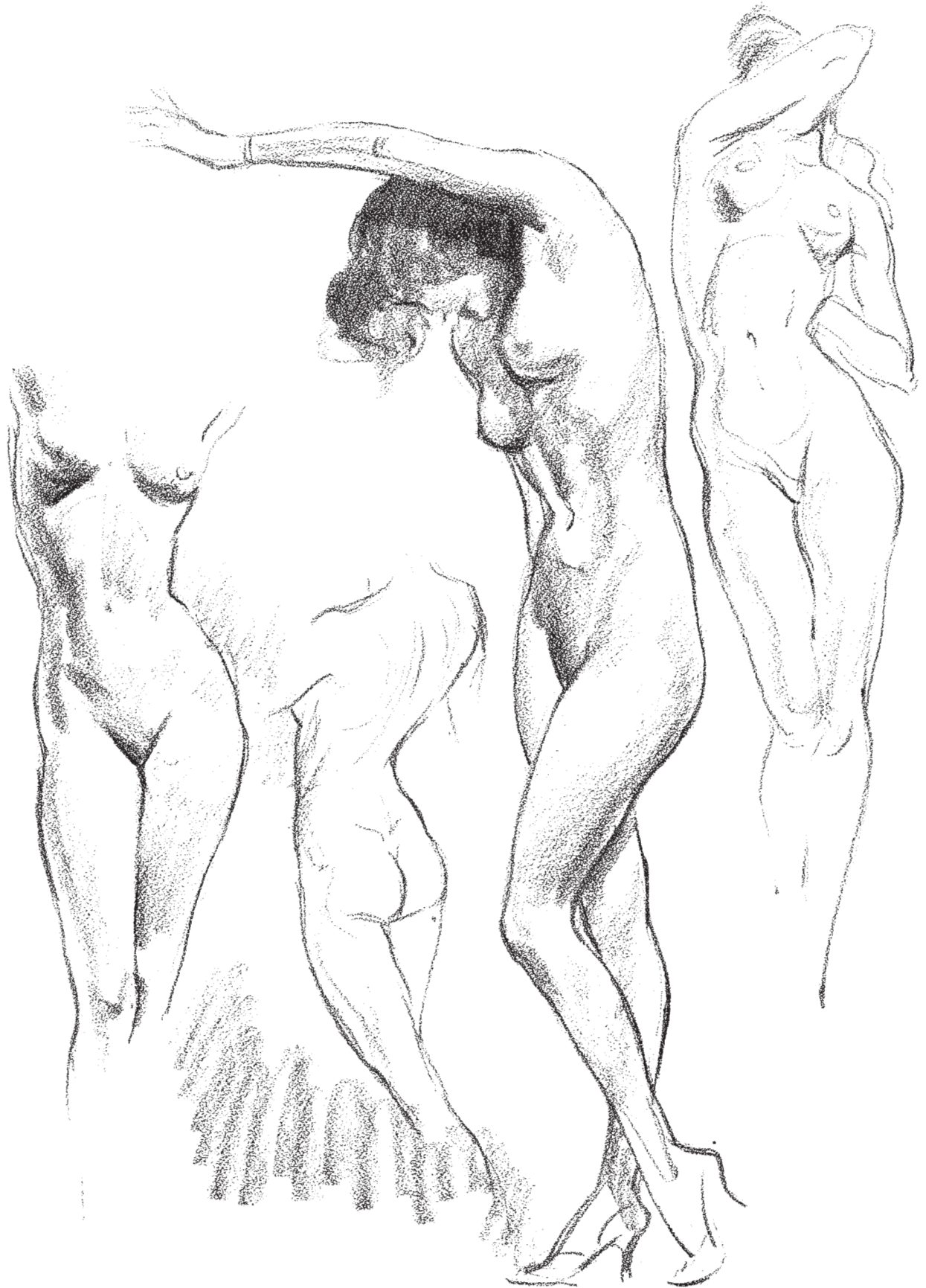


РИСОВАНИЕ МОДЕЛИ



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 подобию (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, потеревить бусы, поправить волосы, достать дамскую сумочку, нанести помаду, прикурить сигарету. Руки на рисунке могут быть очень выразительными.

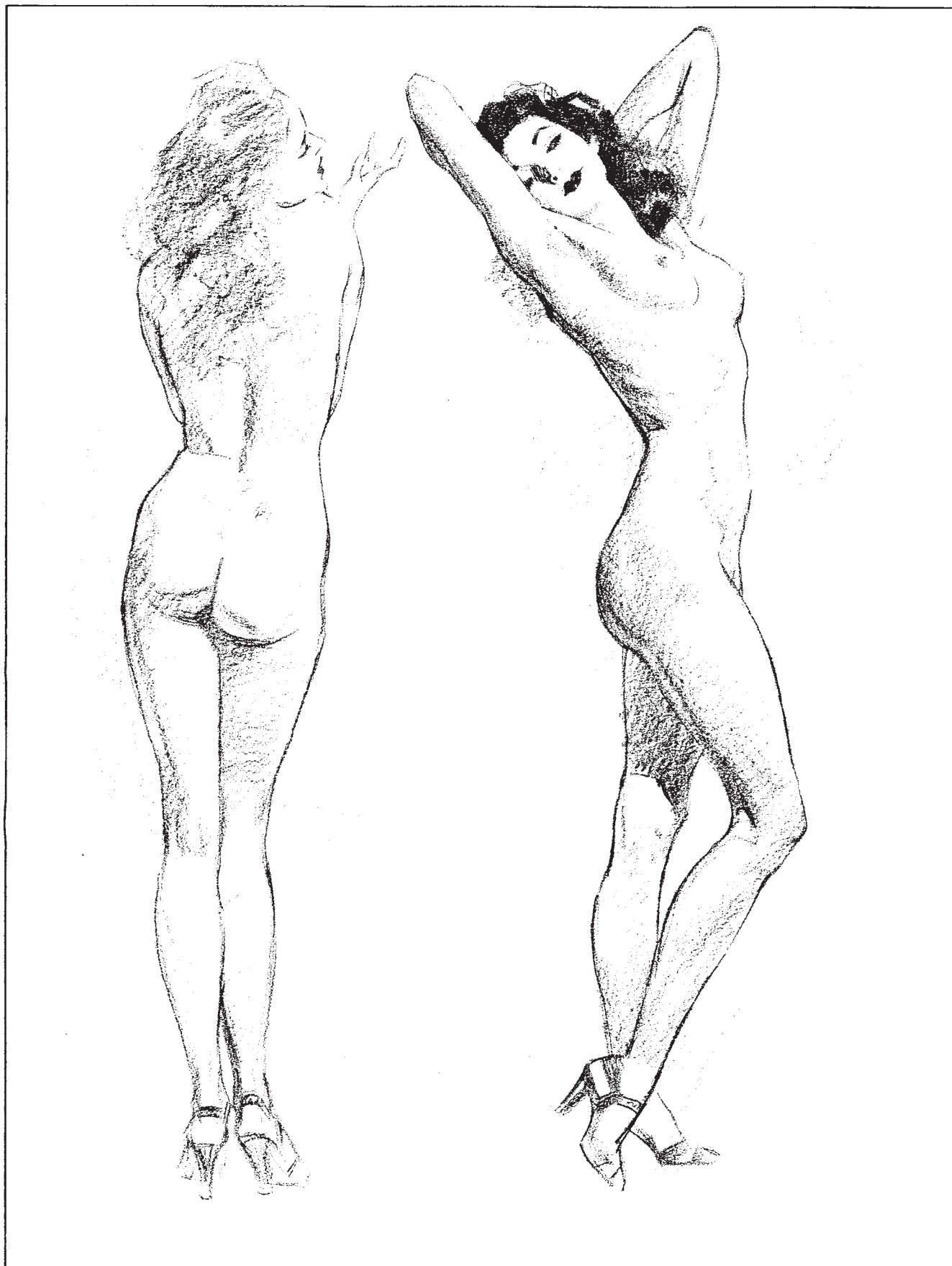
Если вы показываете ноги, пусть они будут интересными, даже в стоячей позе. Опустите одно колено, приподнимите пятку. Сделайте с ногами что-нибудь, не приклеивайте их к полу или друг к другу. Покрутите тело, опустите одно бедро, расположите локти на разных уровнях, сожмите руки или поднимите одну руку 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.

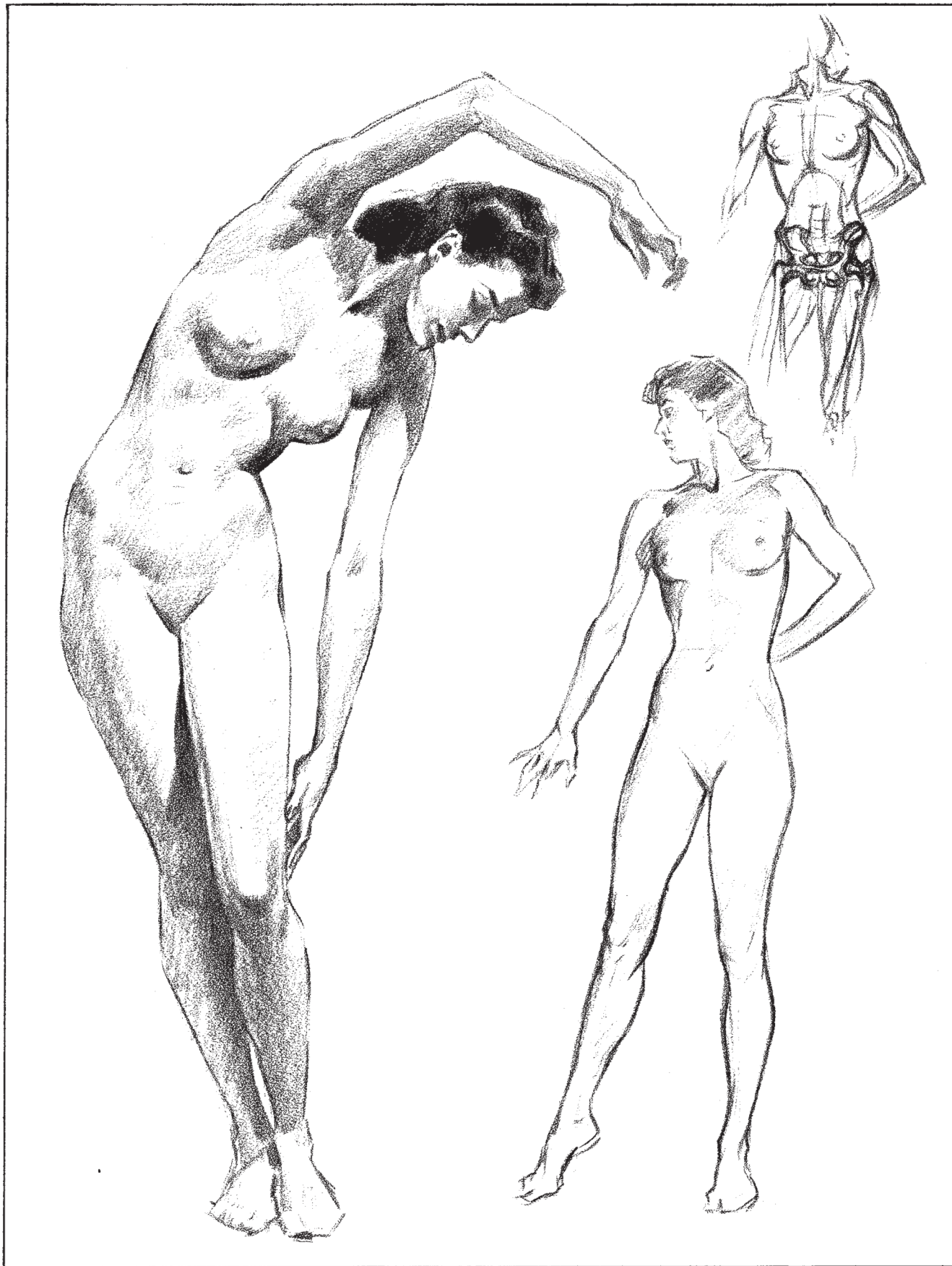
Экспериментируйте с освещением модели, чтобы выразить как можно лучше то, что вы придумали. Придавайте большое значение частям фигуры, направляя на них самый сильный и концентрированный свет. Иногда какие-то части фигуры можно изобразить затененными, что добавит своеобразия вашему рисунку. В другой раз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

Вы можете выбрать 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.

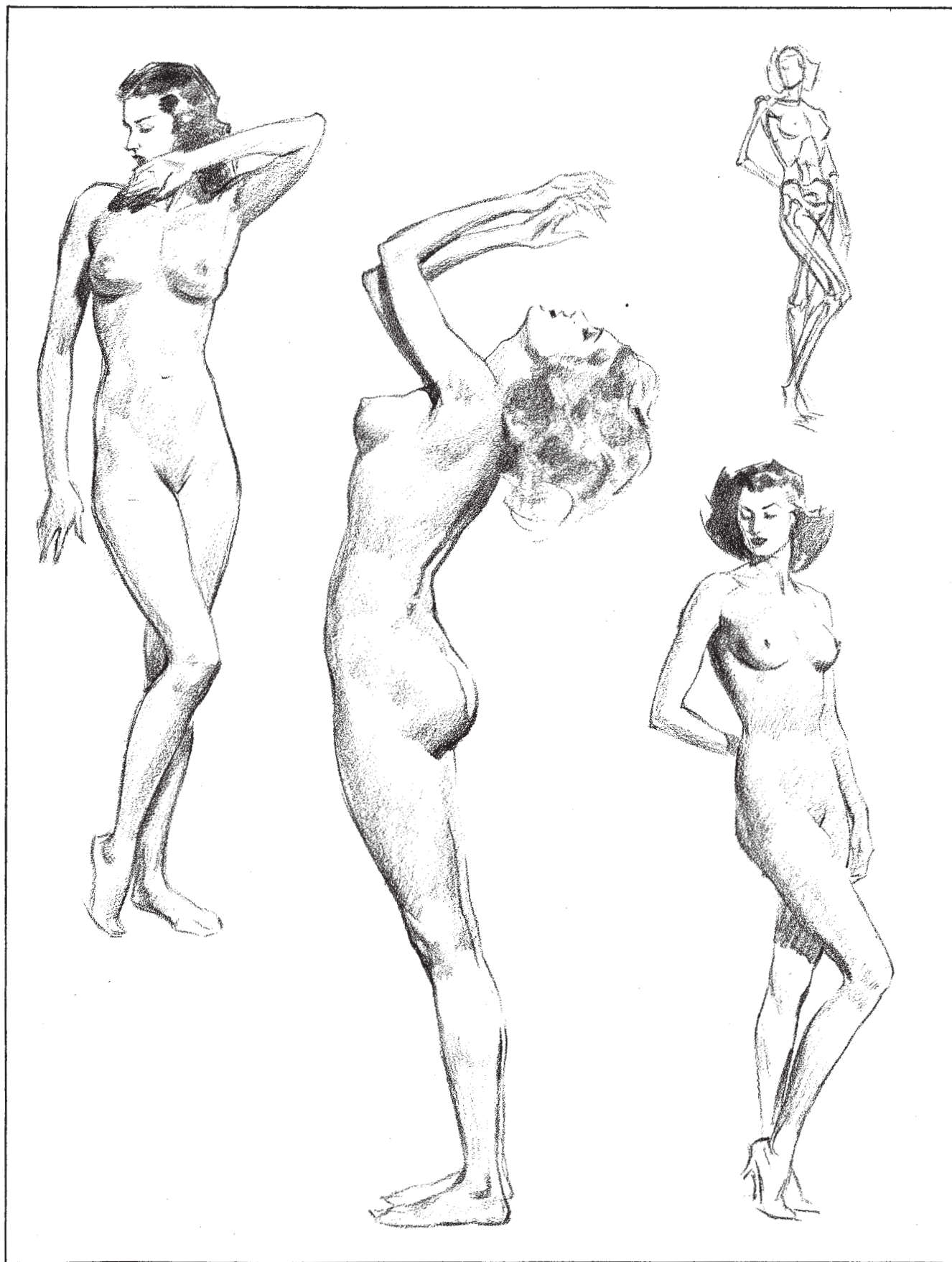
ВЕС НА ОДНУ НОГУ



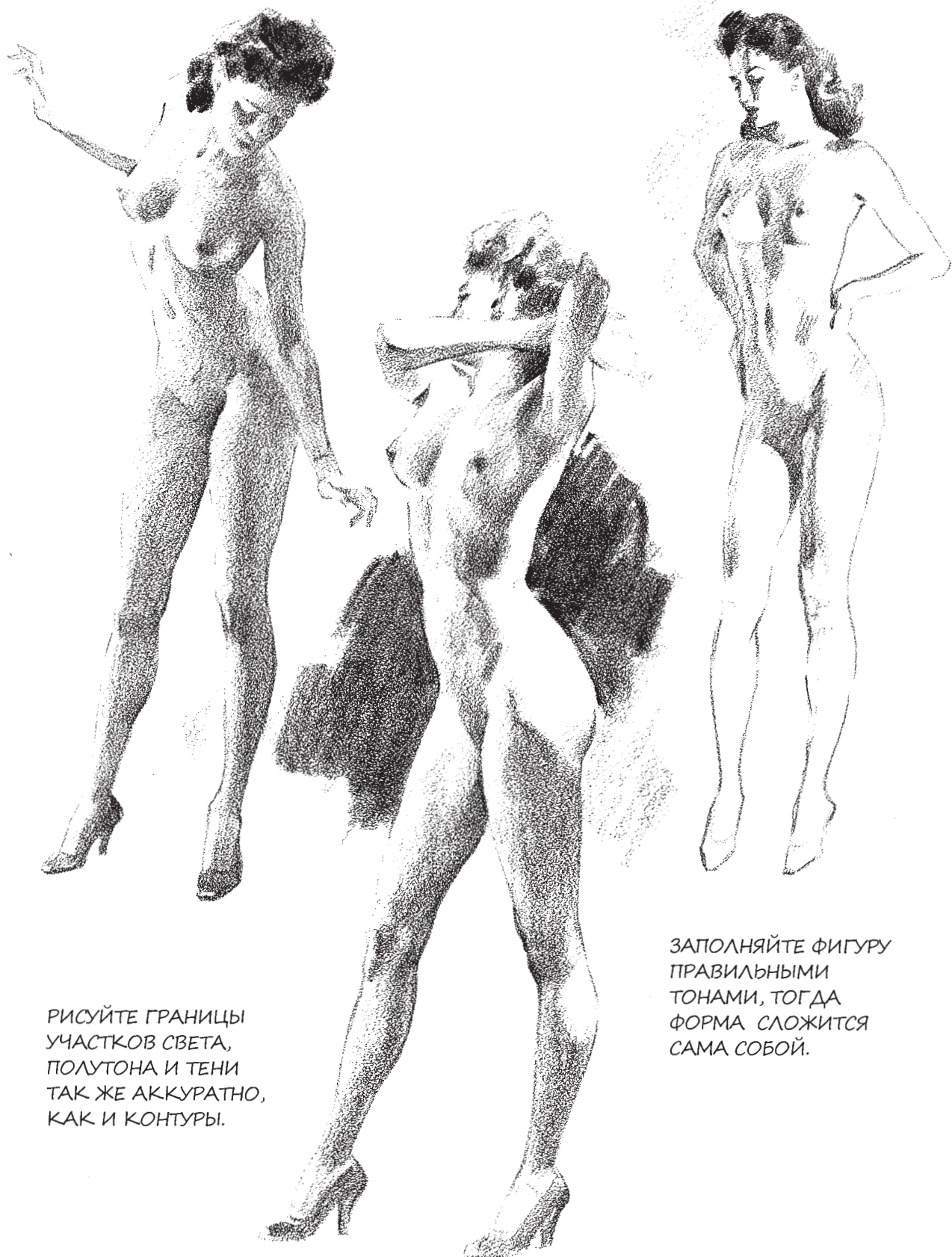
РАСПРЕДЕЛЕННЫЙ ВЕС



ЕСТЬ МНОГО СПОСОБОВ СТОЯТЬ



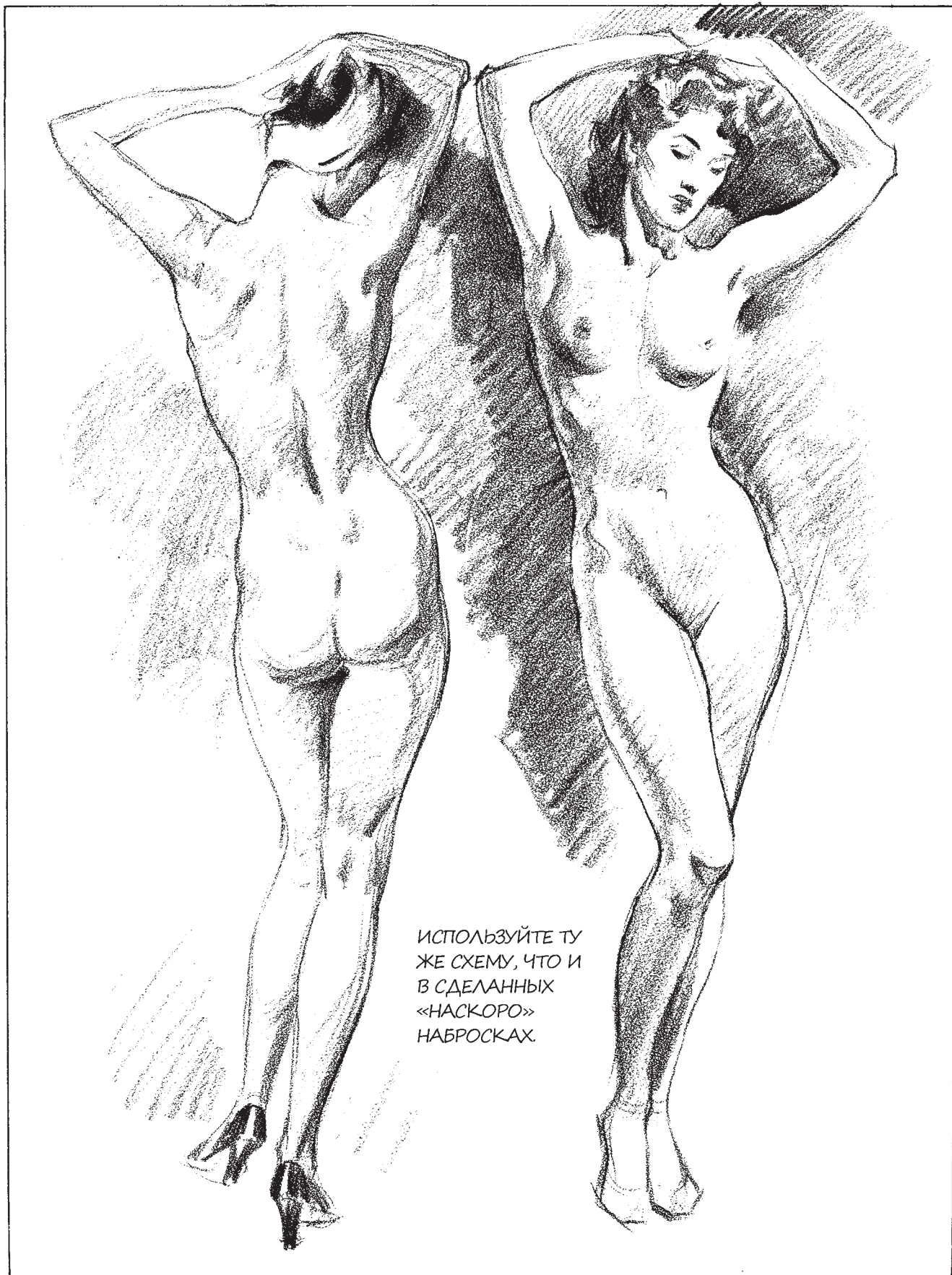
ТЕНЬ ОПРЕДЕЛЯЕТ ФОРМУ



РИСУЙТЕ ГРАНИЦЫ
УЧАСТКОВ СВЕТА,
ПОЛУТОНА И ТЕНИ
ТАК ЖЕ АККУРАТНО,
КАК И КОНТУРЫ.

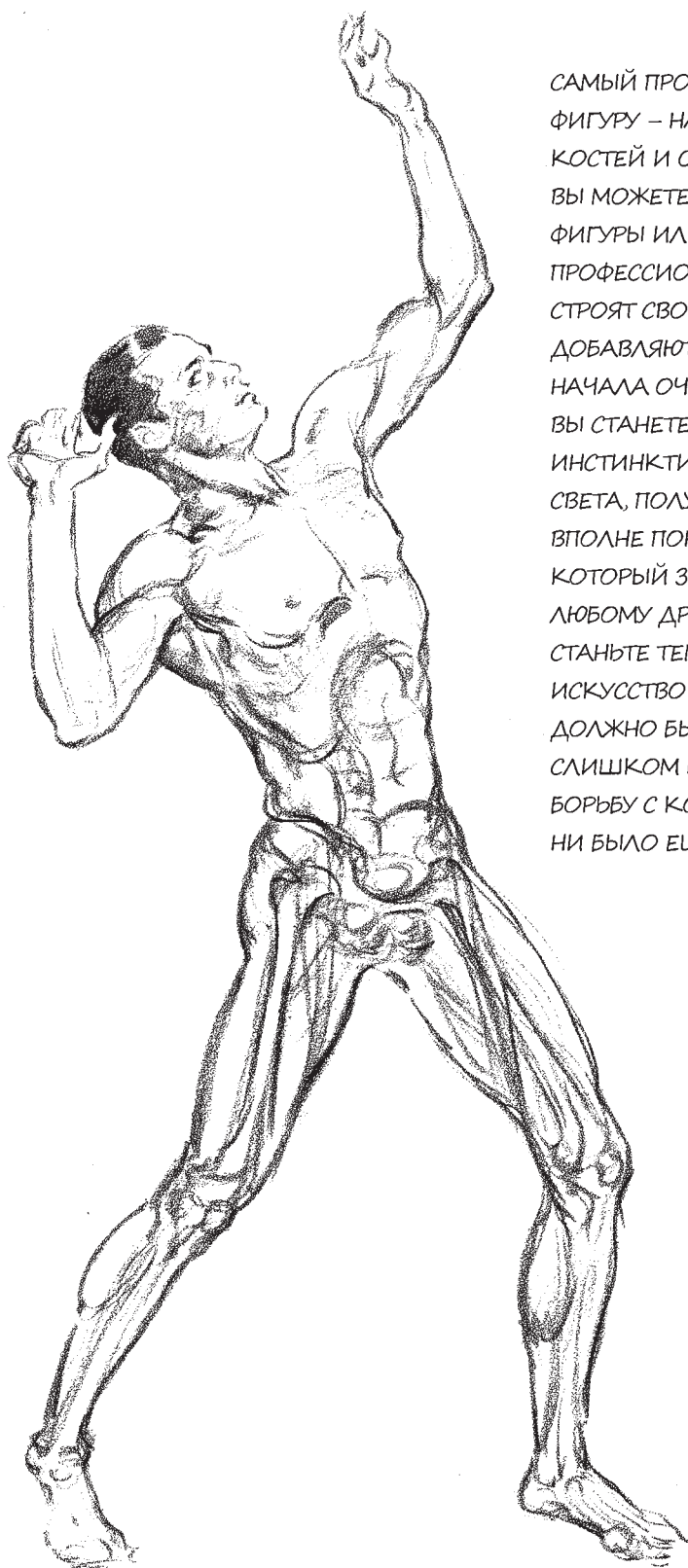
ЗАПОЛНЯЙТЕ ФИГУРУ
ПРАВИЛЬНЫМИ
ТОНАМИ, ТОГДА
ФОРМА СЛОЖИТСЯ
САМА СОБОЙ.

ПОЧТИ ПЕРЕДНЕЕ ОСВЕЩЕНИЕ



ИСПОЛЬЗУЙТЕ ТУ
ЖЕ СХЕМУ, ЧТО И
В СДЕЛАННЫХ
«НАСКОРО»
НАБРОСКАХ.

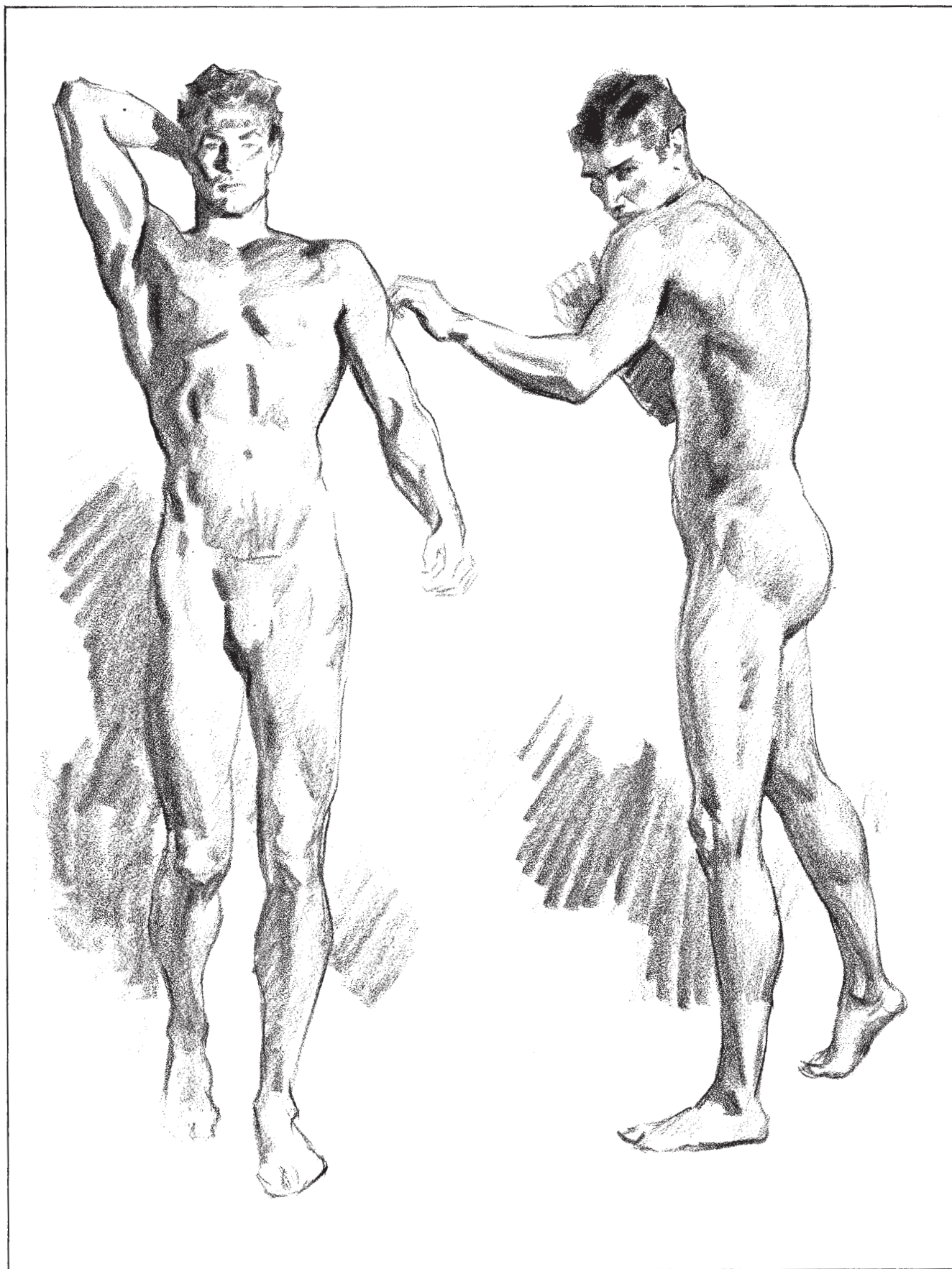
ПОСТРОЕНИЕ ПО СКЕЛЕТУ



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.

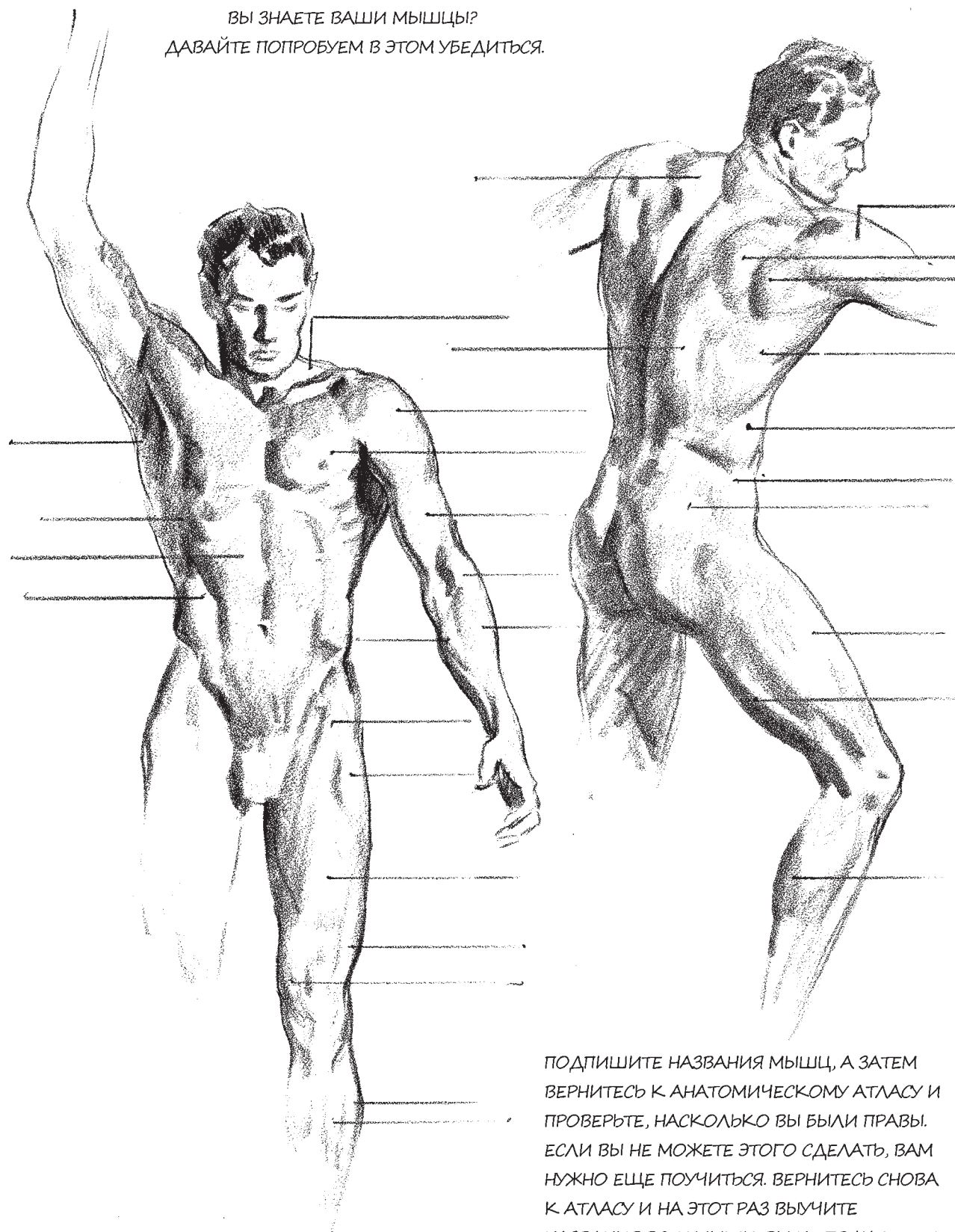


АКЦЕНТИРУЙТЕ ФОРМУ



АНАТОМИЧЕСКИЙ ТЕСТ

ВЫ ЗНАЕТЕ ВАШИ МЫШЦЫ?
ДАВАЙТЕ ПОПРОБУЕМ В ЭТОМ УБЕДИТЬСЯ.



ПОДПИШИТЕ НАЗВАНИЯ МЫШЦ, А ЗАТЕМ
ВЕРНИТЕСЬ К АНАТОМИЧЕСКОМУ АТЛАСУ И
ПРОВЕРЬТЕ, НАСКОЛЬКО ВЫ БЫЛИ ПРАВЫ.
ЕСЛИ ВЫ НЕ МОЖЕТЕ ЭТОГО СДЕЛАТЬ, ВАМ
НУЖНО ЕЩЕ ПОУЧИТЬСЯ. ВЕРНИТЕСЬ СНОВА
К АТЛАСУ И НА ЭТОТ РАЗ ВЫУЧИТЕ
НАЗВАНИЯ ВСЕХ МЫШЦ, ВЫ НЕ ПОЖАЛЕЕТЕ!

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 Sateverpost».

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 катего-

рически настаивает на отсутствии у модели ко-соглазия».

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 Bristol¹ или на рекламном щите, и он должен быть плоским. Никогда не сворачивайте рисунок, который будут копировать.

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



ФИГУРА В ДВИЖЕНИИ: ВРАЩЕНИЕ И СКРУЧИВАНИЕ

Каждое хорошее изображение фигуры в действии должно предполагать «размах». Возможно, я смогу лучше всего объяснить, что такое размах, если скажу, что движение, которое непосредственно предшествует позе, еще ощущается: динамика в статике. На следующих страницах я попытался показать этот размах или линию, которая следует за той частью тела, которая пребывала в движении. Карикатурист может добавить насмешку или иронию к ощущению движения на своем рисунке, изображая размах линиями движущейся руки или ноги.

Единственный способ получить размах в линии — заставить модель проделать все движения и тщательно им следовать, выбирая момент, когда предполагается наиболее интенсивное движение. Обычно действие может быть лучше всего выражено, если использовать его для начала и окончания размаха. Бейсбольный питчер предполагает наиболее активное действие, когда заводится, готовясь бросить мяч, или же когда отпускает мяч. Гольфист лучше всего выражает движение в начале и в конце размаха. Если вы изобразите его в момент удара по мячу, на вашем рисунке не будет графического действия, и фигура будет в своей обычной позиции выражать только направление движения мяча. Лошадь, кажется, идет быстрее, когда ее ноги нарисованы прямо под ней или в полную длину. Маятник часов, как представляется, двигается, когда находится в крайней точке своего раскачивания. Молоток, занесенный над гвоздем, предполагает необходимость удара и больше движения, чем в том случае, если бы он был нарисован рядом с гвоздем, вплотную к шляпке.

Для психологического эффекта в рисунке важно овладеть полным диапазоном изображения движения. Наблюдатель должен ожидать завершения полного движения или испытывать чувство движения, которое было только что завершено. Вы инстинктивно уклонитесь от кулака, почувствовав его движение, направ-

ленное к своему лицу, в то время как вы могли бы не отворачиваться вовсе от кулака, который прошел бы в двух сантиметрах от вашего лица. Опытный боец эффективно использует этот психологический феномен в серии коротких ударов.

Другой способ изобразить действие — показать его результат или эффект, как, например, стакан, выпавший из руки, расположенной прямо над ним, и пролившееся содержимое. Фактически движение завершено. Другой пример: человек, который упал после удара, и рука, ударившая его, по-прежнему вытянута.

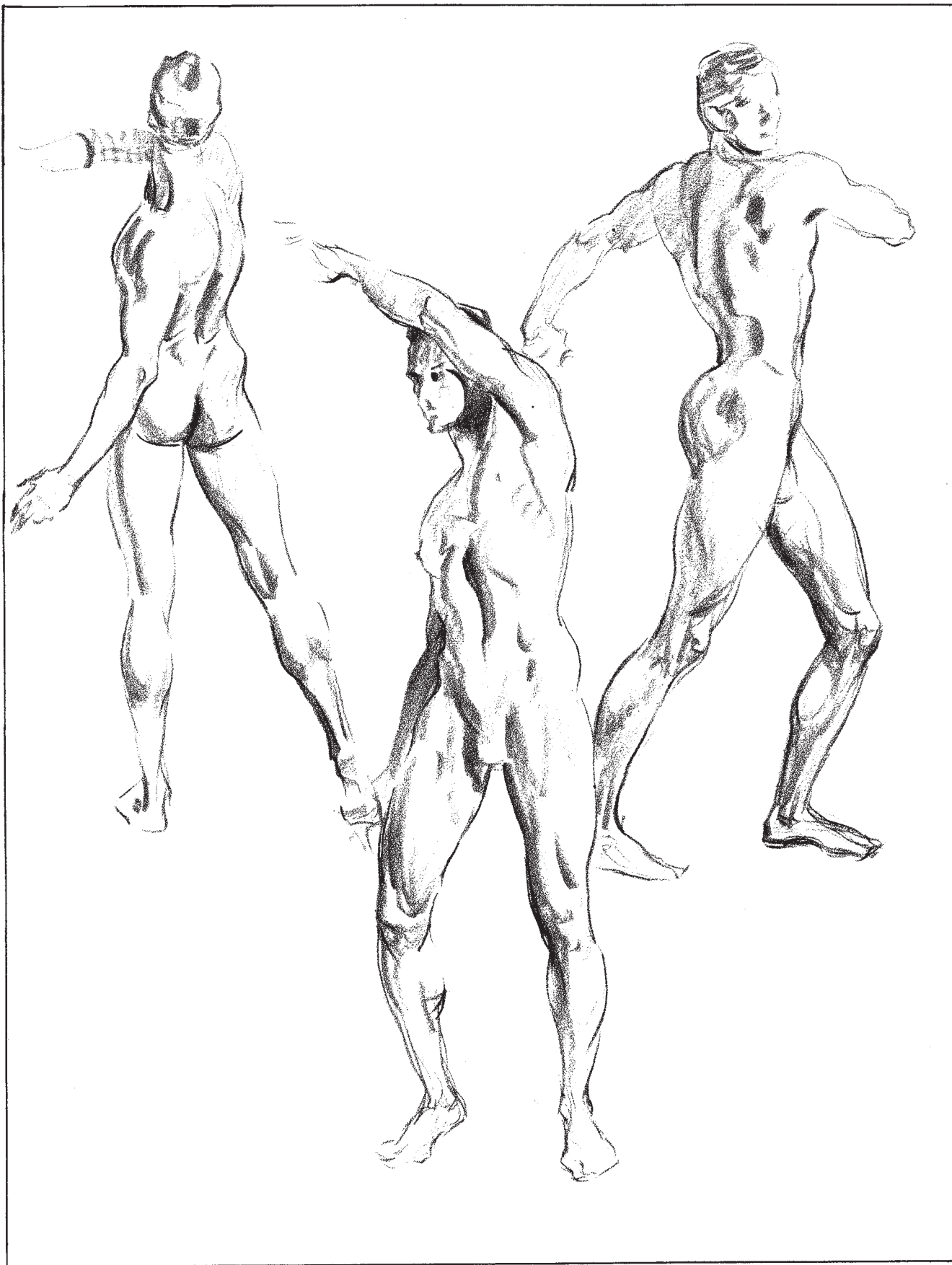
Есть случаи, однако, когда середина действия — самый лучший момент для изображения. Это называется «приостановленное действие». Лошадь, трущаяся об забор, ныряльщик в прыжке, разрушающееся здание — все это примеры приостановленного действия.

Зафиксируйте в сознании весь размах действия и сделайте несколько эскизов. В некоторых случаях вам может помочь действие с некоторым размытием, с пылью, с особенным выражением лица. Карикатурист может написать в качестве комментария: «ВЖЖИК», «ШМЯК», «УИИИУ», «БАБАХ» и пр., но вы не имеете на это права.

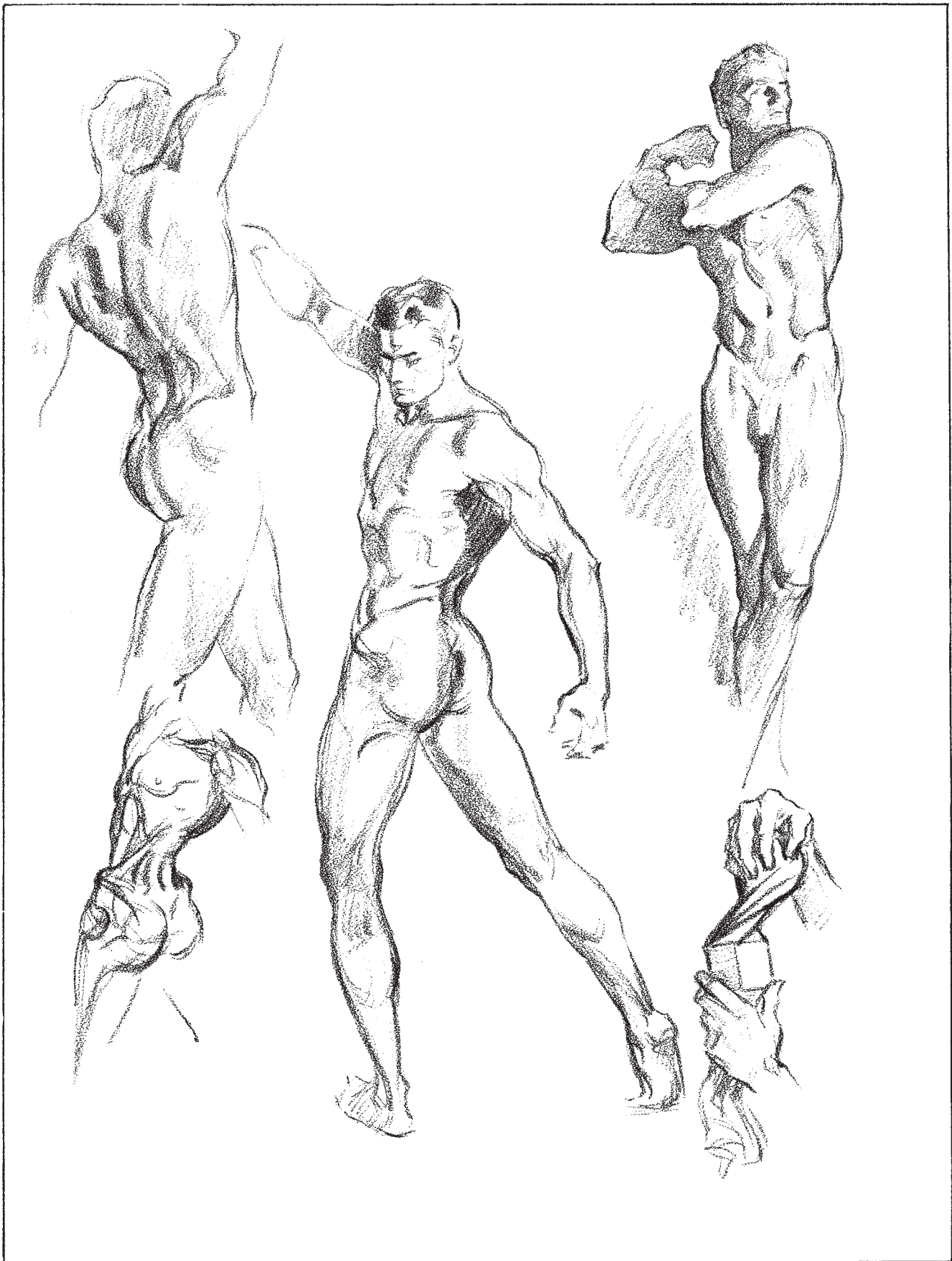
Если вы совершите действие сами, это поможет вам почувствовать его. Встаньте и произведите действие, даже если это покажется вам немного глупым. Будет даже лучше, если вы разучите это действие перед зеркалом. В каждой студии обязательно должно быть зеркало.

Некоторые из ваших «действий», зафиксированные фотокамерой, могут разочаровать вас, если вы не сможете увидеть их до того, как их зафиксирует фотокамера. Наблюдая за собой в зеркале, вы сможете нажать на кнопку затвора именно в нужный момент.

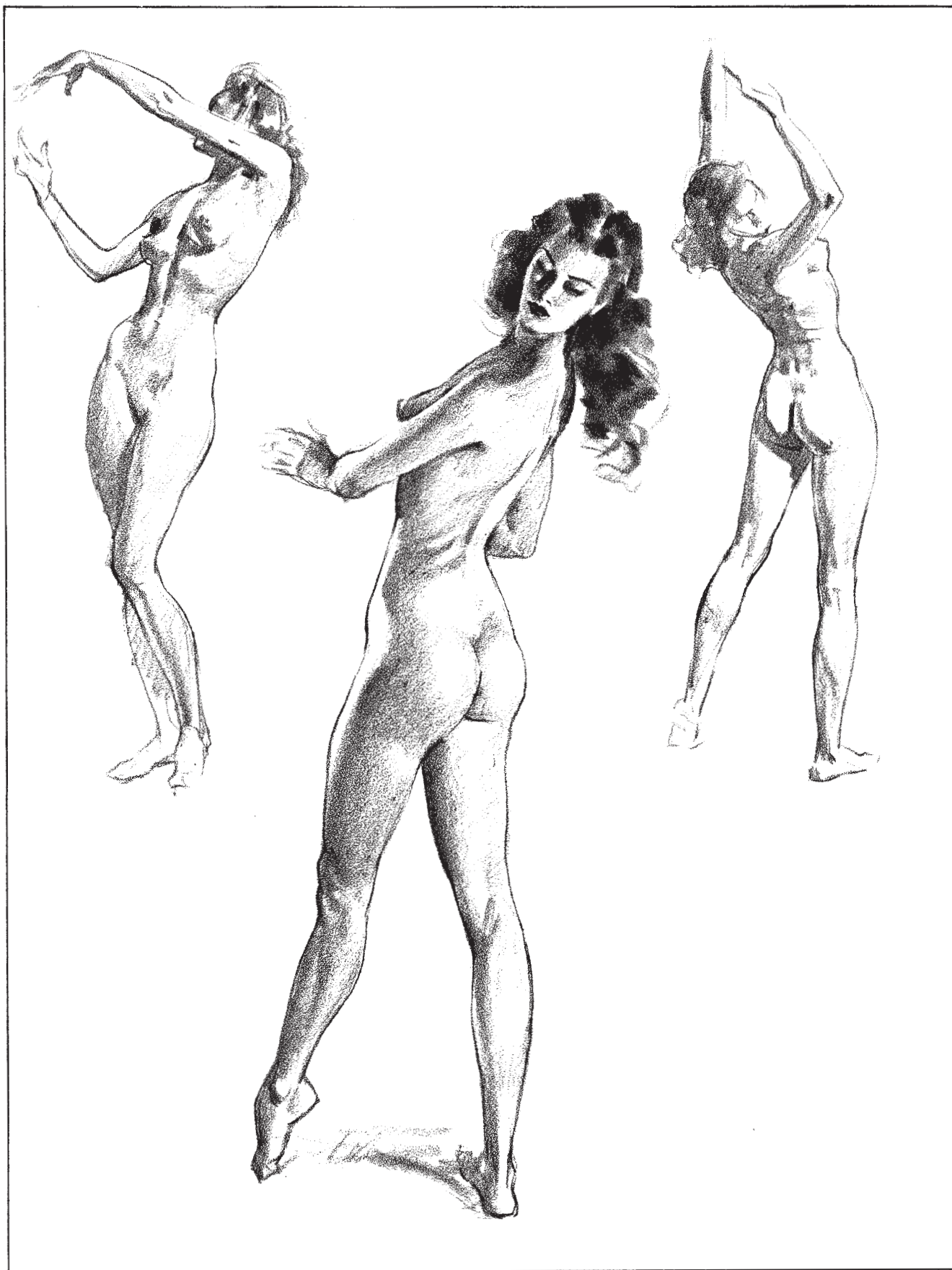
ВРАЩЕНИЕ И СКРУЧИВАНИЕ



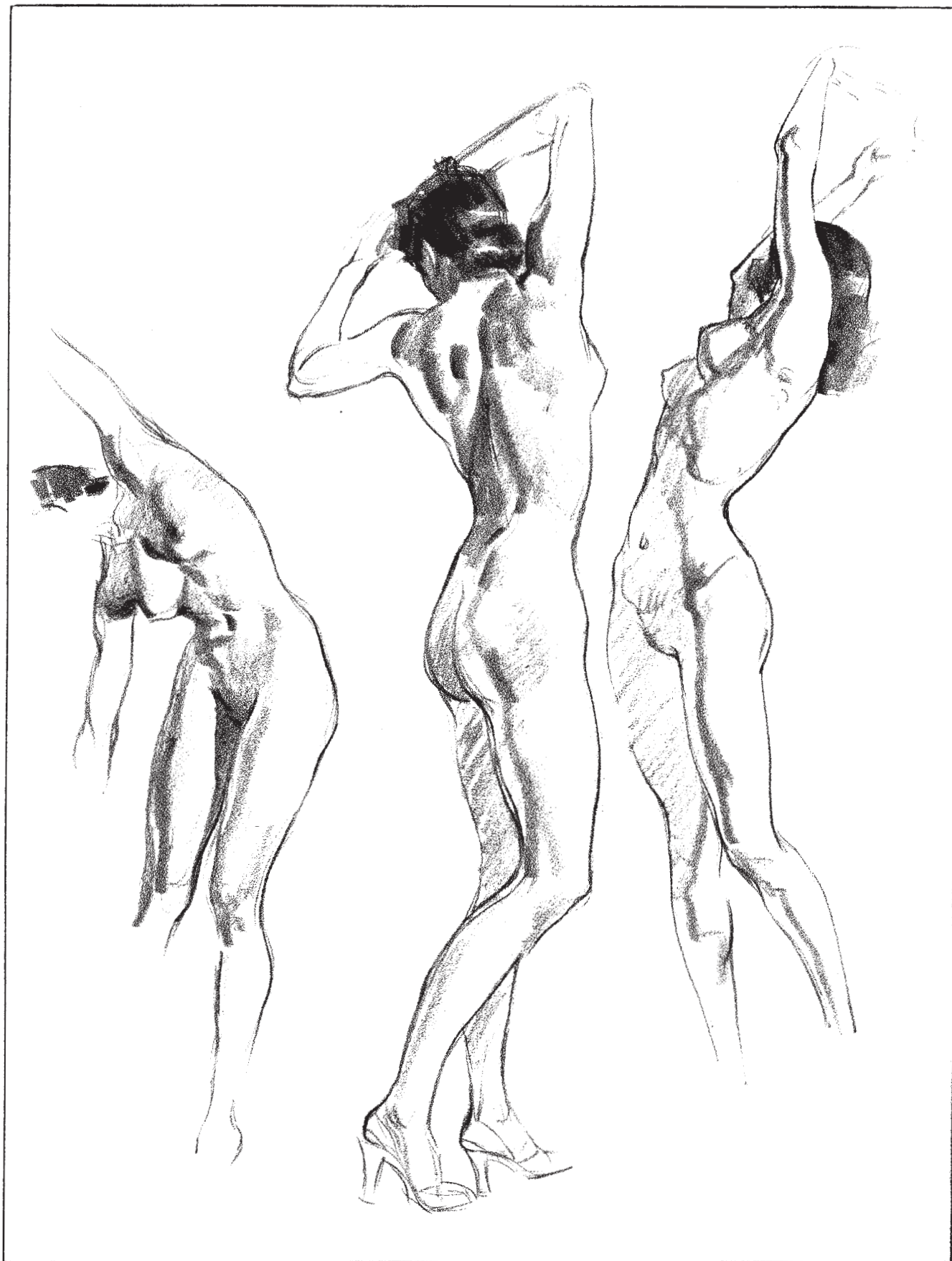
ВРАЩЕНИЕ И СКРУЧИВАНИЕ



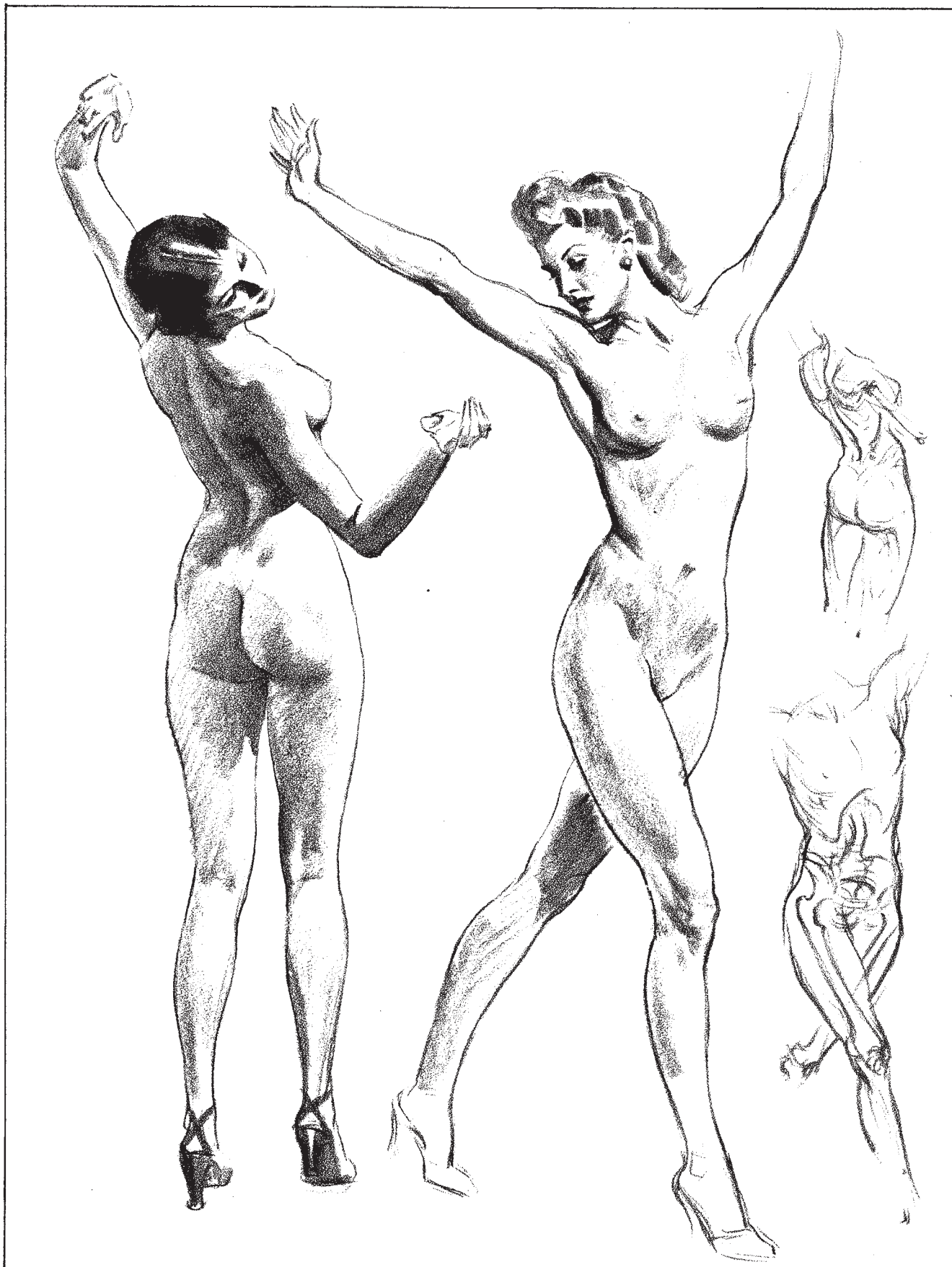
ВРАЩЕНИЕ И СКРУЧИВАНИЕ



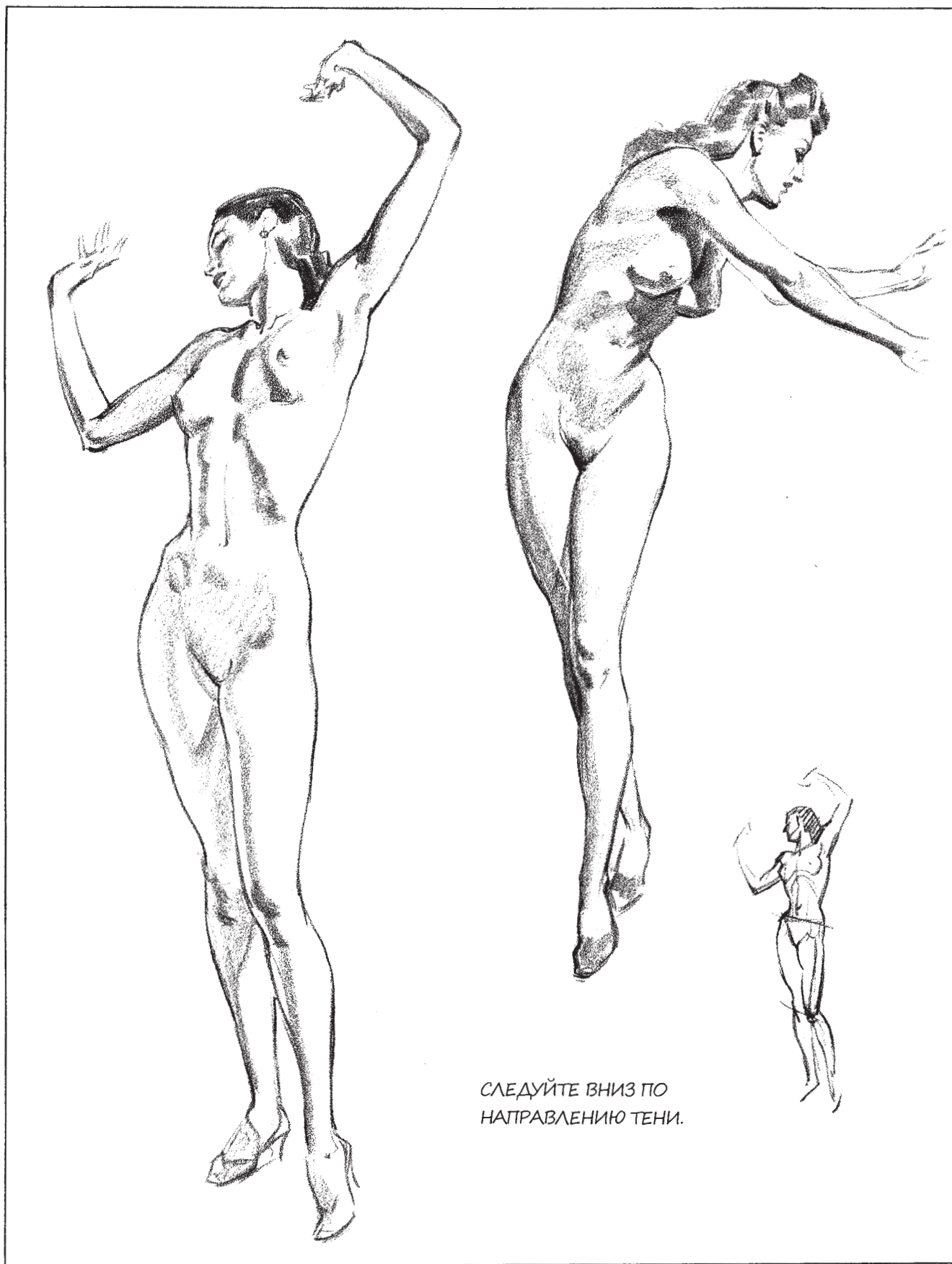
ВРАЩЕНИЕ И СКРУЧИВАНИЕ



ВРАЩЕНИЕ И СКРУЧИВАНИЕ

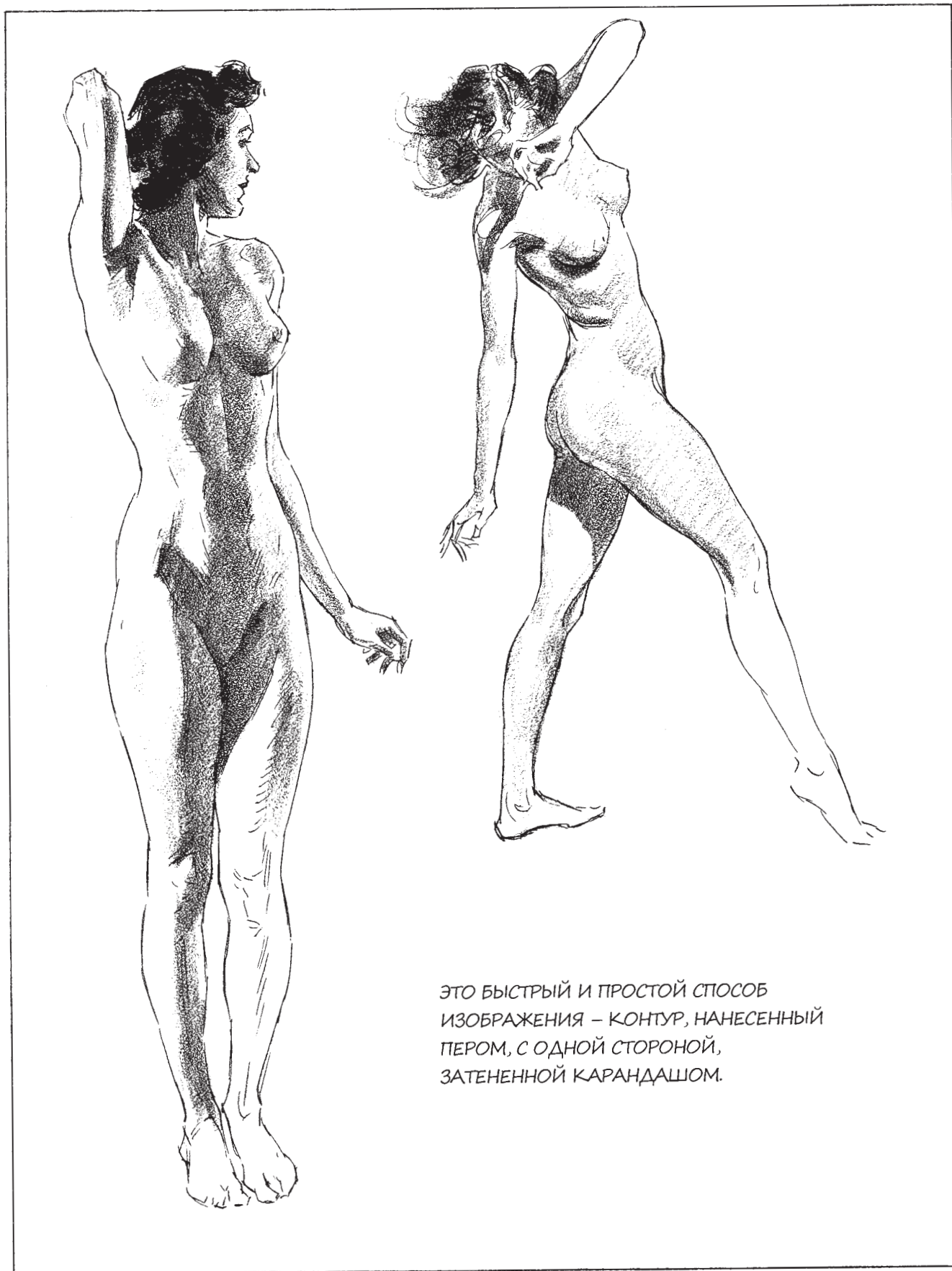


ВРАЩЕНИЕ И СКРУЧИВАНИЕ

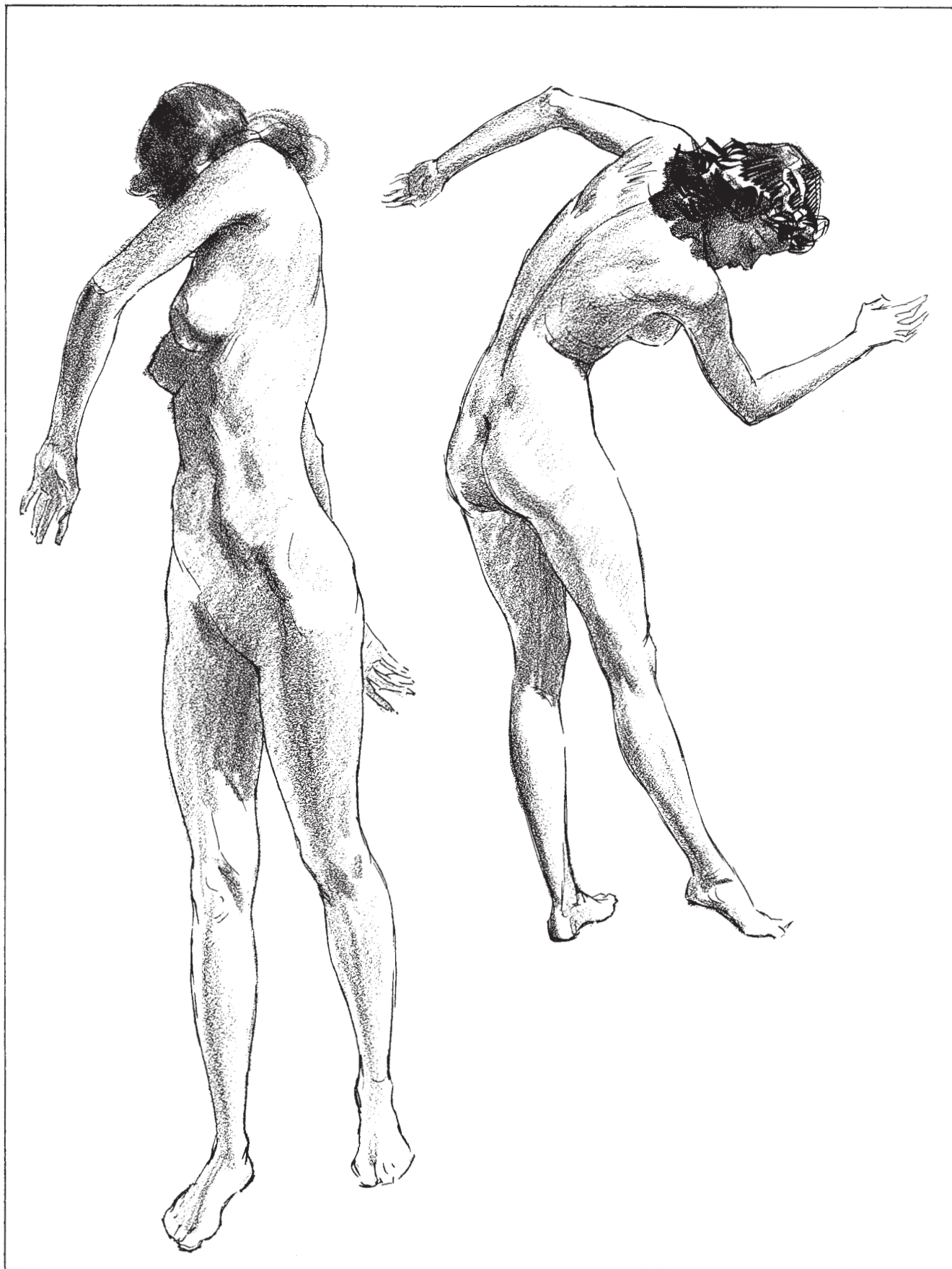


СЛЕДУЙТЕ ВНИЗ ПО
НАПРАВЛЕНИЮ ТЕНИ.

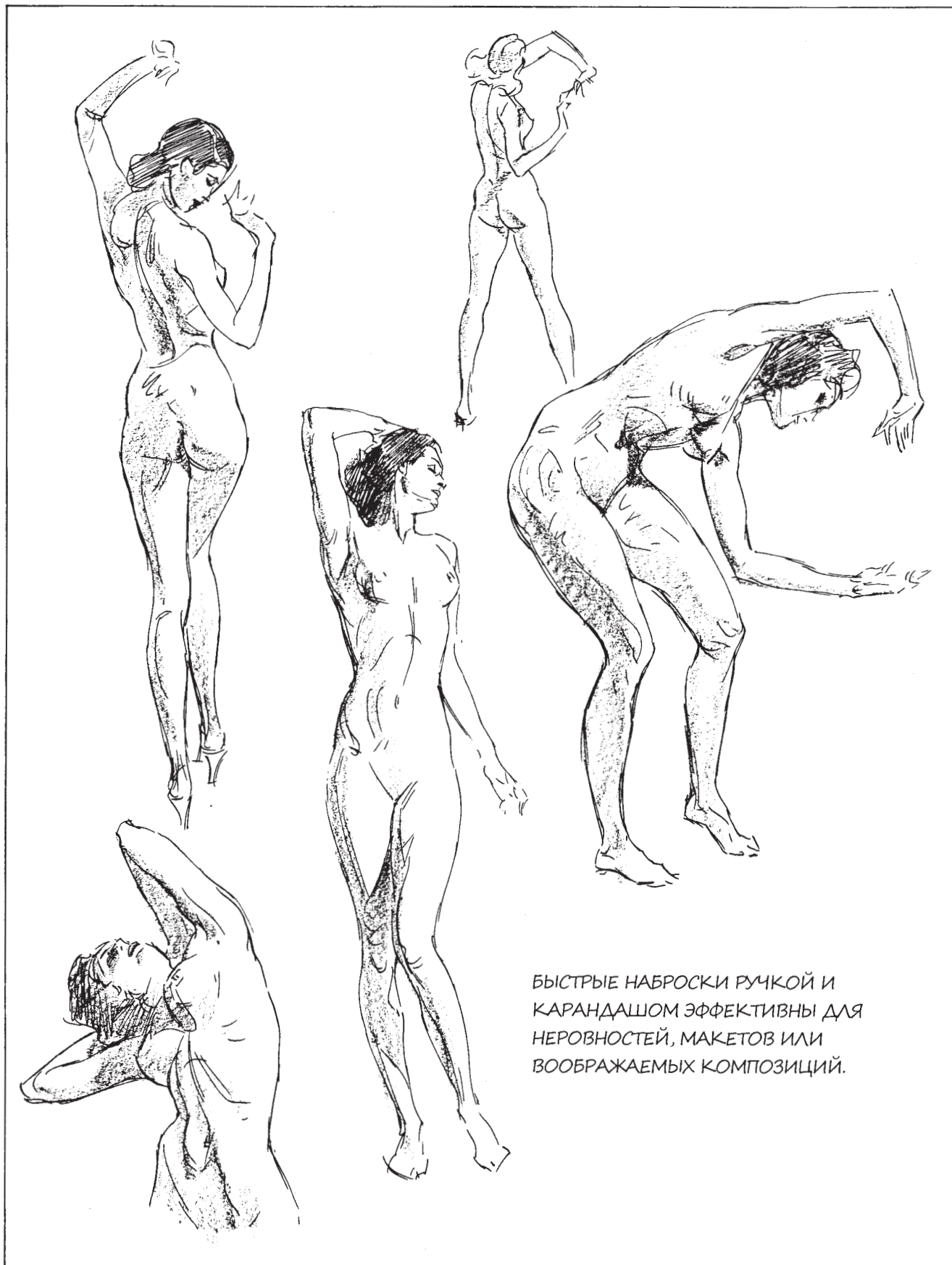
ПЕРО И КАРАНДАШ



ХОРОШИЙ МЕТОД ДЛЯ ГАЗЕТНОГО РИСУНКА



БЫСТРЫЕ НАБРОСКИ РУЧКОЙ И КАРАНДАШОМ



БЫСТРЫЕ НАБРОСКИ РУЧКОЙ И
КАРАНДАШОМ ЭФФЕКТИВНЫ ДЛЯ
НЕРОВНОСТЕЙ, МАКЕТОВ ИЛИ
ВООБРАЖАЕМЫХ КОМПОЗИЦИЙ.

ТИПИЧНАЯ ЗАДАЧА

Типичная задача разрабатывается с художественным редактором литературного журнала.

Художественный редактор говорит: «Я выбрал для иллюстрации этот фрагмент рукописи».

«Последний акт закончился. Джеки убрала свой скромный костюм, в который она была одета во время исполнения заключительного номера хора. Она была одна в своей гримборной или думала, что была одна. Вдруг, следуя какому-то необъяснимому чувству, она быстро повернулась к нагромождению костюмов, висящих у нее в гардеробе. Это было безошибочно подмеченное ею движение в блеске стразов».

«Теперь, — продолжает редактор, — я хотел бы увидеть черновой карандашный набросок, прежде чем двигаться дальше. Я думаю, будет лучше, если мы используем виньетку, чем простую прямоугольную картинку. Сделайте рисунок примерно на две трети страницы. Девушку нужно набросать так, чтобы вокруг нее оставалось довольно большое свободное пространство. Мы хотим, чтобы происходило некое действие, показывающее силу и сексуальную привлекательность изображенных фигур, но чтобы в этом не было ничего оскорбительного. Нужен очень скромный фон, достаточно просторный, чтобы можно было разместить всю сцену. Девушка, знаете ли, должна быть высокая, стройная и красивая, с черными волосами».

Приступите к работе над несколькими набросками или миниатюрными эскизами по своему усмотрению. Ясно, что девушка испугалась, потому что ее застали врасплох. Может быть, она прячется: от кого? почему? — впечатление довольно тревожное. Эмоции служат выражением взаимодействия персонажей и драматизма ситуации. В рассказе говорится, что она сняла свой скромный костюм и быстро повернулась, а редактор сказал, что в рисунке не должно быть ничего оскорбительного. Вы должны донести до зрителя то, что она находится в театральной уборной. Некоторые элементы обстановки в виде туалетного столика и зеркала могут показать это. И, конечно же, шкаф или гардероб, чтобы было где спрятаться злоумышленнику.

Поставьте себя на ее место и представьте себе ее жесты, размах движения. Она могла бы ски-

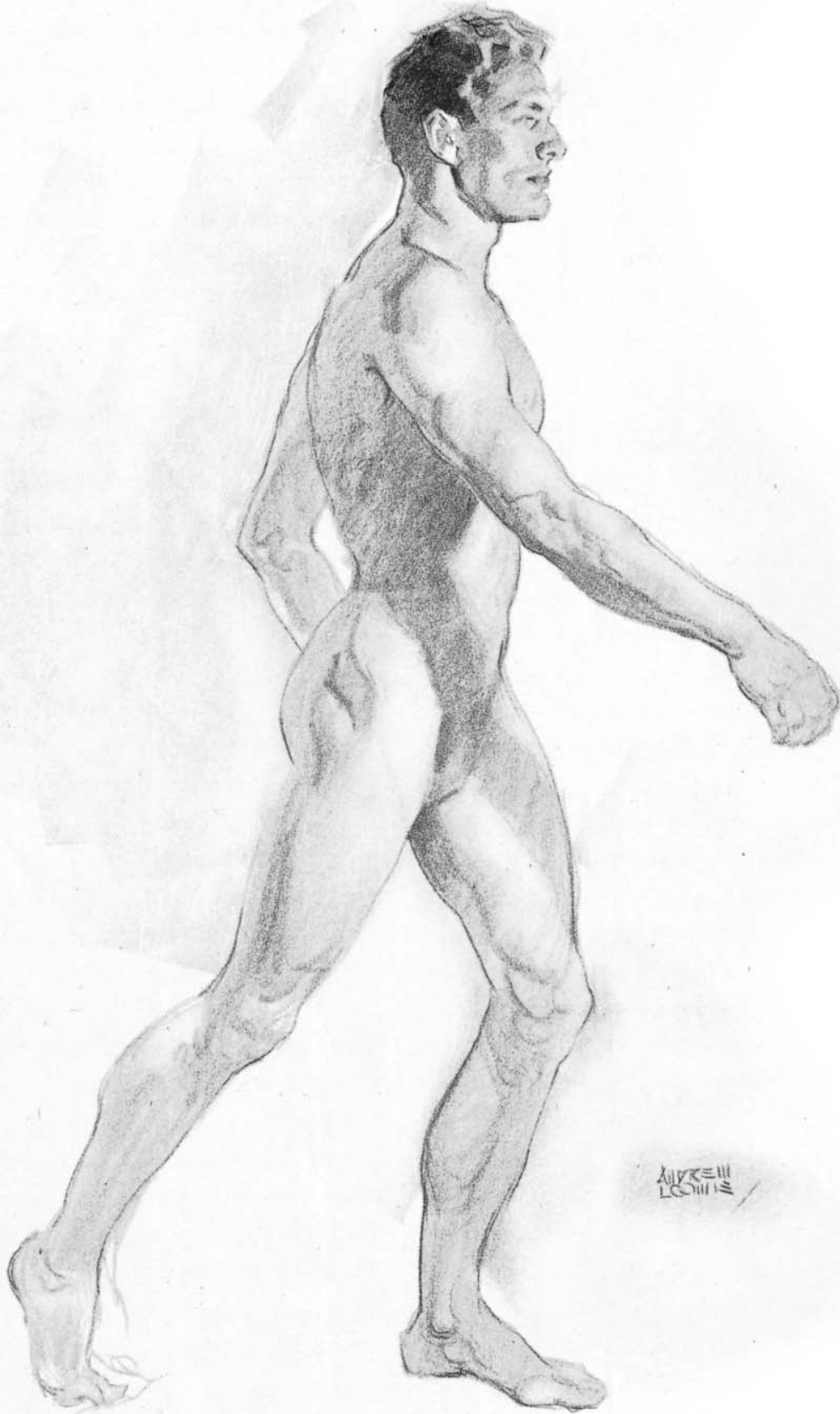
нуть тапочки и оглянуться с испуганным выражением лица. Возможно, ее руки совершают беспорядочные движения, подчеркивая ее страх.

Чтобы получить представление о хоровом костюме, сходите в кино на музыкальную комедию. Посмотрите несколько клипов с выступлениями девичьих хоров. После того как вы выбрали позу и расположение субъекта, заставьте кого-нибудь попозировать для нескольких студийных сессий или снимков. Используйте лампы заливающего света. Поставьте свет так, как будто единственный свет в комнате — это лампа над туалетным столиком. Вы можете создать при помощи освещения драматический эффект. Подойдите к проблеме так же серьезно, как если бы это был реальный заказ, поскольку, если это действительно случится, вы должны быть готовы к этому. Нельзя выбирать в качестве первой работы иллюстрирование. Иллюстратор должен будет оценить вас, прежде чем вы получите заказ.

Возьмите абзац из любого литературного журнала и сделайте к нему иллюстрацию. Лучше всего возьмите такой текст, к которому еще не делали иллюстраций, или, если иллюстрация к тексту была, постарайтесь забыть интерпретацию и стиль иллюстратора. *Ни при каких обстоятельствах не копируйте работу другого иллюстратора: результатом вашей работы должен быть только ваш собственный рисунок.*

После того как вы прочтаете эту книгу, вернитесь на эту страницу и снова попробуйте себя в иллюстрировании. Сохраните ваши рисунки в качестве образцов.

Процитированный текст для иллюстрации, конечно же, вымышленный. Большинство журналов, заказывая иллюстрации, стараются контролировать ситуацию. Некоторые даже посылают макеты для организации рисунка, для заполнения пространства, тексты, помещаемые на рисунке, и так далее. Все журналы присылают рукопись, чтобы вы могли с ней ознакомиться. Некоторые просят выбрать фрагменты и показать им черновики. Большинство хочет увидеть то, что получится, прежде чем вы приметесь за окончательный вариант рисунка. Делая черные-белые полутоновые рисунки, вы можете работать с любым материалом.



ПОСТУПАТЕЛЬНОЕ ДВИЖЕНИЕ: ТОНКАЯ ЛИНИЯ БАЛАНСА

Теория рисования поступательного движения (любое действие, которое переносит тело вперед) нуждается в том, чтобы верхняя точка всегда изображалась впереди основы. Если вы балансируете с шестом в руке, вы должны следовать рукой за движением верхушки шеста. Если он наклоняется в каком-нибудь направлении и вы двигаете основу в том же направлении и с той же скоростью, шест сохраняет постоянный угол наклона между верхушкой и базой. И чем больше наклон, тем быстрее он движется.

Так же и с фигурой, движущейся вперед. Линия, нарисованная вниз посередине движущейся вперед фигуры, наклонится точно так же, как шест. Представьте себе частокол с горизонтальными и косыми досками вместо вертикальных, и у вас будет четкое представление о линии баланса при движении вперед. На страницах 118 и 119 расположена серия фотографий, сделанных со светосильным объективом кинокамеры для передачи «кадра» и его укрупнения. Отдельные снимки были сделаны с промежутком в долю секунды и поставлены рядом, чтобы показать развитие движения. Я хотел, в частности, чтобы фигура оставалась одного размера на всех последовательно выполненных снимках. Фотография показывает разные элементы бега или ходьбы, которые не видны невооруженным глазом.

При ходьбе или беге линия баланса постоянно сохраняется наклонной вперед, пока сохраняется постоянная скорость; наклон увеличивается по мере того, как увеличивается скорость. Это изменение трудно понять, потому что движущиеся руки и ноги отвлекают нас от действия. Человек должен наклонить тело вперед, чтобы сделать нормальный шаг. Баланс обретается, когда мы выносим ногу вперед. Толчок вперед переходит от ноги к спине. Руки движутся в противоположном ногам направлении: когда левая нога движется вперед, левая рука движется назад. Центр шага передает меру движения. Обратите внима-

ние на последнюю фотографию на странице 119. Для этой фотографии моя модель остановилась и попыталась изобразить движение. Вы сразу увидите, насколько оно неубедительно. В этом нет вины модели, но факт остается фактом: важнейший принцип поступательного движения не работает при позировании. Движение, нарисованное без учета наклона линии баланса, не создаст ощущения реального поступательного движения. Рисунок, каким бы анатомически правильным он ни был, будет напоминать движение марионетки.

Наклон линии может быть слегка намечен на бумаге, и от него можно построить фигуру. Технически, чтобы показать движение, нужно пятки разместить за головой, но никогда их нельзя размещать непосредственно под головой. Несущая вес нога всегда должна находиться за линией баланса.

Когда мы думаем о движении, мы представляем себе ногу, которая описывает дугу вокруг бедра в качестве центра. На самом же деле происходит обратное: бедро описывает дугу вокруг ноги в качестве центра. Каждый шаг — это центр своеобразного движения, происходящего над ним. Нога, которая отталкивается от земли, описывает дугу вперед от бедра, в то время как нога, которая остается на земле, меняет дугу. Когда мы идем, происходит следующее: нога двигает телом, тело двигает ногой, нога двигает телом, тело двигает ногой. Каждая нога занята своей «работой»: когда одна нога ставится на землю, другая расслабляется и движется вперед в основном по инерции, пока не остановится. Оба действия происходят одновременно.

Бедро и колено падают на расслабленную сторону. Прямая нога, несущая вес, проходит под бедром колено в колено, пятка направлена вверх. Это ясно показывают фотографии. Расслабленная нога, качаясь вперед, согнута в колене. Она не выпрямится, пока не пройдет рядом с другим коленом. Это очень хорошо видно сбоку, когда мы рассматриваем позу ходьбы. Обе ноги прак-

МЕХАНИКА ДВИЖЕНИЯ

тически прямые в конце шага. Здесь снова парадокс: ноги, кажется, выражают само движение в начале или в конце размаха, описанного в предыдущей главе. Обратите внимание, в частности, на то, сколько развевающихся волос добавить девушке, изображенной в бегущей позе. Кроме того, девушка бежит с согнутыми руками, хотя при ходьбе они естественным образом свешиваются вниз.

Попробуйте базировать позы ходьбы и бега на фотографиях реального движения. Дело стоит того, по крайней мере, приведенные здесь фотографии могут оказаться ценным подспорьем. Чтобы увидеть все действия, сопровождающие шаг, потребуется прокрутка изображения в замедленном темпе: страница за страницей фотографии должны быть воспроизведены в любом удобном размере. Однако я не считаю, что это необходимо: тщательного изучения двух следующих страниц будет вполне достаточно.

Начните рисовать позы манекена. Просмотрите, если сможете, серию небольших структурных эскизов, нарисуйте весь путь полного шага до конца. Рисуя позу ходьбы, вид сзади, помните, что нога толкает тело прямо назад, когда пятка отрывается от земли, пятка и пальцы ног поднимаются при изгибе колена.

Я не восхищаюсь фотореалистичными рисунками, но я, конечно, терпеть не могу рисунки, которые должны быть точными и убедительными, но оказываются бессмысленными и статичными по незнанию или лени художника. Стремление приобрести ценные навыки может послужить достаточной причиной для художника, чтобы использовать фотокамеру при изучении позы тела в движении.

Источник ваших знаний, как упоминалось раньше, не имеет значения. Зачем обречь модель на испытания в попытке сохранить живую улыбку в течение часа? Никто не сможет этого выдержать. С фотокамерой мы можем за пять минут узнать об улыбке больше, чем в течение пяти лет попыток «поймать» ее только глазами. Для невооруженного глаза конечности двигаются слишком быстро. Выражения моментально меняются и исчезают. Фотокамера — это одно из средств фиксации, с ее помощью мы сможем изучать их часами. Это непростительный грех —

просто копировать. Если вам нечего добавить, нет никакой личной связи с изображением, нет чувств, связанных с ним, если вы удовлетворены технической стороной, манерой выражения и у вас нет никакого желания изменить получившийся результат, то выбрасывайте карандаши и кисти и используйте только камеру. Иногда вы будете чувствовать беспомощность перед реальностью, когда вы не будете знать, что делать, кроме как копировать, но таких случаев будет меньше, если вы попытаетесь выразить свои переживания, расширяя при этом диапазон своих технических знаний.

Камера расширяет сферу познания действительности, обеспечивая художника наблюдениями за пределами студии.

Иногда возникают моменты, когда линия баланса может быть изогнута. Создается такое ощущение, будто она как бы пружинит. Например, фигура может с усилием сопротивляться чему-то. Давление изгибает фигуру назад. Вместе с тем, если фигура оказывается сильнее, она изгибается в другую сторону. Поза танца может быть построена на изогнутой линии и/или на изображении раскачивающейся фигуры. Движения могут быть прямыми, как стрела, или изогнутыми, как след от сигнальной ракеты, либо они предполагают определенную силу противодействия.

Жизненно важно, чтобы в вашем рисунке присутствовал «дух» движения. Ни вы не сможете стать успешным художником, если будете сидеть без дела, ни ваши рисунки не смогут быть успешными, если нарисованные вами фигуры будут статичными. В девяти случаях из десяти картина, которую вас попросят нарисовать, будет призывом к действию. Покупатели любят действие. Оно добавляет вашей работе изюминку и бодрость духа. Как недавно выяснилось, ряд видных художников «одевал» фигуры точно так, как «одевали» свои фигуры художники времен Первой мировой войны. Мы живем в век действий. Модель не может выбирать позу сама. Вам придется хорошо подумать: «Что я могу сделать с ней, чтобы заставить этот рисунок петь?»

Это не простое решение, потому что это вопрос ощущения и интерпретации. Сегодня

МЕХАНИКА ДВИЖЕНИЯ

девушка на обложке журнала не может быть просто милой. Она должна быть жизненной во всех смыслах и делать что-то, кроме как просто сидеть перед вами и смотреть на вас с портрета. Она не может просто держать что-то в руке. Девушка с обложки журнала держит в руках все, что угодно: от кошек и собак до писем. Пусть она плавает, ныряет, скользит на лыжах сквозь летящий снег. Пусть она делает все, что хочет, только не позволяйте ей застыть.

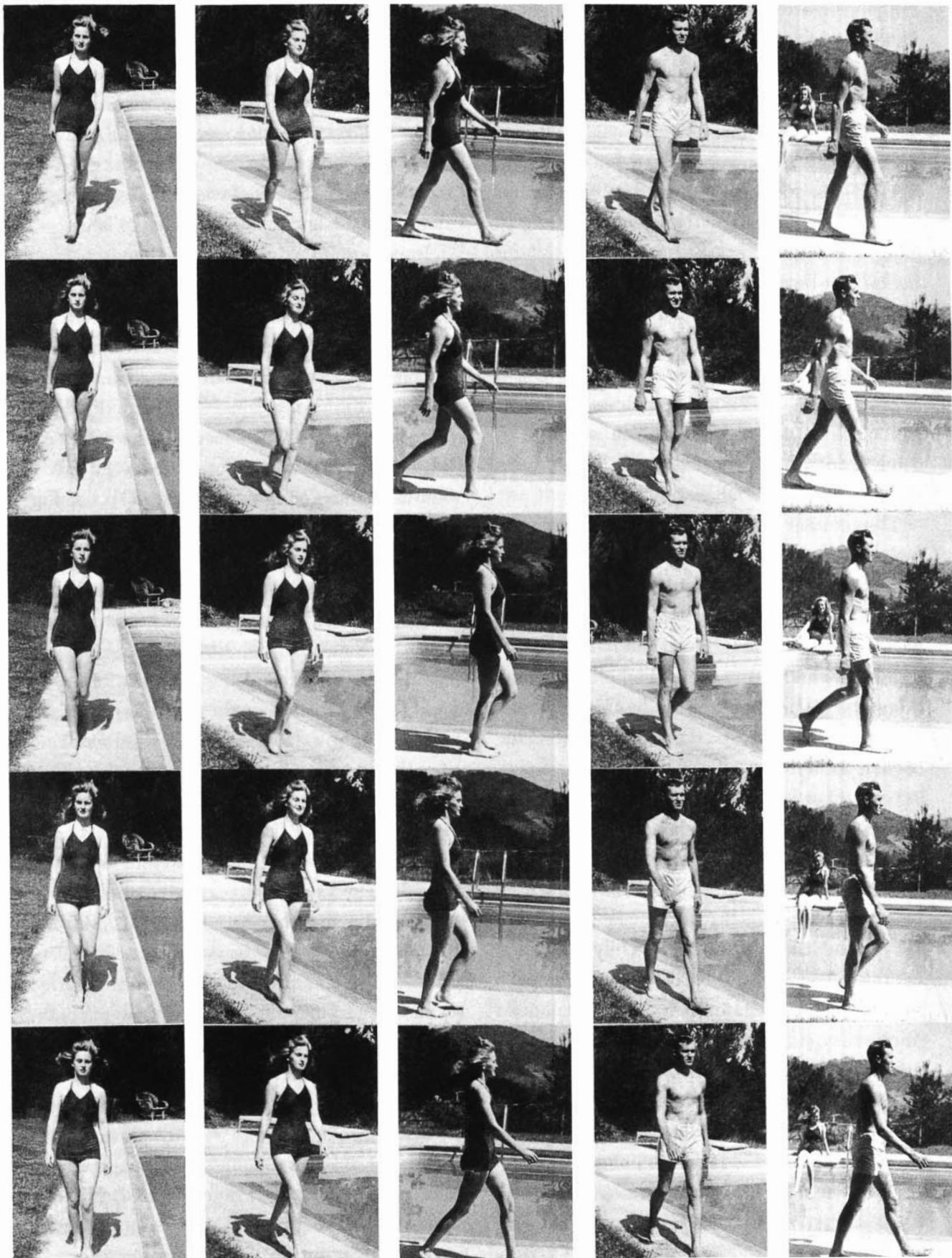
Не только обложке журнала, но и любому рисунку будет полезно добавление силы и достоверно нарисованного действия. Чтобы сделать действие правильным, вы должны выяснить, каково оно на самом деле, и потом изучить его так же, как анатомию, величины или любую другую область рисования.

Необходимое предупреждение: не следует слишком буквально копировать действие. Если вы рисуете несколько идущих фигур, не рисуйте их движения одинаковыми, если, конечно, они не маршируют, как солдаты на параде. Интересное изображение действия появляется благодаря контрасту. Необходимо все разнообразие, какого только можно достичь. Движение фигуры кажется быстрее на фоне статичного объекта или другой фигуры, которая движется медленнее.

Особенно важна обработка изображений массовых действий: солдаты в бою, скаковые лошади, сгруппированные вместе, фигуры, разбегающиеся от какой-нибудь опасности. Всегда выделяйте одну или две ключевые фигуры. Вложите в них всю силу своего воображения. Затем вокруг них сгруппируйте остальные. Если все лица на вашей картине имеют одинаковую степень важности, рисунок становится однообразным. Иллюстрация битвы должна сосредоточиться на одной или двух фигурах на переднем плане, остальные «подчиняются» им. Изображение второстепенных персонажей не должно быть столь же подробно, как и главных фигур, так как сосредоточение слишком большого внимания на массовке создает путаницу и не позволяет в полной мере оценить событие, которому посвящена картина. Группа производит гораздо более мощное впечатление, чем множество самодостаточных единиц.

Есть такой трюк, которому вы должны научиться, чтобы уловить позу, которую нельзя уловить иначе, например, момент падения фигуры, когда она находится еще в воздухе. Позирующая вам модель располагается в нужной вам позе на полу. Используйте плоский фон и сделайте снимок сверху. Расположите вашу модель так, как вы пожелаете. Как-то я рисовал человека, ныряющего «лебедем»: я расположил лицо девушки на сиденье стула и снял его из позиции сверху. Можно снять фигуру так, а потом развернуть. Снимая из очень низкой или из очень высокой позиции, можно получить множество необычных снимков действия. Они должны быть выполнены очень тщательно. Художник может пренебречь тенями, падающими на фон, но фотограф не может. Экспериментируйте с воображением, с моделью и с фотокамерой. Хорошо, если вы умеете хорошо рисовать. Намного лучше, если вы можете добавить рисунку убедительные движения.

СНИМКИ ИДУЩЕЙ ФИГУРЫ



СНИМКИ БЕГУЩЕЙ ФИГУРЫ

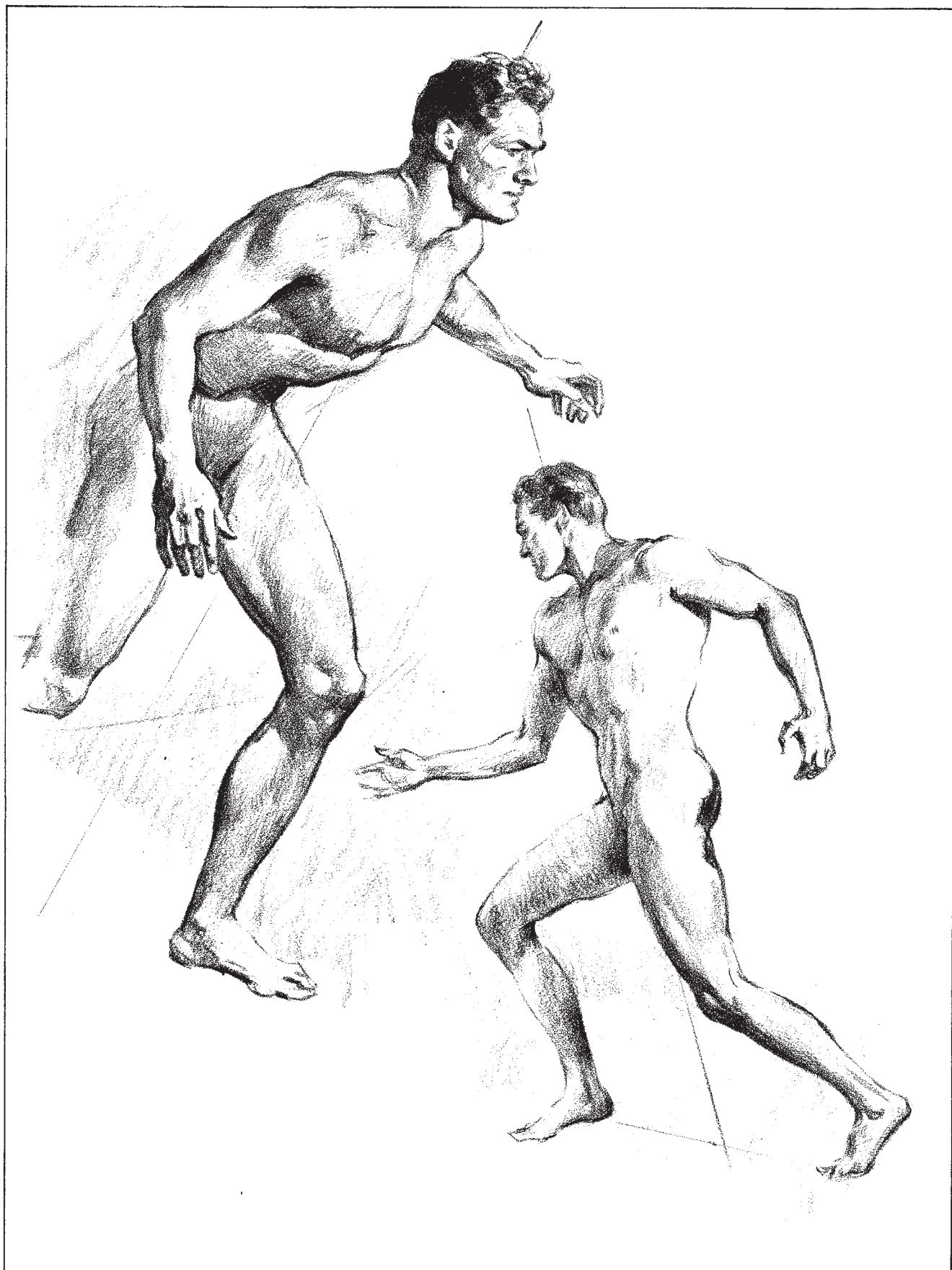


ЗАПОМНИТЕ

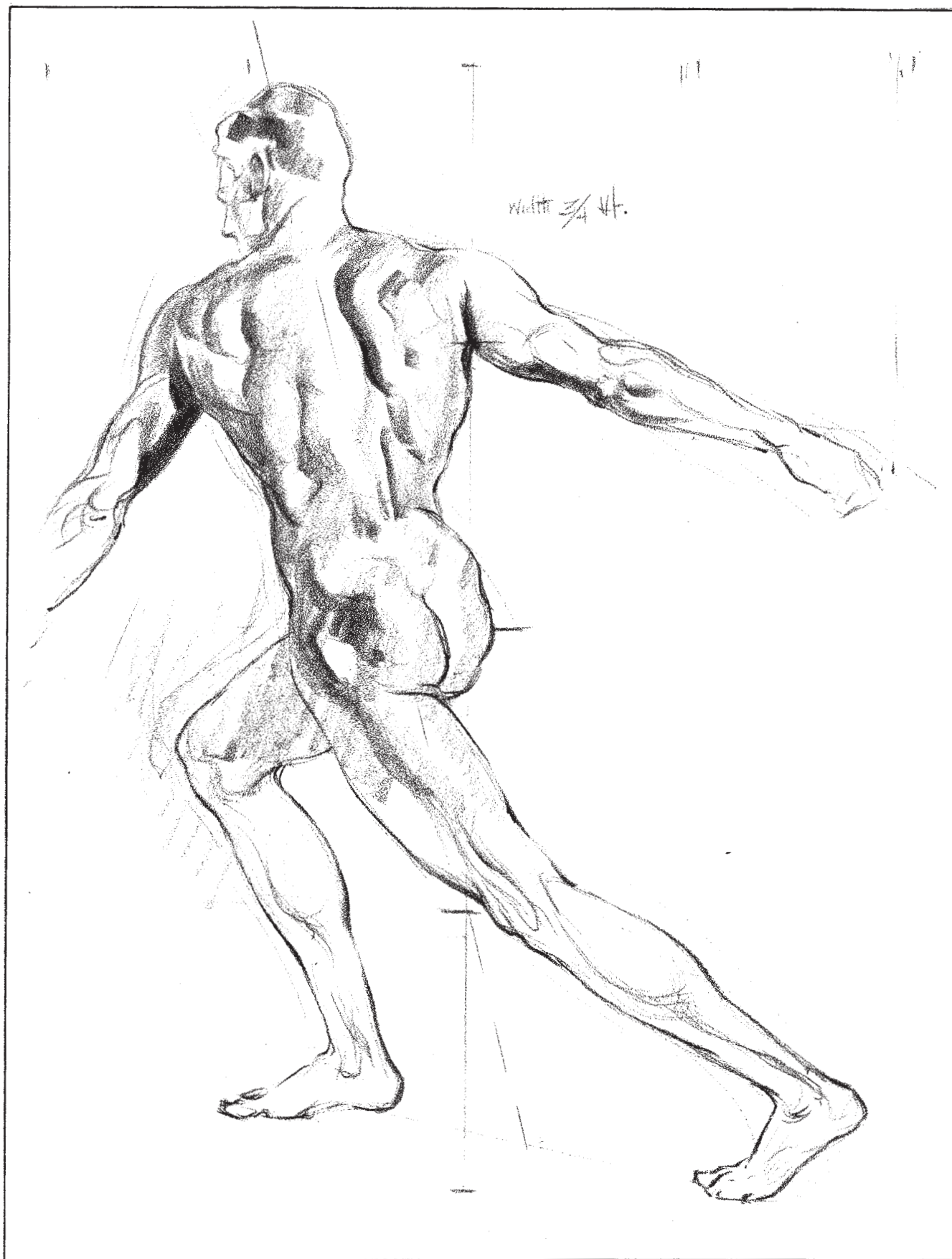
Движение рук обратно движению ног. Нога, расположенная сзади, не покидает земли, пока нога, расположенная спереди, не встанет на землю. Руки проходят мимо бедер в тот самый момент, когда колени проходят мимо друг друга. Бедро поднимается со стороны несущей вес ноги. Колени сгибаются на той ноге, которая расположена на земле. Действие лугие всего выражается в начале и в конце шага. Линия баланса всегда наклонена. Сделайте миниатюрные наброски рисунков, расположенных выше.



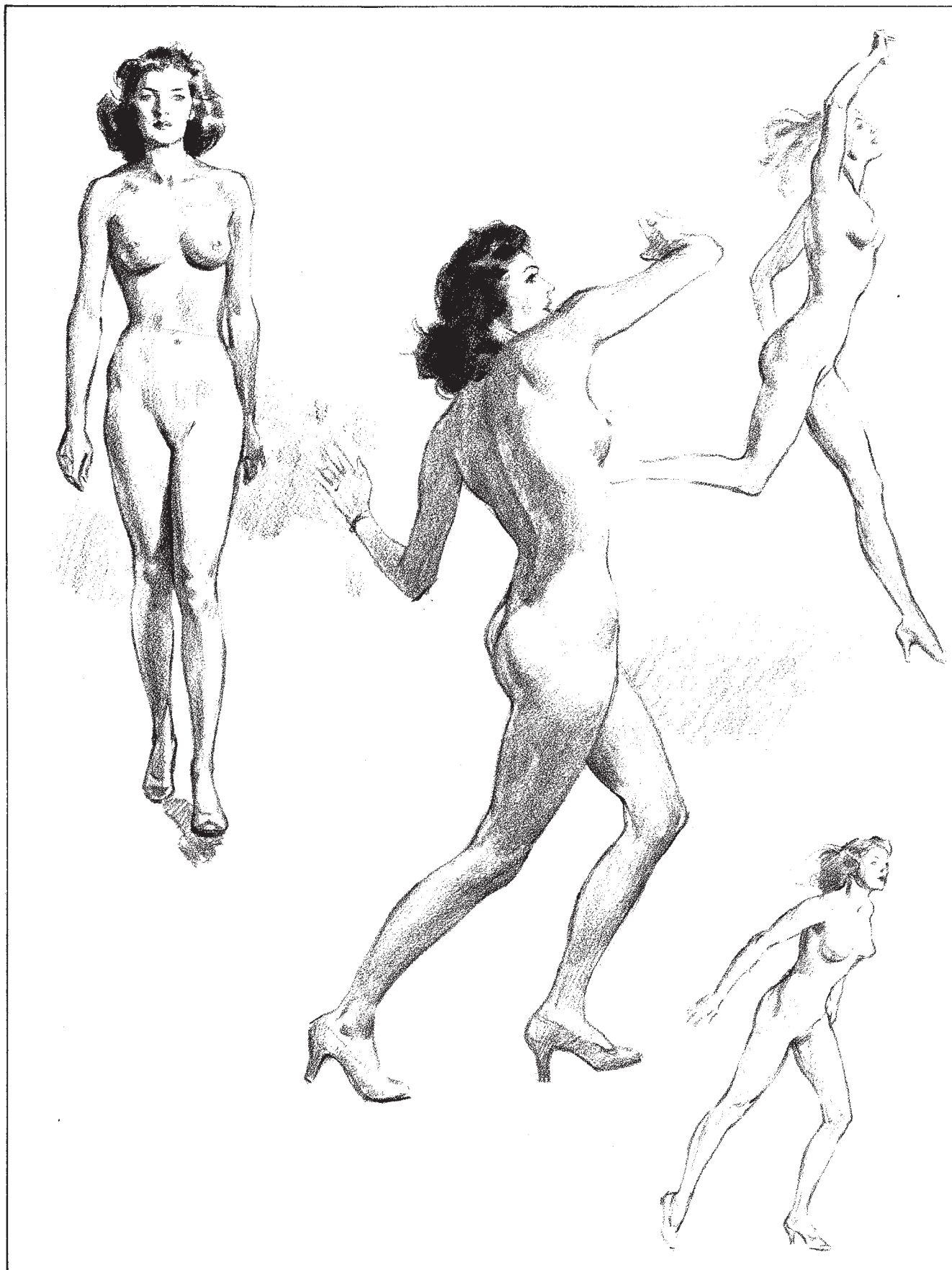
НАКЛОННАЯ ЛИНИЯ БАЛАНСА



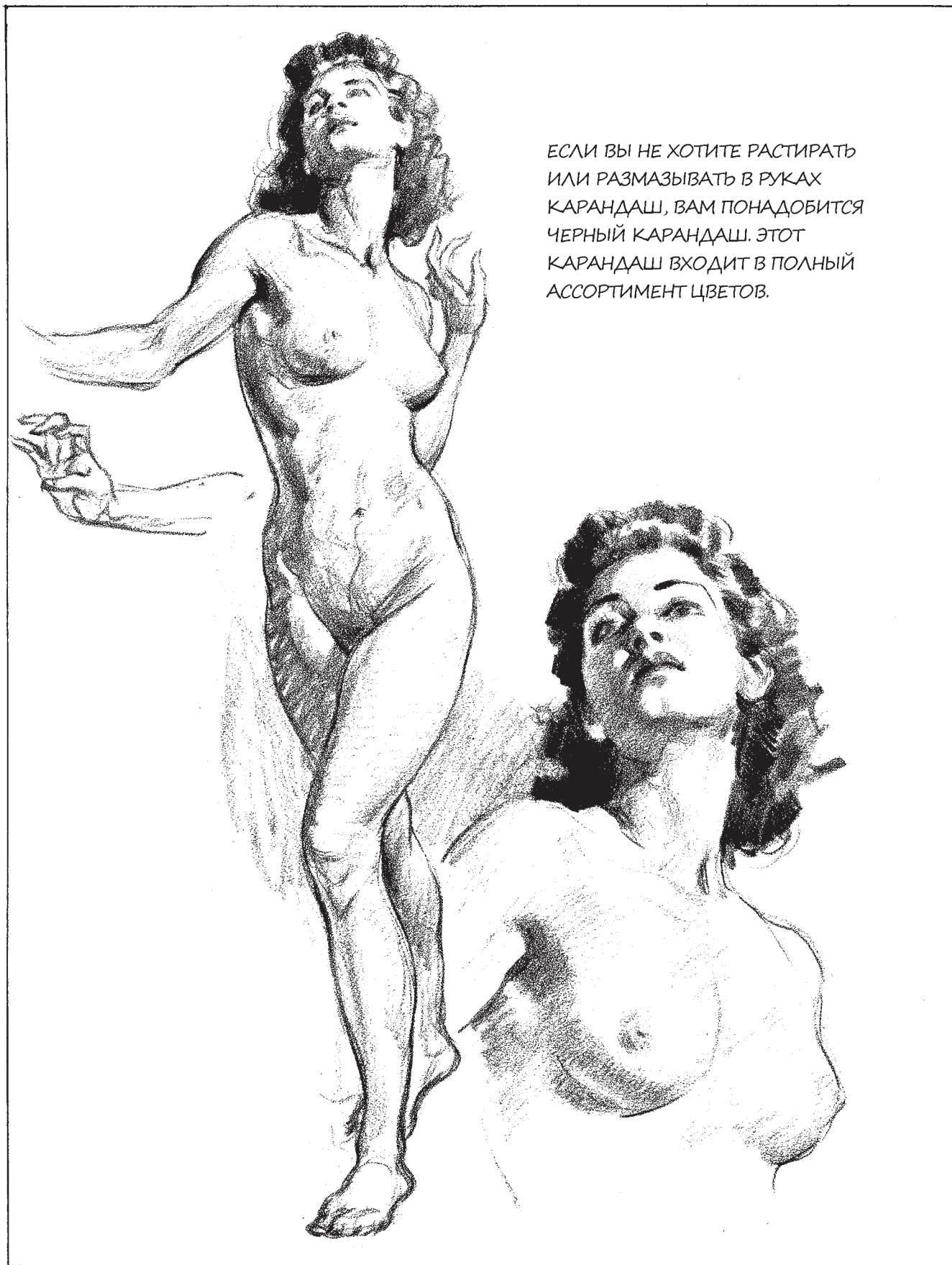
ПРУЖИНЯЩИЕ ДВИЖЕНИЯ



ДЕЙСТВИЕ, СЛИШКОМ БЫСТРОЕ ДЛЯ ГЛАЗ

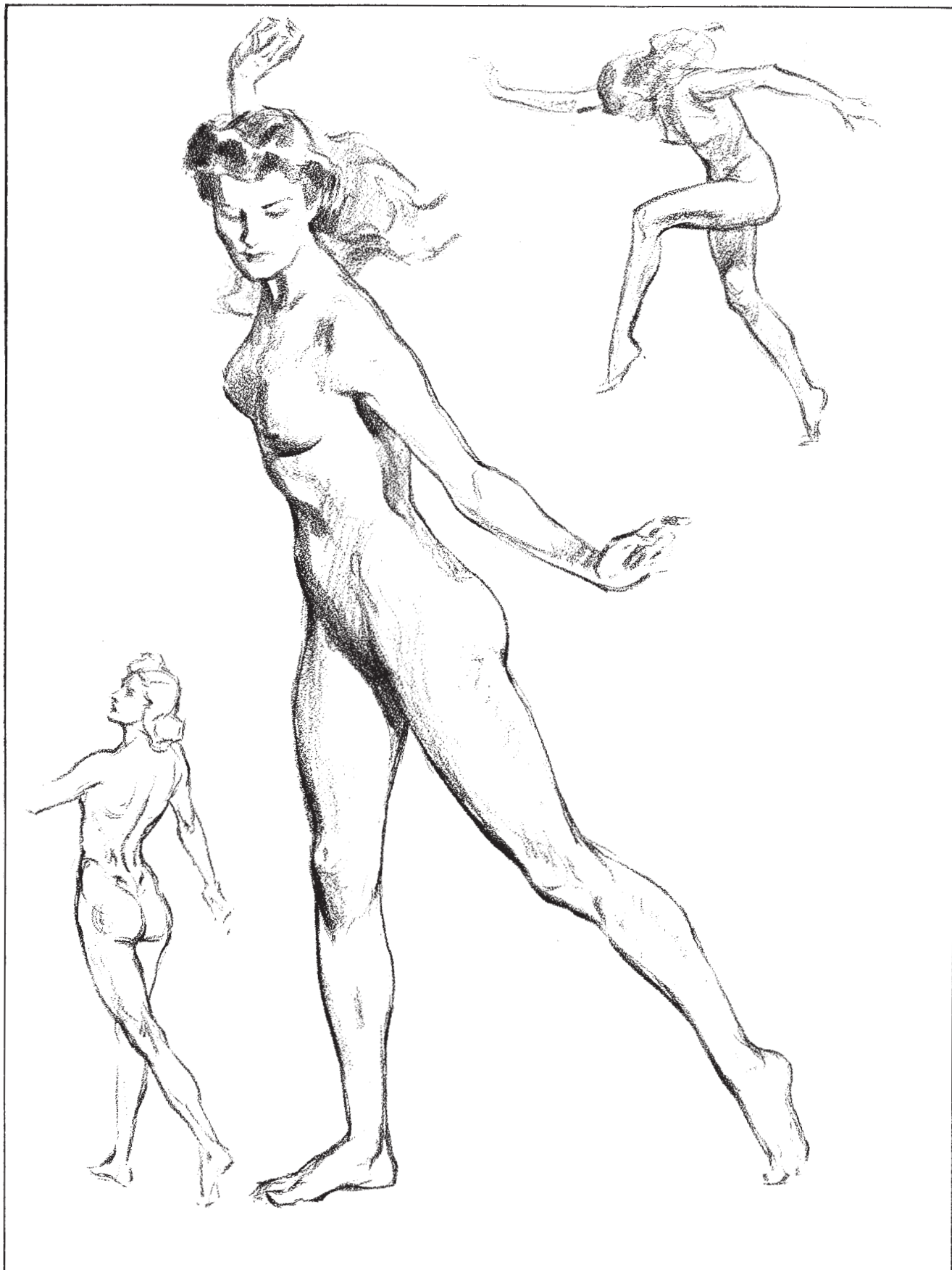


КРУТЯЩЕЕ ДВИЖЕНИЕ ВПЕРЕД

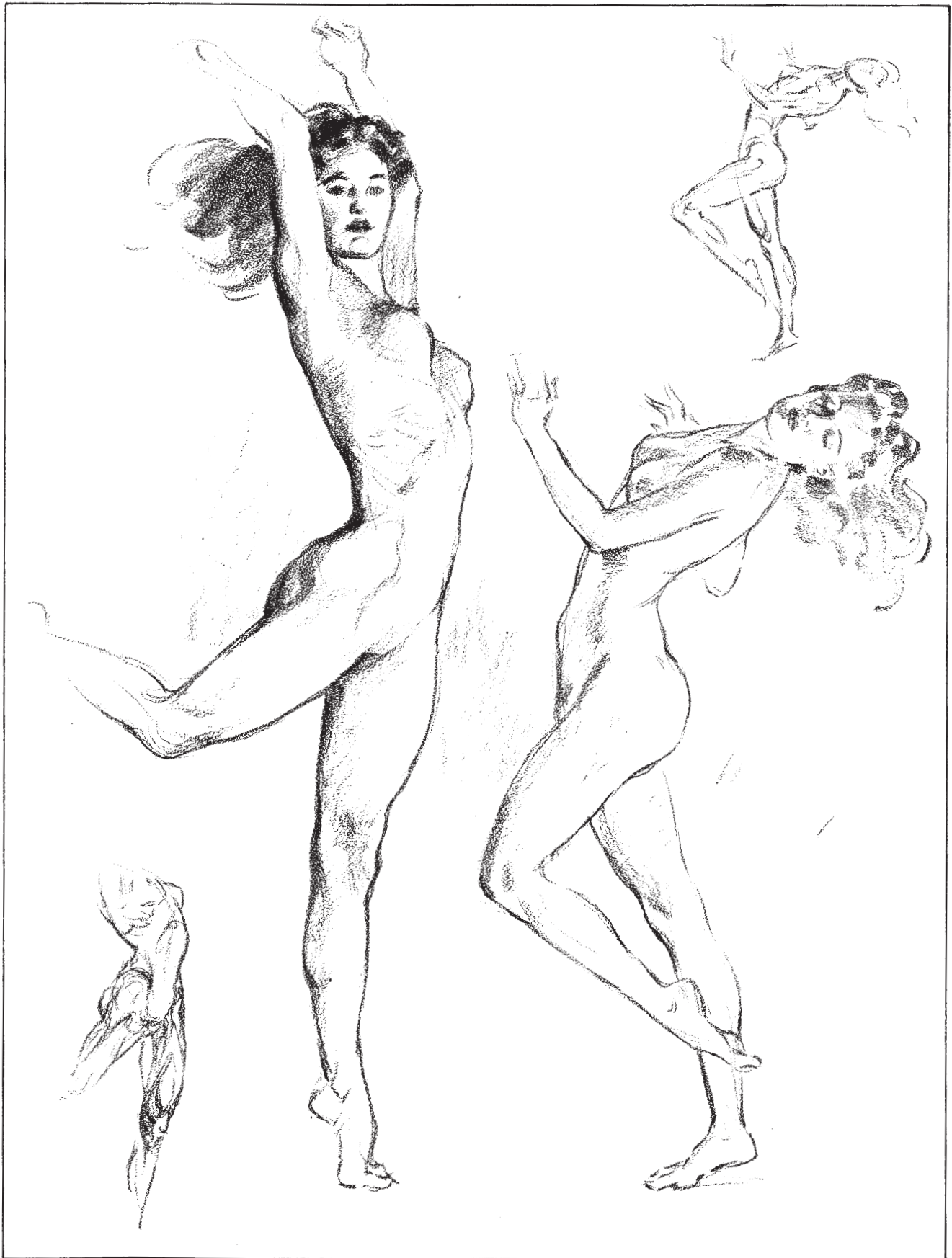


ЕСЛИ ВЫ НЕ ХОТИТЕ РАСТИРАТЬ
ИЛИ РАЗМАЗЫВАТЬ В РУКАХ
КАРАНДАШ, ВАМ ПОНАДОБИТСЯ
ЧЕРНЫЙ КАРАНДАШ. ЭТОТ
КАРАНДАШ ВХОДИТ В ПОЛНЫЙ
АССОРТИМЕНТ ЦВЕТОВ.

ДВИЖЕНИЕ ГОЛОВЫ К НОСКУ



БЫСТРОЕ ДВИЖЕНИЕ



НАЖИМ НА ПЯТКУ



ТИПИЧНАЯ ЗАДАЧА

Типичная задача базируется на допущении, что вы получили работу в арт-сервисе.

Вас вызывают в главный офис.

«Доброе утро. Я вызвал вас, чтобы вы встретились с мистером Сондерсом. Я хотел бы, чтобы вы получили всю информацию от него, из первых рук».

Мистер Сондерс: «Буду краток. Я организовал новую компанию по доставке грузов. Мы начинаем с быстрых перевозок новыми грузовиками. Все оформление предполагается в ярких красных тонах. Называться мы будем «Сондерс. Мгновенный сервис». Наш слоган: «Мы доставим что угодно, когда угодно, куда угодно». Мы хотим, чтобы торговая марка была разработана для рельефного изображения на наших грузовиках, в нашей рекламе и на наших стендах. Мы бы хотели, чтобы фигура была внутри чего-то вроде круга, или треугольника, или в какой-нибудь другой необычной форме. Она должна символически выражать скорость. Вы можете включить в свой рисунок любую эмблему — крылья или стрелу, — что угодно, что будет выражать идею скорости. Только, пожалуйста, не делайте еще одного крылатого Меркурия. Их и так уже пол-

но. Она должна быть величественная или умная. Мы не можем использовать мальчика-посыльного, потому что это не типично для компании. Наши люди будут одеты в униформу с нашивкой с нашей торговой маркой. Представьте нам, пожалуйста, несколько идей в виде карандашных черновых набросков».

Возьмите один или два из лучших своих черновиков и закончите их в черно-белом варианте для достижения наибольшего контраста. Не используйте полутона. Постарайтесь сделать рисунок очень простым.

Сделайте плоский дизайн в черном и дизайн в одном или двух других цветах, которыми будут оформлены грузовики.

Разработайте дизайн маленьких наклеек, которые будут наклеивать на посылки. Он должен включать торговую марку и надпись: «Доставлено быстро, безопасно, «Мгновенным сервисом» Сондерса». Размер нужно уменьшить до 2х3 дюйма.

Разработайте дизайн логотипа для возможного использования на некоторых почтовых открытках. Он должен быть простым, оригинальным и мгновенно привлекать внимание.



ANDREW
L. 1911

БАЛАНС, РИТМ, ИСПОЛНЕНИЕ

Баланс — это физический атрибут, которым обладает каждый из нас. Если фигура нарисована без соблюдения баланса, она подсознательно раздражает. Любое колебание или вероятность падения вызывают инстинктивное чувство опасности. Посмотрите, как быстро мама подхватывает балансирующего ребенка. Наблюдатель быстро поймет, что рисунок не сбалансирован, и невозможность вмешаться в ситуацию вызовет у него негативную реакцию.

Баланс — это выравнивание распределения веса в рисунке по отношению ко всему остальному. Если наклониться в одну сторону, рука или нога окажутся по противоположной стороне, чтобы компенсировать неравномерное распределение веса по ногам, которые представляют собой центральную точку деления линии баланса. Если стоять на одной ноге, необходимо максимально распределить вес. Таким образом, фигура вписывается в треугольник. Если стоять на двух ногах, получается квадратное основание для веса и фигура вписывается в прямоугольник.

Это не следует воспринимать слишком буквально, так как рука или нога может выйти за пределы треугольника или прямоугольника, но разделение линии, проходящей через середину треугольника или прямоугольника, показывает приблизительно одинаковый объем по обе стороны от нее.

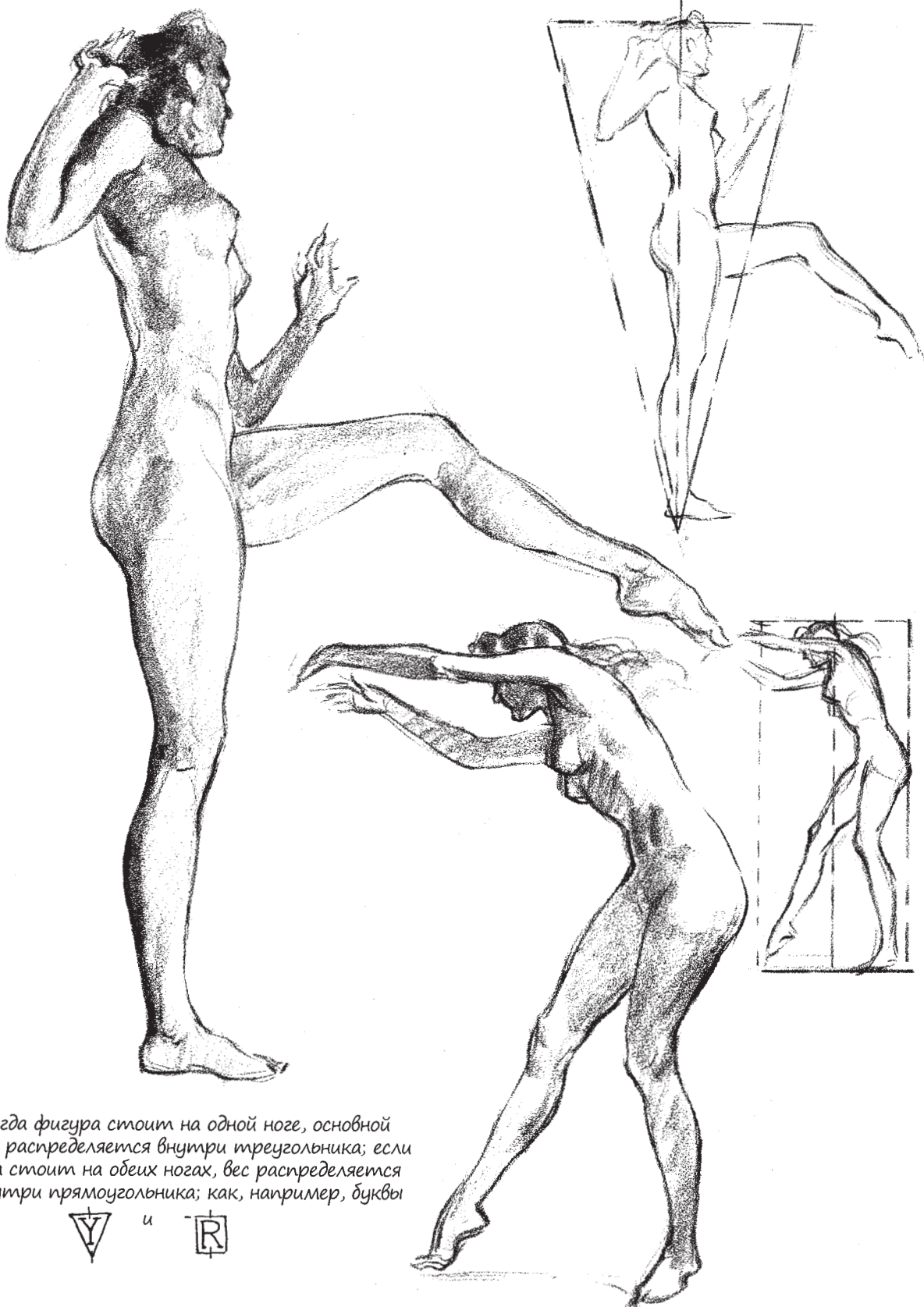
При использовании живой модели, как непосредственно для эскизов, так и для фотоснимков, она будет автоматически поддерживать равновесие. Но при рисовании действия по памяти баланс нужно соблюдать самым тщательным образом. Об этом нельзя забывать.

Прежде чем перейти к проблеме ритма, необходимо принять во внимание основы изображения. Технология построения изображения с помощью различных материалов подробно обсуждается в других частях кни-

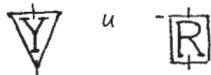
ги. Техника — это индивидуальное качество, и никто не может положительно утверждать, что техническая обработка популярных или успешных работ завтра будет такой же, как сегодня. Основы изображения, однако, не столь сильно связаны с тем, как вы кладете штрихи на бумагу или холст, как и с правильными величинами, разумно изображаемыми в указанном воспроизведении, и ясным представлением об использовании тона и линии в их надлежащем месте.

На странице 132 представлены два рисунка, которые, я считаю, сами говорят за себя. В первом тон подчинен линии, во втором линия подчинена тону. Это дает вам два подхода к работе. Вы можете начать рисовать по плану, сделать рисунок либо чисто линейным, либо создать его сочетанием линий и тона (где одно может быть подчинено другому), либо сделать чисто тональный рисунок, как на странице 133. Я полагаю, что вы не ограничите себя одной манерой обработки и проделаете всю работу так, чтоб использовать разные возможности. Попробуйте перо и чернила, уголь, рисуйте линии с помощью кисти, акварели или чем пожелаете. Вы значительно расширите свой опыт, рисуя с помощью разных материалов и используя различные способы обработки рисунка. Если вы чему-то учитесь, сначала решите для себя, что вы хотите получить от этого обучения. Если это величины, тогда сделайте тщательный тональный рисунок. Если это конструкция, линия, пропорция или анатомия, работайте, имея это в виду. Если речь идет о позе — быстрый набросок лучше, чем вымученный, много раз переделанный рисунок. Конечно, вам придется потрудиться, если вы хотите получить детальный или тональный рисунок. Вам не понадобится прилагать усилия к тому, что трудно выразить небольшим количеством движения. Если ваш клиент захочет эскиз, он увидит, что уже есть в эскизе и что будет развито в окончательном рисунке.

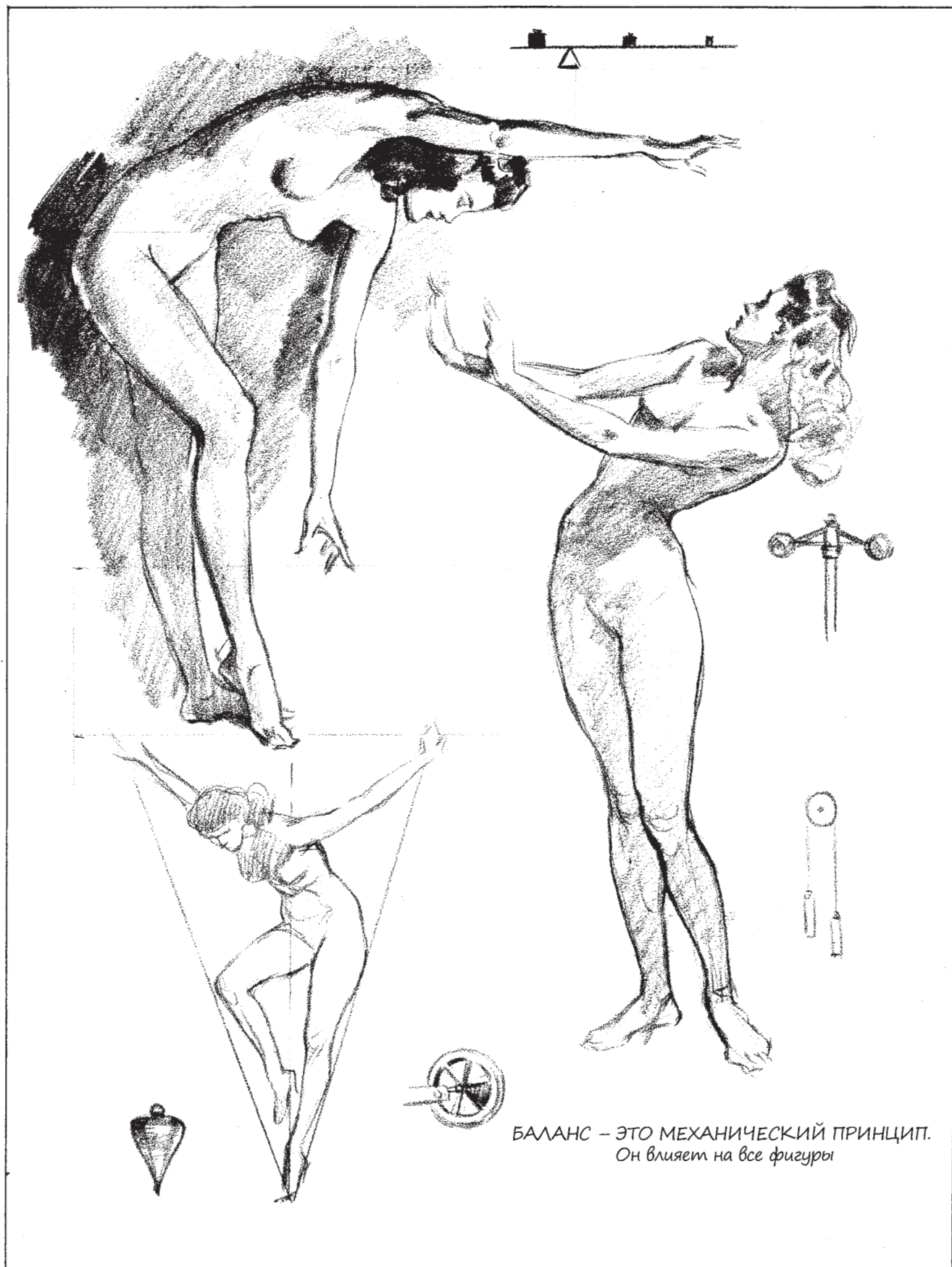
БАЛАНС



Когда фигура стоит на одной ноге, основной вес распределяется внутри треугольника; если она стоит на обеих ногах, вес распределяется внутри прямоугольника; как, например, буквы

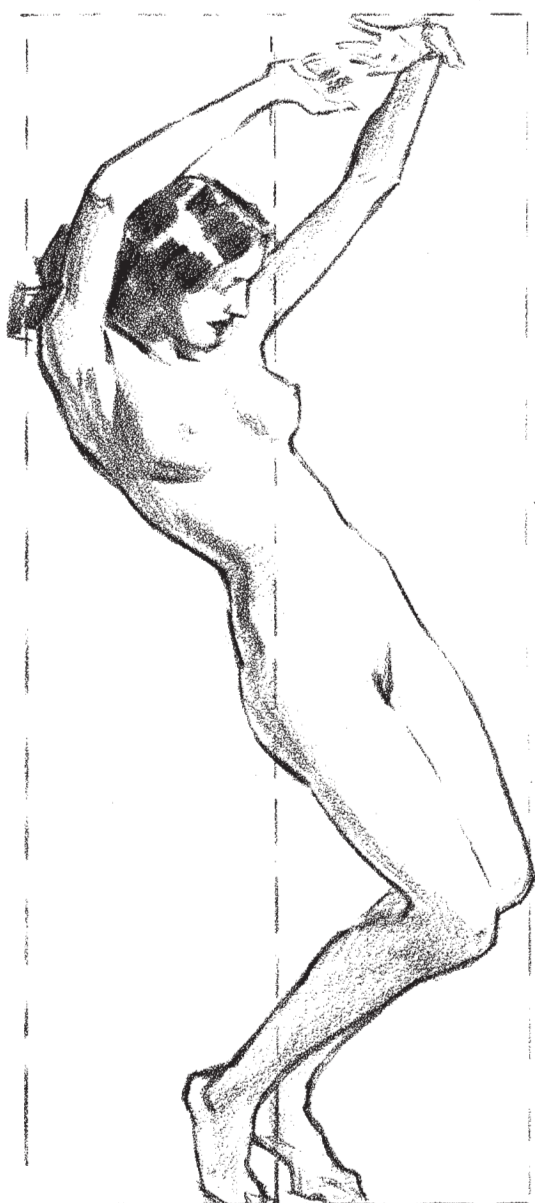


БАЛАНС



БАЛАНС – ЭТО МЕХАНИЧЕСКИЙ ПРИНЦИП.
Он влияет на все фигуры

ДВА МЕТОДА ПРИБЛИЖЕНИЯ



ТОН ПОДЧИНЯЕТСЯ КОНТУРУ

Вот два подхода, которые демонстрируют абсолютную разницу результатов. Попробуйте оба. Линия – действительно сильная сторона рисовальщика, в то время как тон – союзник художника. Тон более сложен в исполнении и не должен быть «фальшивым». Может быть много удачных комбинаций обоих подходов.

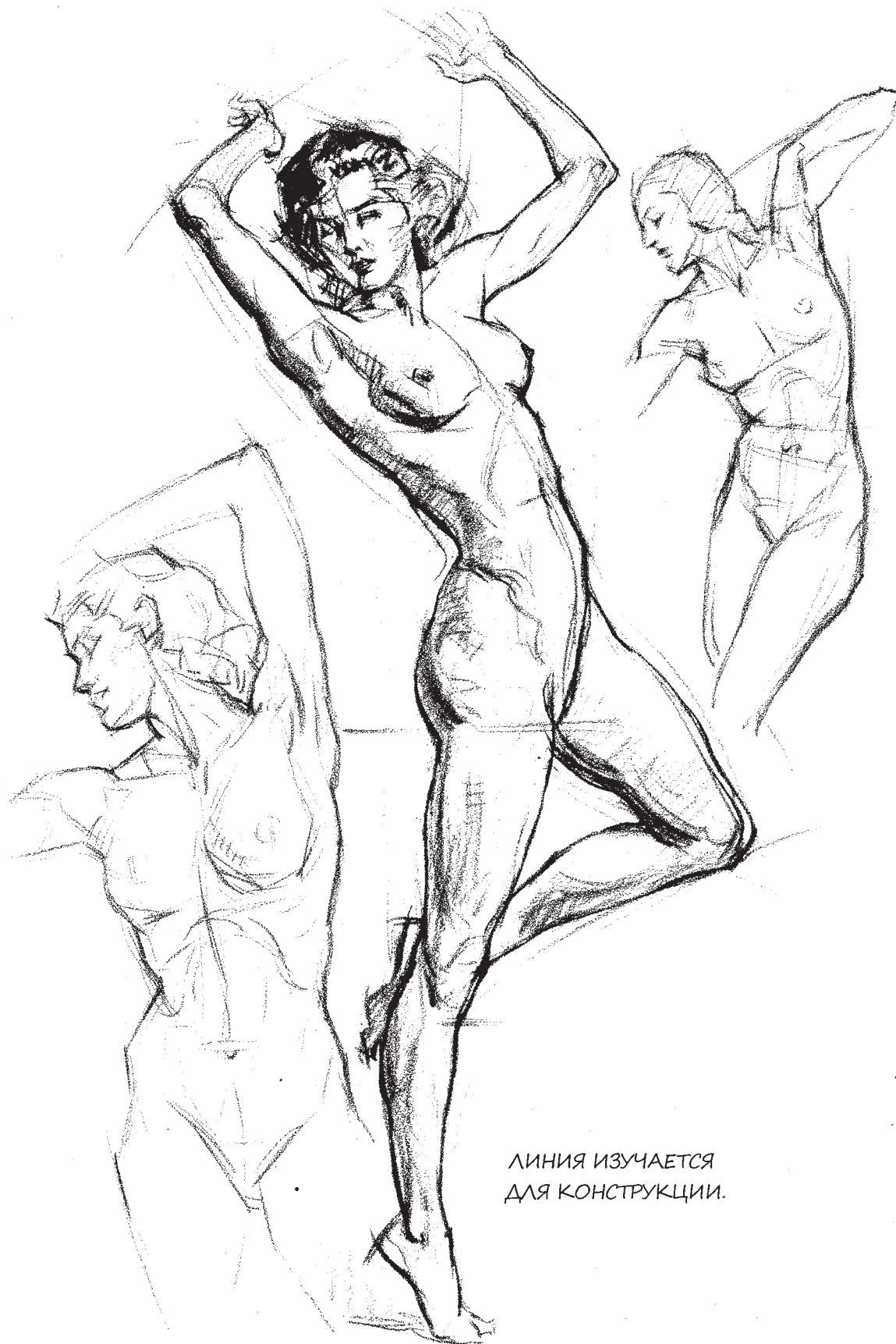


КОНТУР ПОДЧИНЯЕТСЯ ТОНУ

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ФОРМЫ ЛИШЬ ТОНОМ И АКЦЕНТОМ

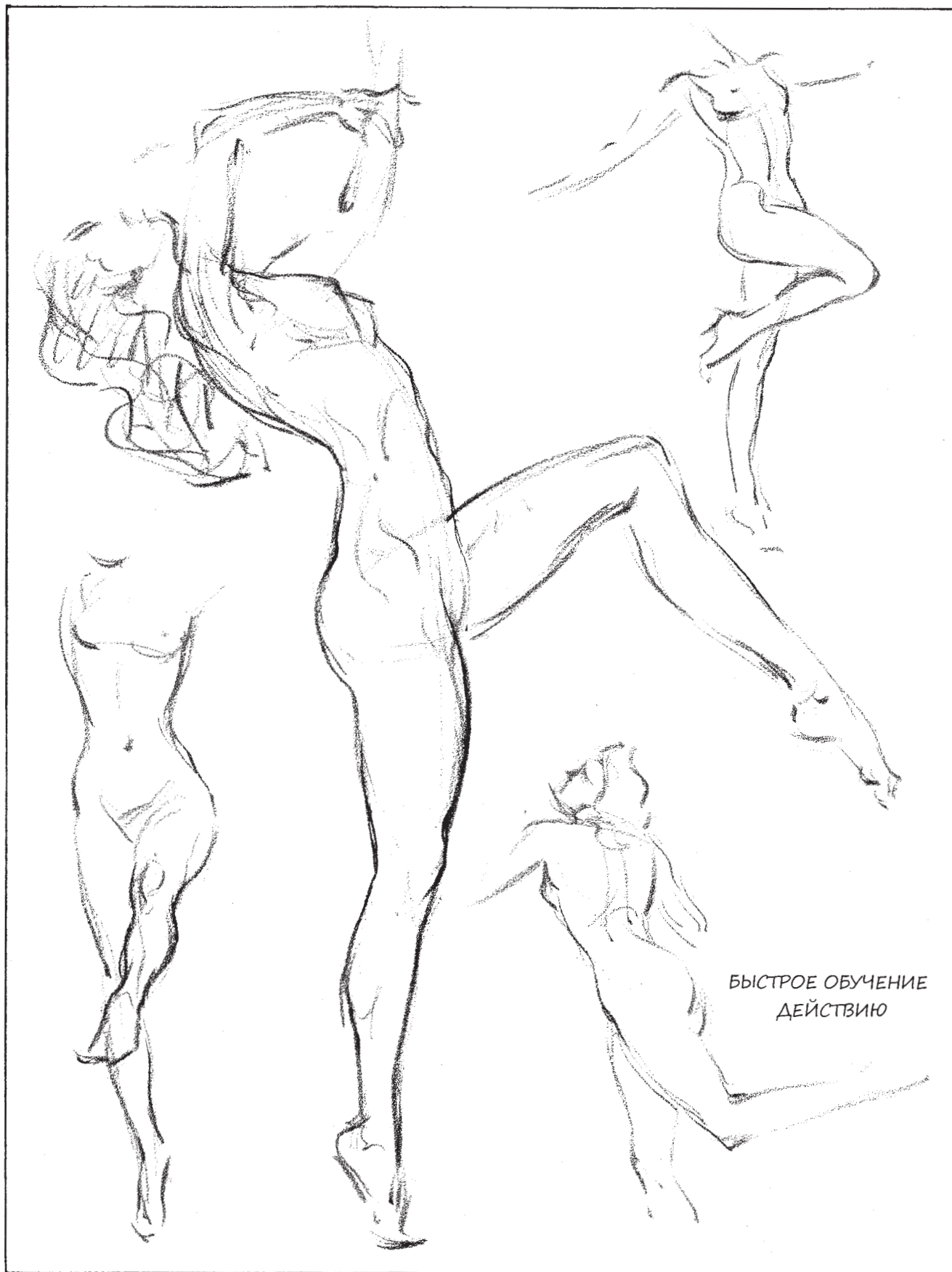


НАПРЯЖЕННАЯ КОНСТРУКЦИЯ



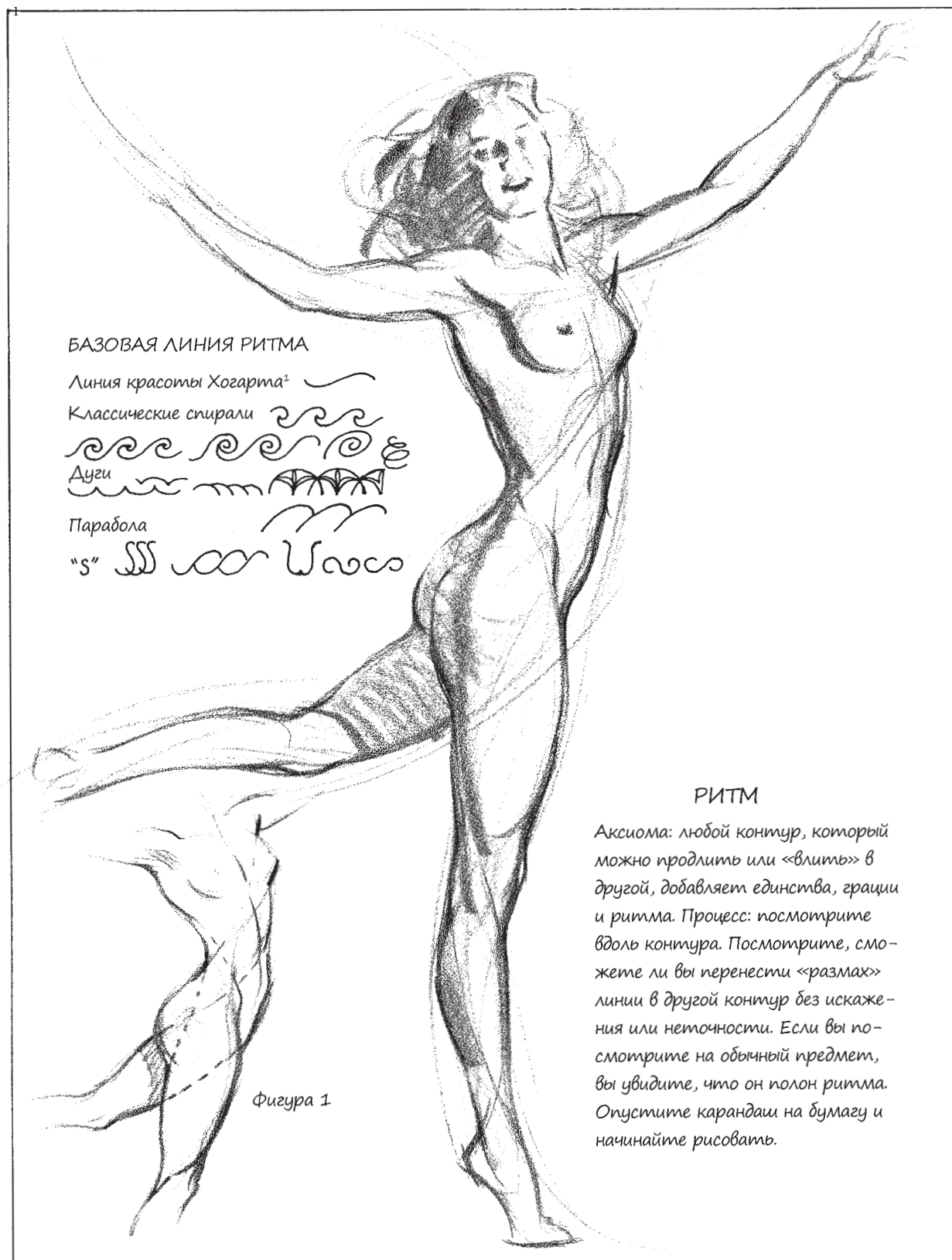
ЛИНИЯ ИЗУЧАЕТСЯ
ДЛЯ КОНСТРУКЦИИ.

ДВУХМИНУТНОЕ ОБУЧЕНИЕ



БЫСТРОЕ ОБУЧЕНИЕ
ДЕЙСТВИЮ

РИТМ



БАЗОВАЯ ЛИНИЯ РИТМА

Линия красоты Хогарта¹ ~~~~~
Классические спирали ~~~~~
Дуги ~~~~~
Парабола ~~~~~
"S" ~~~~~

РИТМ

Аксиома: любой контур, который можно продлить или «влиить» в другой, добавляет единства, грации и ритма. Процесс: посмотрите вдоль контура. Посмотрите, сможете ли вы перенести «размах» линии в другой контур без искажения или неточности. Если вы посмотрите на обычный предмет, вы увидите, что он полон ритма. Опустите карандаш на бумагу и начинайте рисовать.

Фигура 1

¹ Уильям Хогарт — английский художник, иллюстратор, гравер и теоретик искусства. Разработал S-образный изгиб или «линию красоты» — эстетическое понятие, компонент художественной композиции — волнообразную, изгибающуюся кривую линию, которая придает изображению особенное изящество. Считал ее неотъемлемой частью изображения красоты (прим. пер.).

РИТМ

Чувство ритма имеет огромное значение для рисования тела. К сожалению, это один из тех элементов, которые проще всего пропустить. В музыке мы чувствуем темп и ритм. То же самое в рисунке. Технически считается, что ритм — это «поток» непрерывной линии, в результате которого возникает чувство единства и изящества.

Мы называем ритмический акцент на линию или контур «собиранием». Линии края, наблюдаемые по всей форме, будут собираться и продолжаться по другому контуру. Следующие несколько рисунков могут служить в качестве примеров. Посмотрите на этот феномен ритмической линии, и вы увидите его красоту во всех природных формах: в животных, листьях, траве, цветах, морских раковинах и в человеческой фигуре.

Мы осознаем, что ритм пульсирует, наполняя всю Вселенную, начиная с атома и кончая звездами. Ритм предполагает повторение, движение в потоке, циклы, волны, и все это связано с единым планом или целью. Чувство ритма в рисовании, исключая абстракцию, представляет собой «втекание» в линию, точно так же, как оно существует в движении в различных видах спорта. Игрок в боулинг, в гольф или в теннис, а также любой другой спортсмен должен овладеть этим гладким «втеканием», чтобы развивать чувство ритма. Следуйте за своими линиями через твердую форму и смотрите, как они становятся частью ритмического плана. Когда рисунок выглядит неуклюжим, есть вероятность, что проблема заключается в отсутствии «втекания». Неуклюжесть в действии и в рисовании — это отсутствие ритма, которое приводит к неравномерности, дезорганизованному движению.

Есть несколько основных линий ритма, о которых мы должны постоянно помнить. Пер-

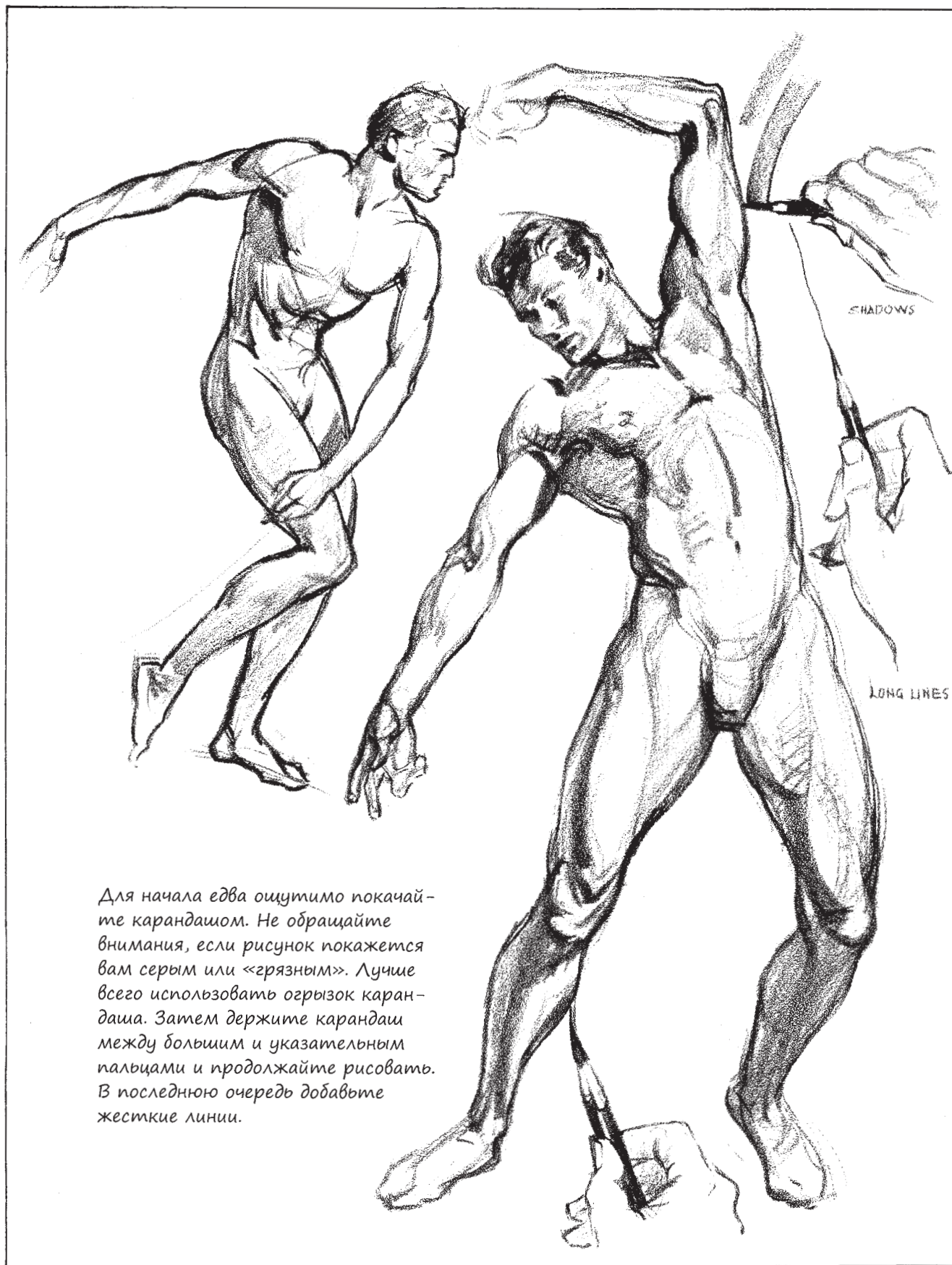
вая — «линия красоты» Хогарта. Это линия, которая изящно искривляется в одном направлении, а затем в другом. В человеческом теле она есть везде: в линии позвоночника, верхней губы, уха, волос, талии и бедер, в ногах и щиколотках. Она представляет собой как бы варианты буквы S.

Вторая линия ритма — это спираль, линия, начинающаяся в точке и разматывающаяся вокруг этой точки, распространяясь круговыми движениями. Этот ритм линии проявляется в морских раковинах, водоворотах или вертушках.

Третья линия ритма называется параболой, которая разворачивается линией изгиба, все больше искривляясь, как след от сигнальной ракеты. Эти три линии лежат в основе большинства орнаментов. Они также могут быть положены в основу живописной композиции. Они кажутся особенно важными при рассмотрении всех изящных движений, поэтому им следует уделять большое внимание во всех рисунках движения. Линии ритма у животных легко наблюдать и, следовательно, легче воспринимать.

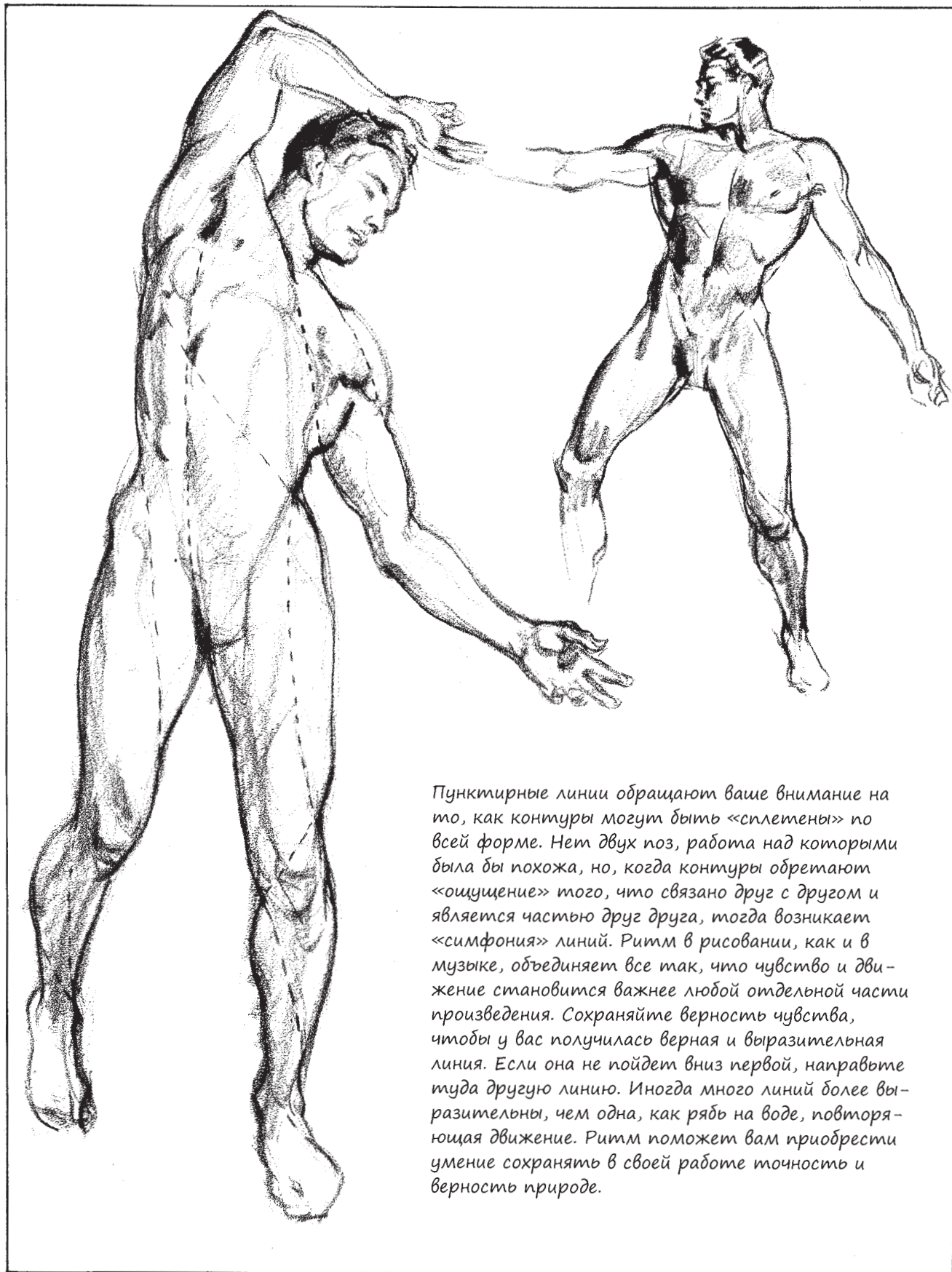
Ритм может быть сильным, как у большой волны, бьющейся в берег, или нежным и плавным, как у ряби пруда. Периодический ритм движения возбуждает нас либо, наоборот, дает нам приятное чувство покоя и равновесия. Так называемая «линия обтекания» — это ритм, применяемый к уродливому контуру. Коммерческое применение этого принципа должно быть наиболее успешным. Линии наших поездов и кораблей, автомобилей, самолетов и бытовой техники построены на этой концепции, впервые обнаруженной в природе у дельфинов и других обитателей морских глубин, у птиц и у всех живых существ, способных к быстрому движению.

РИТМ



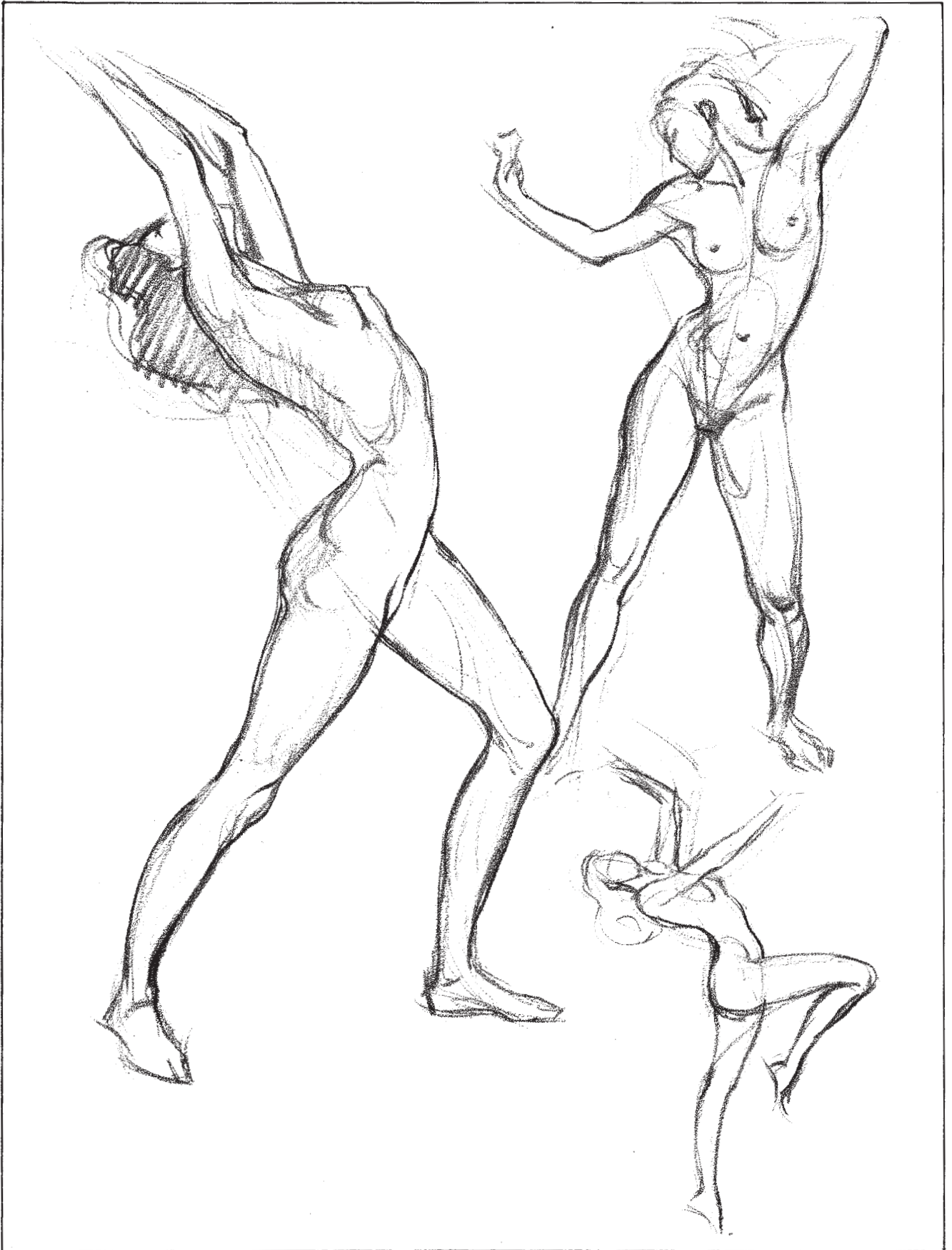
Для начала едва ощутимо покачайте карандашом. Не обращайте внимания, если рисунок покажется вам серым или «грязным». Лучше всего использовать огрызок карандаша. Затем держите карандаш между большим и указательным пальцами и продолжайте рисовать. В последнюю очередь добавьте жесткие линии.

ПЕРЕСЕЧЕНИЕ ЛИНИЙ РИТМА

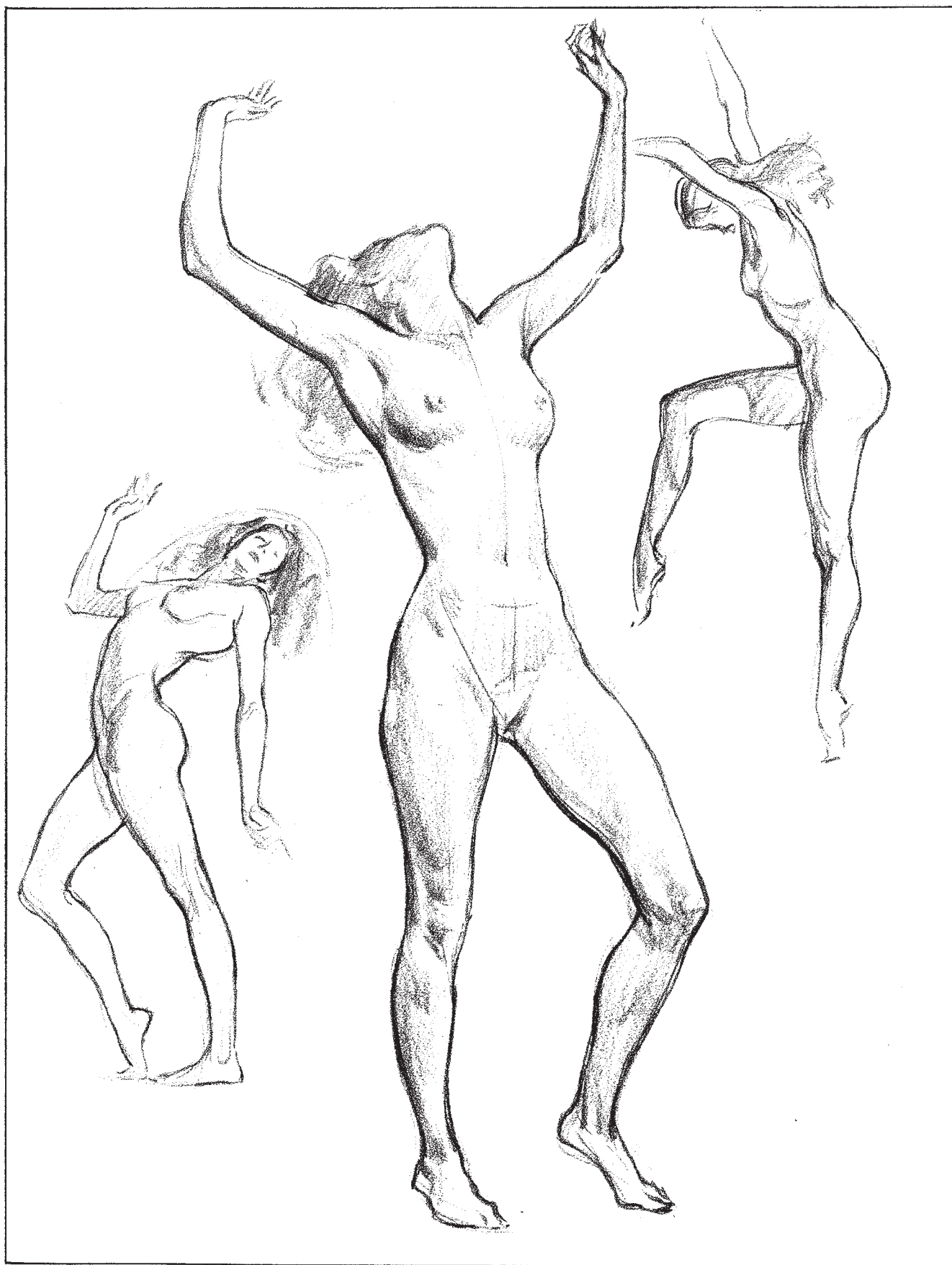


Пунктирные линии обращают ваше внимание на то, как контуры могут быть «сплетены» по всей форме. Нет двух поз, работа над которыми была бы похожа, но, когда контуры обретают «ощущение» того, что связано друг с другом и является частью друг друга, тогда возникает «симфония» линий. Ритм в рисовании, как и в музыке, объединяет все так, что чувство и движение становится важнее любой отдельной части произведения. Сохраняйте верность чувства, чтобы у вас получилась верная и выразительная линия. Если она не пойдет вниз первой, направьте туда другую линию. Иногда много линий более выразительны, чем одна, как рябь на воде, повторяющая движение. Ритм поможет вам приобрести умение сохранять в своей работе точность и верность природе.

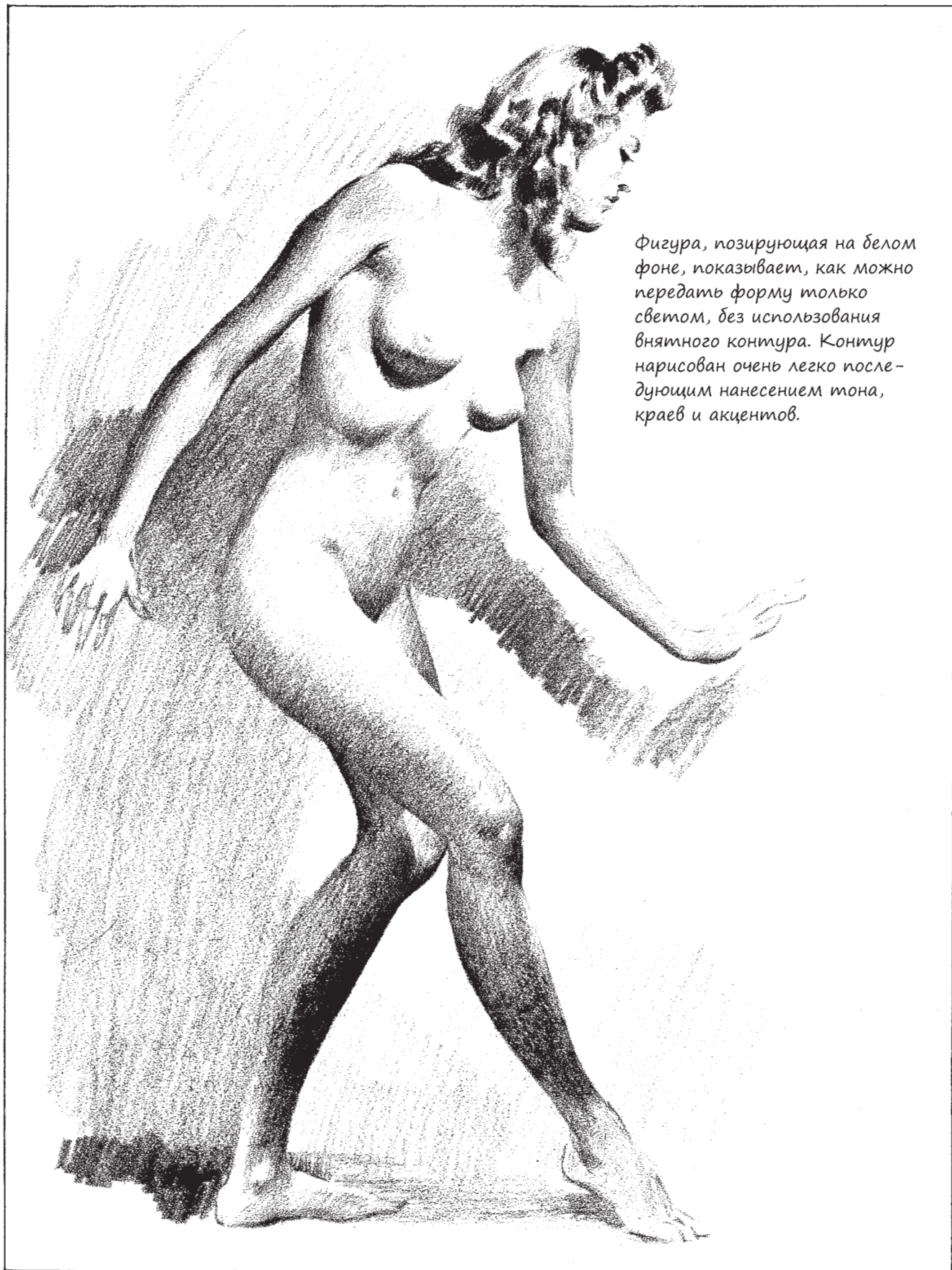
«СКОЛЬЖЕНИЕ»



СВЯЗЬ ОДНОГО КОНТУРА С ДРУГИМ



ОПРЕДЕЛЕНИЕ КРАЕВ И ТЕНЕЙ БЕЗ КОНТУРА



Фигура, позирующая на белом фоне, показывает, как можно передать форму только светом, без использования внятного контура. Контур нарисован очень легко последующим нанесением тона, краев и акцентов.

ТИПИЧНАЯ ЗАДАЧА

Типичная задача — работа с выпускающим редактором рекламного агентства.

«Ваша работа привлекла мое внимание, — говорит выпускающий редактор рекламного агентства, — и то, что я видел до сих пор, мне очень нравится. У меня есть новый заказ, к которому у нас должен быть свежий подход. Я хочу использовать в этой области нового человека, и он должен быть хорошим специалистом. Мы тщательно рассмотрим все рекламоносители, но первое впечатление создает наружная реклама, поэтому мы выполним серию больших плакатов. Дадим мы вам сделать эту серию или нет, зависит от того, как вы сможете показать нам свое искусство в набросках и эскизах. Мы готовы заплатить пятьсот долларов за плакат, эта цена включает все предварительные работы. Продукт называется Sparko Rhythm Motor Fuel¹. Вот некоторые подписи, которые мы придумали: *Настройте ваш двигатель на ритм Sparko; у всех на слуху ритм Sparko; ритм Sparko звучит сладко в любом двигателе; танцуйте в ритме Sparko; всегда в ногу с ритмом Sparko; пусть ваш двигатель поет в ритме Sparko; все время, в любое время — ритм Sparko; обретите гармонию с ритмом Sparko.* Обратите внимание, что мы мыслим музыкальными категориями, но мы будем рады рассмотреть любые идеи, которые связывают ритм с моторным топливом».

Ширина внешнего плаката — две с четвертью высоты. Сделайте несколько небольших набросков на ткани, чтобы проиллюстрировать наши идеи. Вам не обязательно изображать автомобиль или мотор, но помните, что речь идет о моторном топливе. Слова «моторное топливо» должны быть где-нибудь на плакате. Возможно, вы захотите использовать базовую линию с надписью в нижней части плаката: «Лучшее моторное топливо Америки». Листов в плакате четыре в поперечнике и два с половиной в высоту. Пол-листа можно разместить наверху или вни-

зу. Старайтесь избегать разрезающих лицо мест соединения двух листов. Если лицо слишком большое, следите, чтобы места соединения не разрезали глаза. Иногда листы немного варьируются в цвете, и нельзя полагаться на то, что в один рекламный плакат попадут одинаковые листы, один из них в любом случае будет отличаться.

В эскизах работайте в тех цветах, которые вы находите наиболее подходящими. Размер плаката для эскиза составляет десять на двадцать два с половиной дюймов. Белый край идет вокруг плаката около двух дюймов наверху и внизу и три — по бокам.

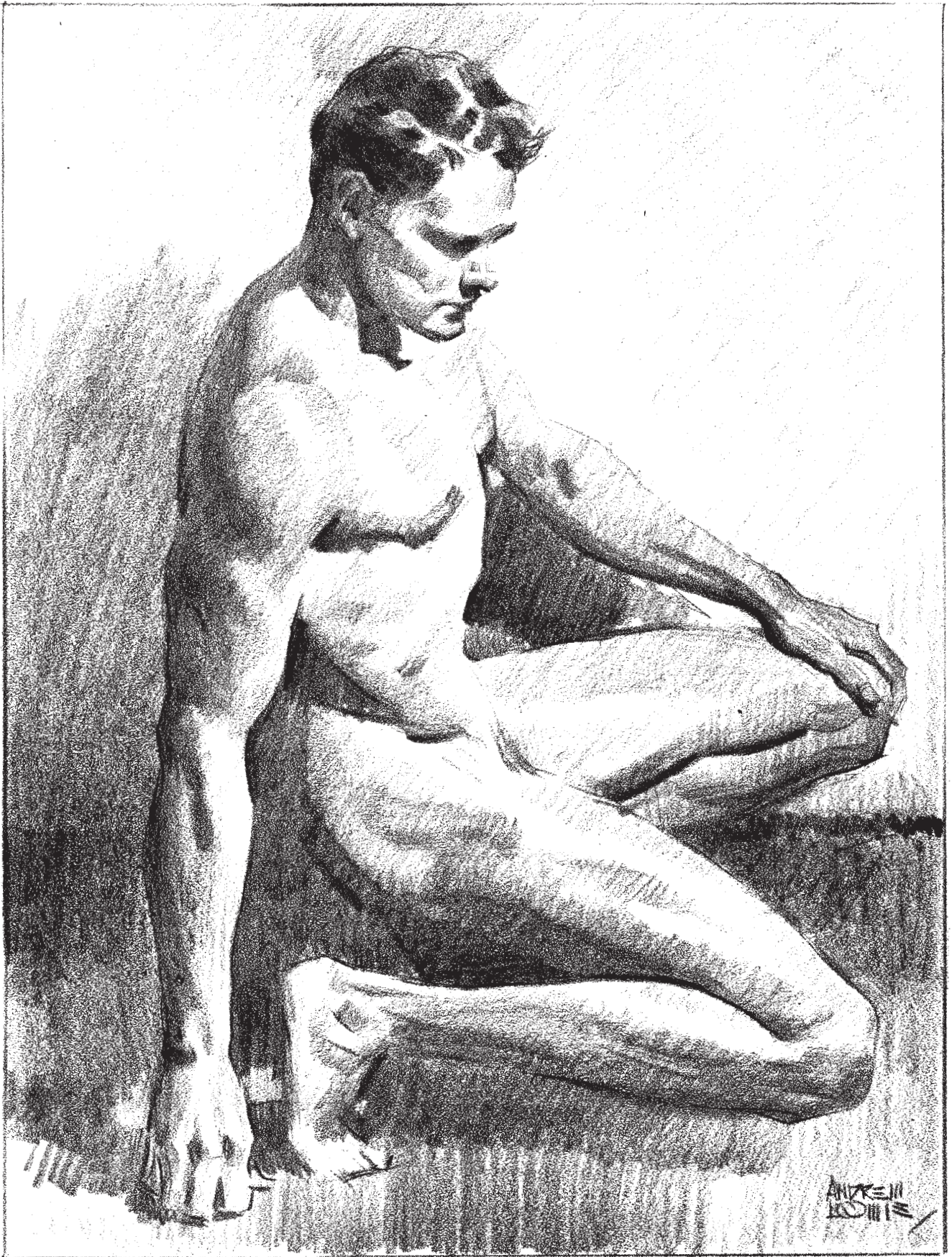
Я не собираюсь предлагать вам, что следует делать, а чего не следует, по мере того, как вы будете заниматься вашим проектом. Но, пожалуйста, прислушайтесь к этим советам.

- Не делайте название *Sparko Rhythm* слишком маленьким.
- Не рисуйте темных букв на темном фоне.
- Не рисуйте светлых букв на светлом фоне.
- Достаньте хорошие образцы букв нужного вам стиля.
- Не «оригинальничайте».
- Постарайтесь нарисовать буквы простыми и читабельными, не делайте их причудливыми.
- Не фальшивьте в фигурах, делайте хорошие копии.
- Не делайте маленьких фигур, не делайте их слишком много.

Если вы хотите поэкспериментировать, срисуйте или спишите законченный плакат: размер будет в дюймах, шестнадцать на тридцать шесть или двадцать на сорок пять. Оставьте белый край, по крайней мере, на два дюйма сверху и снизу и на три или более по бокам.

Сохраните вашу работу в качестве образца.

¹ Ритм машинного топлива Sparko (англ., прим. пер.).



ФИГУРА В ПОЛОЖЕНИИ НА КОЛЕНЯХ, СОГНУВШИСЬ И СИДЯ

В этой главе речь идет о других качествах рисунка, кроме движения. Почти весь спектр чувств может быть выражен сидячей фигурой. Она может передавать настороженность или хладнокровие, усталость, уныние, агрессивность, робость, отчужденность, легкость или скуку. В каждом случае они будут выражаться по-разному. Сядьте или попросите кого-нибудь сесть и посмотрите, как можно изобразить разные чувства.

Это имеет первостепенное значение на данном этапе для понимания смещения веса с ног на ягодицы, бедра, руки, локти, шею и голову. Важно также правильное понимание ракурса конечностей, который предполагает необычные контуры. В таких позах конечности становятся «реквизитом» или подпоркой, а не основной опорой. При таком креплении позвоночник ослаблен в согнутом положении. Когда вы сидите на полу, одна из рук обычно становится подпоркой, а позвоночник расслабляется в сторону подпертого плеча. Одно плечо высоко, другое низко; бедра склоняются к подпорке; вес распространяется по одной стороне ягодиц, поддерживаемой рукой.

Когда вы сидите в кресле, ваш позвоночник может потерять свою форму буквы S и обрести форму буквы C. Вес распределяется на бедра и ягодицы. Голова должна быть помещена строго над телом, так как она имеет непосредственное отношение к тому, что диктует поза. Рисовальщик должен принять решение относительно того, прямой должна быть сидячая поза или расслабленной. Помните, что фигура всегда подчиняется закону всемирного тяготения. Она должна иметь вес, в противном случае она не будет убедительной.

Ракурс потребует тонких наблюдений, ибо не бывает двух одинаковых поз. Каждая поза без ног принесет новые проблемы и, вероятно, такие, каких вы еще не решали. Вариации точек зрения, освещения, перспективы, бесконечное разнообразие поз — все несет в себе новые задачи, которые возникают при рисовании чего-то

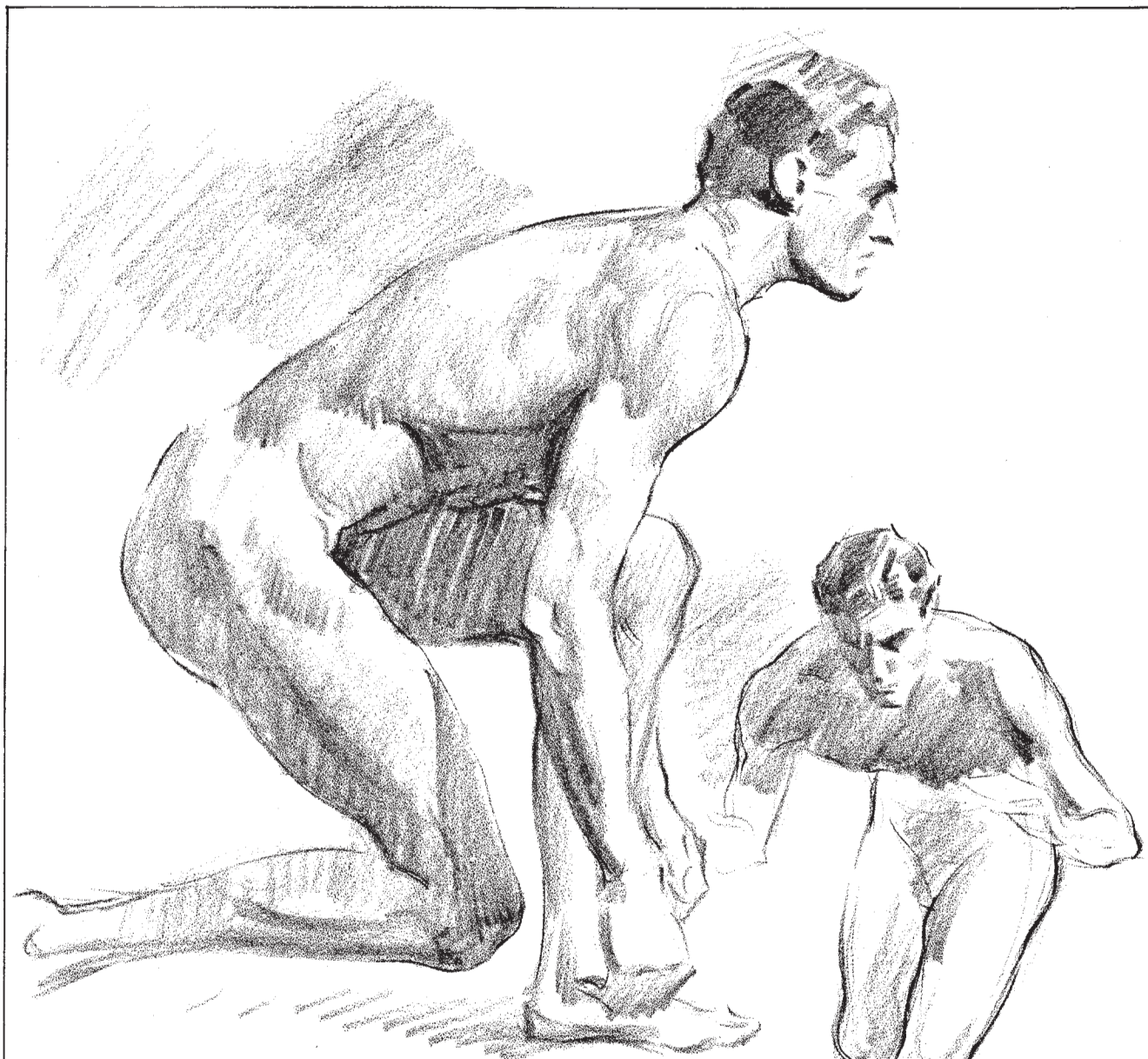
нового и интересного. Нет ничего менее живого или более скучного, чем рисовать модель, которая «просто сидит», или смотреть на такую модель. «Просто сидящая» фигура — это, на мой взгляд, означает, что обе ноги расположены близко друг к другу на полу, руки отдыхают на подлокотниках кресла, спина опирается на спинку, глаза смотрят прямо перед собой. Ваша модель может сидеть вполборота по отношению к вам, повесить руку на спинку кресла, скрестить ноги, вытянуть их или положить ногу на ногу. Используйте воображение, чтобы сделать скучную позу интересной.

Пусть вся поза модели, а также руки и выражение лица рассказывают зрителю какую-нибудь историю. Вы хотите, чтобы она показала живость или усталость? Если она сидит за столом, разговаривая с женихом, пусть она покажет постное неудовольствие, увлеченность или покажет, что они ссорятся.

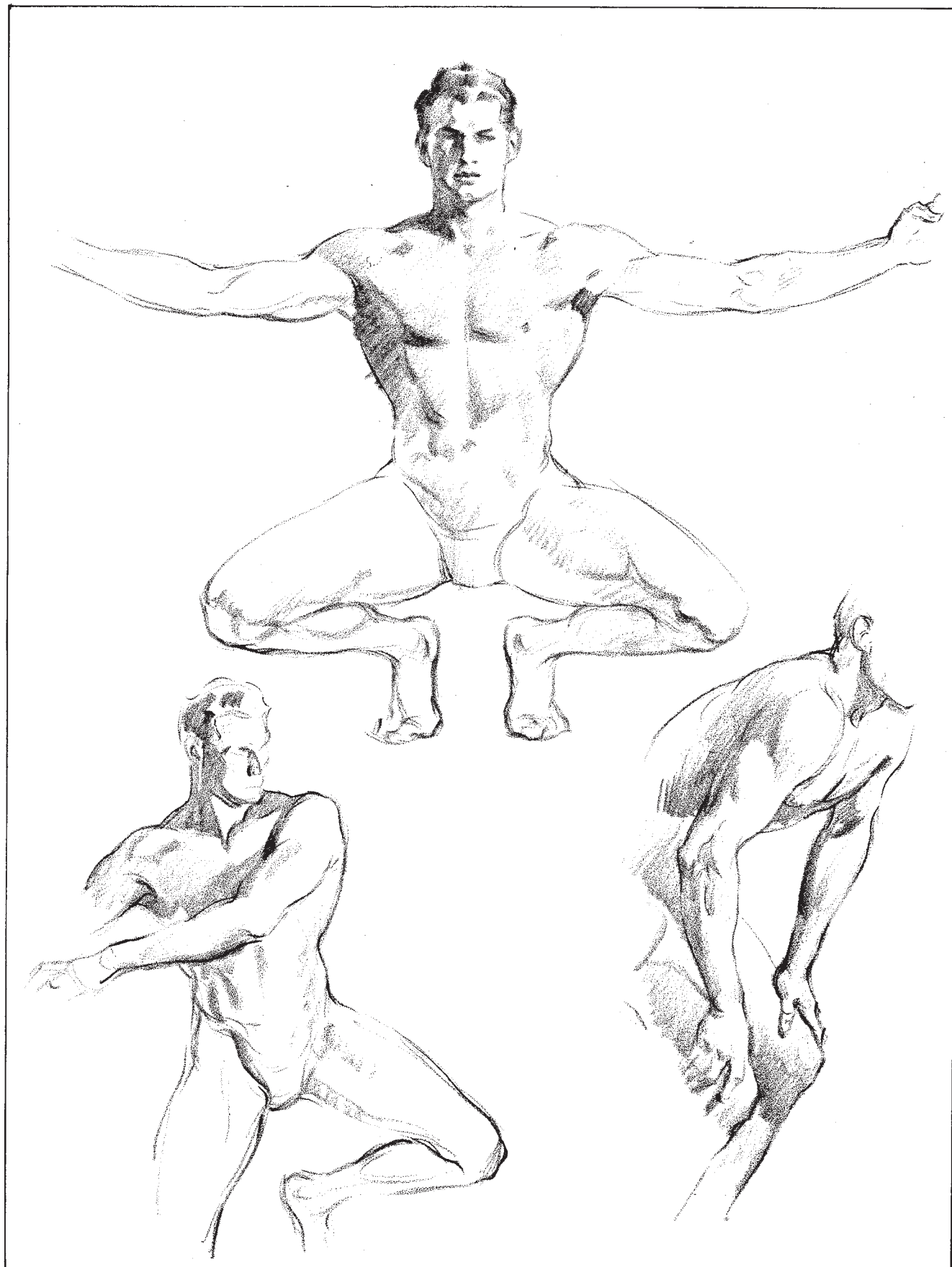
Внимательно следите за контурами, расположенными напротив друг друга, и рисуйте их соответственно; если вы этого не сделаете, бедра не будут выступать, часть руки будет выглядеть слишком короткой или похожей на обрубок. Помните, что если руки или ноги расположены слишком близко к фотокамере, они получатся на фотографии слишком большими. Любая фигура, вполне укладывающаяся в ракурс, должна быть сфотографирована с большого расстояния, если возможно, а затем увеличена для копирования. Если вы планируете портрет, найдите естественный жест или позу для вашего натурщика. Поверните кресло под необычным углом, получите своеобразную точку зрения, не рисуйте голову «натянутой на шею». Пусть она комфортно падает к углу стула, пусть натурщик подтянет ноги, или даже подогнет их под себя, или расставит их, или положит одну на другую. Не позволяйте ему сидеть с ногами, согнутыми в коленях под прямым углом.

Вы должны включить воображение, чтобы придумать что-нибудь нестандартное.

СОГНУВШИСЬ



Эта поза должна повторяться студентом снова и снова, чтобы он не «фальшивил» светом и тенью, распределяя их по фигуре. Срисовывайте с модели или с хорошего фото. Пять минут «рассматривания» – это худший вариант для фальшивки. Тени могут быть плоскими и проще, «чем они есть». Достоверность не требует слепого копирования.



ТЕХНИЧЕСКИЙ МОМЕНТ



ИЗОБРАЖЕНИЕ КАРАНДАШНЫМИ
ТОЧКАМИ

Наверху: моделирование вертикальной линией
Справа: обработка ручкой

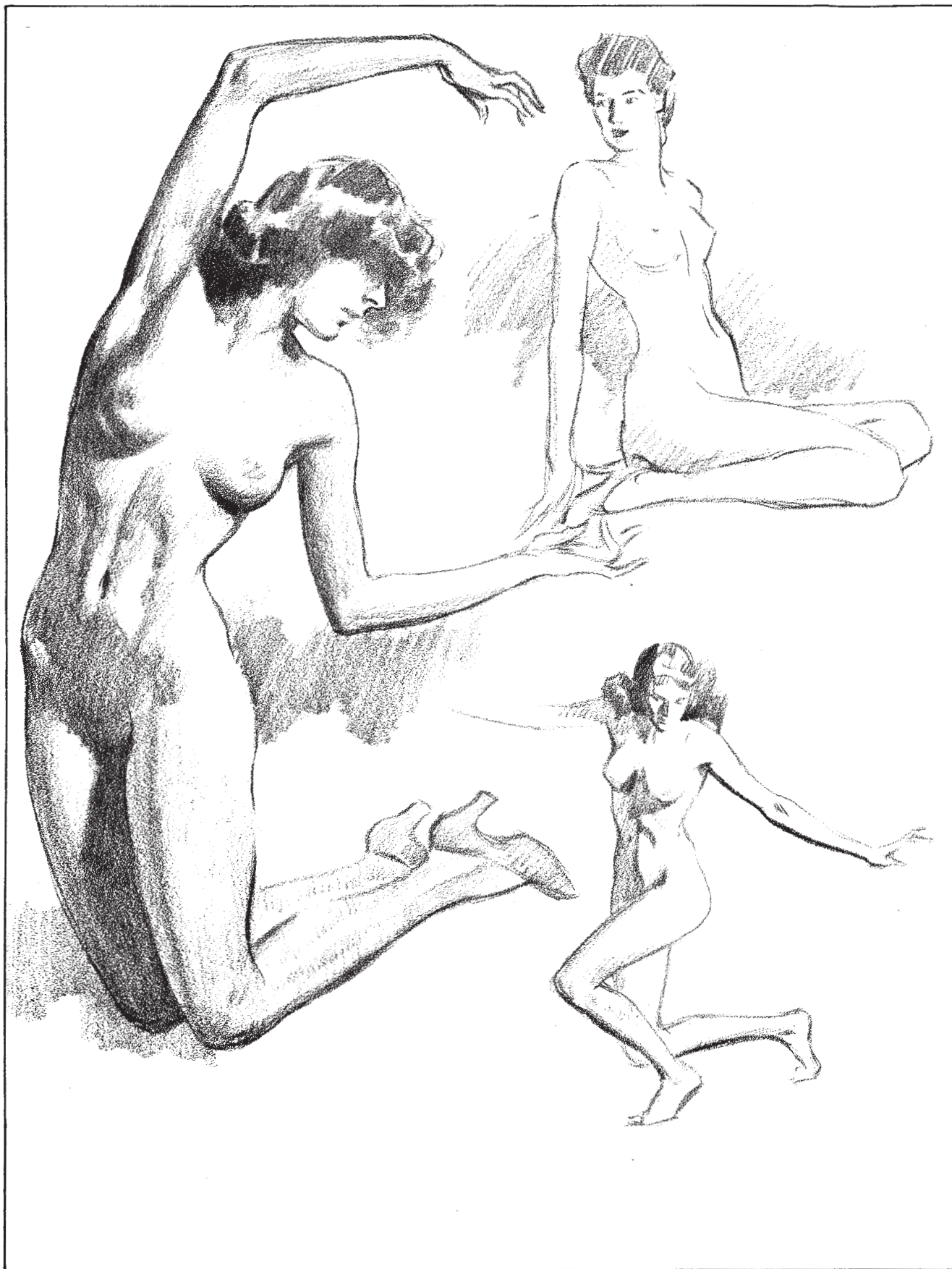
ПЛАНИРОВАНИЕ РИСОВАНИЯ РУЧКОЙ

Сначала рисунок наносится карандашом — это экономит время и избавляет вас от проблем.



Точечное моделирование карандашом медленное и намного более сложное. Оно также очень ограничено в тональном плане. Однако им нужно часто заниматься, чтобы развивать сноровку рисования ручкой.

НА КОЛЕНЯХ И СИДЯ



НА КОЛЕНЯХ И ВРАЩАЯСЬ ИЛИ ИЗГИБАЯСЬ

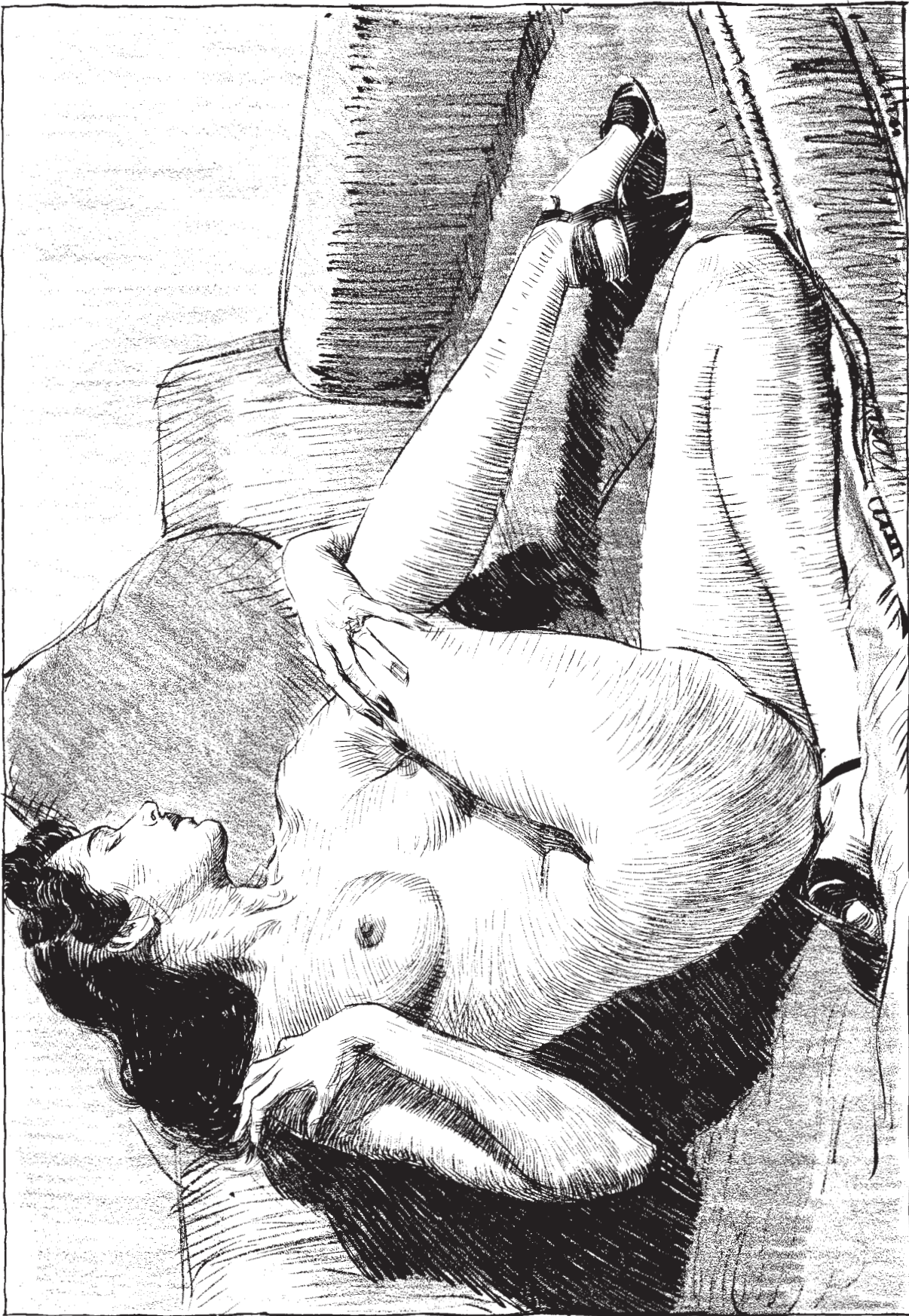


ДОБЕЙТЕСЬ ПОЛНОГО ДИАПАЗОНА ПРИ ПОМОЩИ
ЧЕРНИЛ И КАРАНДАША



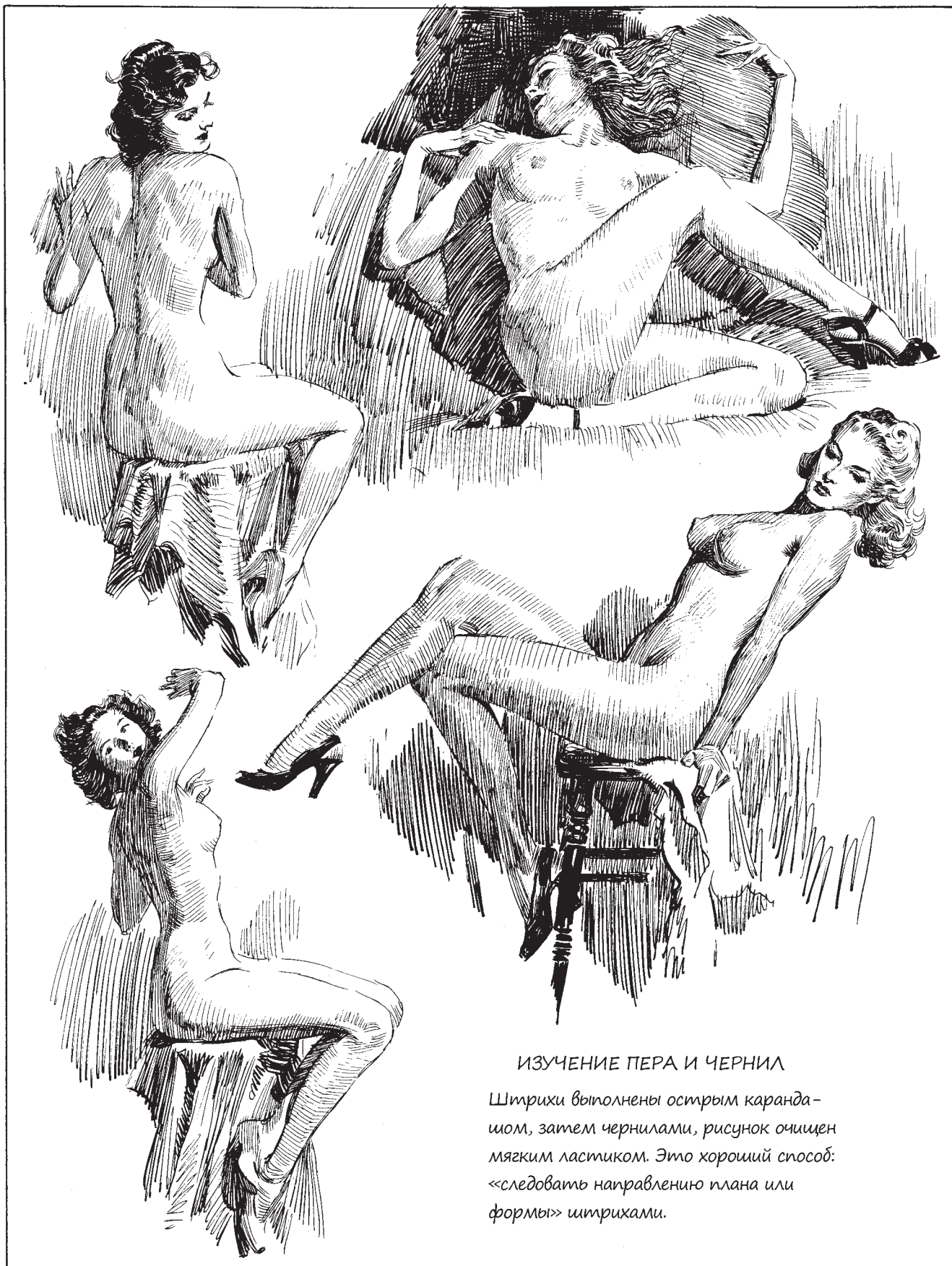
СОЧЕТАНИЕ ЧЕРНОГО И ГРАДУИРОВАННОГО ТОНА ПРЕДЛАГАЕТ УНИКАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ. РИСУНОК СДЕЛАН ДЛЯ BAINBRIDGE COQUILLE NO. 2. ЧЁРНЫЙ – ЭТО ЧЕРНИЛА. ТОНА СДЕЛАНЫ ПРИ ПОМОЩИ ЧЕРНОГО КАРАНДАША. РИСУНОК УМЕНЬШЕН НА ТРЕТЬ.

СОЧЕТАНИЕ ЧЕРНИЛ И КАРАНДАША



ПРИМЕР ЛИНЕЙНОГО РИСУНКА В СОЧЕТАНИИ С КАРАНДАШОМ. НАРИСОВАНО ДЛЯ VAINBRIDGE SOQUILLE NO. 3 ТОНКО ЗАТОЧЕННОЙ СОБОЛИНОЙ КИСТЬЮ И ЧЕРНИЛАМИ. ТАКУЮ КИСТЬ СЛЕДУЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ С ЭТИМИ ЧЕРНИЛАМИ.

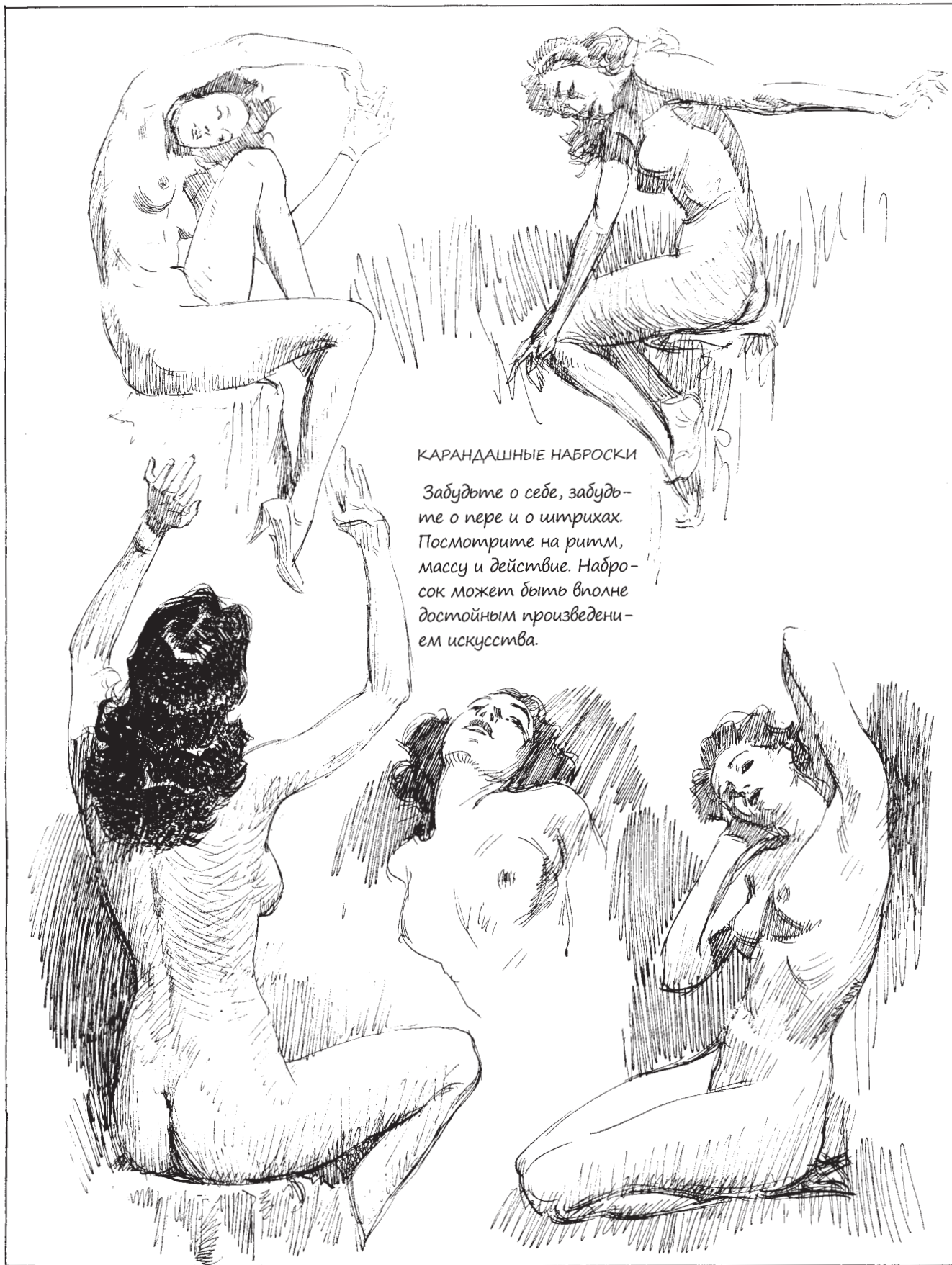
РИСОВАНИЕ ПЕРОМ



ИЗУЧЕНИЕ ПЕРА И ЧЕРНИЛ

Штрихи выполнены острым карандашом, затем чернилами, рисунок очищен мягким ластиком. Это хороший способ: «следовать направлению плана или формы» штрихами.

РЕЖИМ «НЕУДАЧНИКА»



КАРАНДАШНЫЕ НАБРОСКИ

Забудьте о себе, забудьте о пере и о штрихах. Посмотрите на ритм, массу и действие. Набросок может быть вполне достойным произведением искусства.

РИСОВАНИЕ ТОНКОЙ КИСТЬЮ



НАРИСОВАНО КИСТОЧКОЙ И ЧЕРНИЛАМИ

ТИПИЧНАЯ ЗАДАЧА

Ряд типичных задач в конкурсе скульптурного дизайна.

1. Задача заключается в дизайне скульптурной группы для большого фонтана, который будут размещен в центре кругового бассейна диаметром пятьдесят футов. Тема: «Я — Америка. Я дам тебе свободу и свободную жизнь». На рисунках должна быть представлена только интерпретация идеи. Группа может включать героическую фигуру, символизирующую Богиню Свободы. Работа должна быть американской по духу. Фигуры могут олицетворять сельское хозяйство, горнодобывающую промышленность, индустриальную жизнь и так далее. Художник, однако, не ограничен этими образами.

2. Дизайн большого фонтана для питья. Где-то внизу будет подпись: «Я — Америка. Мои озера и ручьи дадут тебе воду свободы».

3. Дизайн солнечного диска, размещаемого в ботаническом саду, с надписью: «Я — Америка. Я дам тебе мою землю».

4. Дизайн статуи для зоопарков с надписью: «Я — Америка. Я дам всему живому право на жизнь».

5. Дизайн памятника солдатам и матросам с надписью: «Я — Америка. Я отдала своих сыновей ради твоей безопасности».

Здесь кроются неограниченные возможности для самовыражения. Есть один интересный способ обработки этих дизайнов после того, как сделаны наброски на ткани, — перенести их на тонированную бумагу углем и мелом. Здесь потребуется тщательное изучение фигуры, действия, драпировки, драматических интерпретаций. Разработайте свои идеи с карандашом, фотоаппаратом и материалами, собранными во время исследований.

Можно использовать аллегорические или полуобнаженные фигуры, но не слишком придерживайтесь греческих стандартов. Такую фигуру художник должен сделать символом Америки.



ЛЕЖАЧАЯ ФИГУРА

Одна из самых сложных фаз рисования тела — рисование лежачей позы. Эта поза предлагает наилучшие возможности для всего дизайна — интересная поза, орнамент и ракурс. Мы на время забываем о теле как о вертикальной фигуре и думаем о нем как о гибкой модели для заполнения пространства. Голову можно разместить в любом месте предоставленного вам пространства. Торс может рассматриваться с любой точки зрения. Рисуя лежачую фигуру, следует избегать неинтересных поз: ноги прямые, руки прямые, голова сидит на плечах прямо. Я называю такие позы «гробовыми», потому что фигуры в них выглядят, словно мертвые. Лежачие или полужащие позы дают неограниченное разнообразие. Мы перенесли фигуру из «пропорциональной коробки» в начало этой книги. Никогда не помещайте в коробку нечто, что представляет собой интерпретацию жизни.

Создается впечатление, что лежачую фигуру чрезвычайно трудно нарисовать. Если вы привыкли измерять тело «головами», вам придется отбросить этот метод при рисовании лежачей фигуры, поскольку ее можно укоротить до такой степени, что ее уже невозможно будет измерить «головами». Но у любой позы есть ширина и высота. Вы все еще можете найти среднюю и четвертную точки и провести сравнительное измерение. Эти измерения не являются стандартом, а применяются в каждом отдельном случае особо.

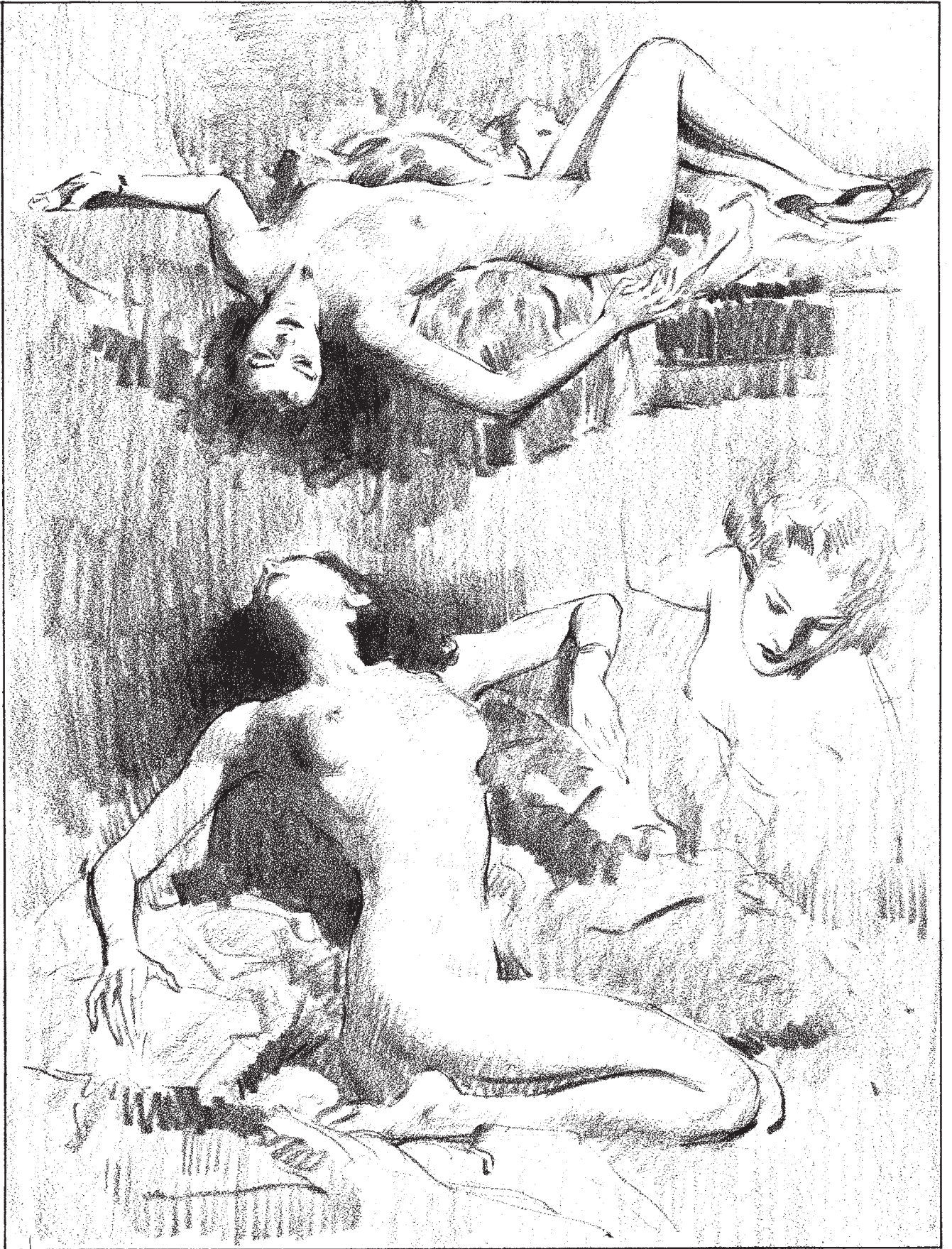
Лежачей позой часто пренебрегают в художественных школах. Причина, как правило, в том, что аудитории переполнены студентами, и один студент загораживает обзор другому. Следовательно, самый восхитительный и интересный этап рисования тела пропущен, и многие студенты оставляют школу без малейшего представления о том, как рисовать лежачую фигуру.

Первостепенную важность при рисовании такой позы представляет требование изображения полной релаксации. Поза, которая вы-

глядит «твердой», напряженной, вызывает у наблюдателя ощущение дискомфорта. Следует очень тщательно искать ритм позы. Теперь вы знаете, как это делать. Почти любая модель лучше смотрится в лежачей, чем в стоячей позе. Причина в том, что, когда человек лежит, живот впадает и выглядит более стройным, грудь, если она склонна свисать, возвращается к нормальной округлости, становится полной и высокой, спина кажется прямее и даже двойной подбородок исчезает. Возможно, природа намеренно добавляет красоты лежачей позе. Если рисунку необходима изюминка, ничто не может передать ее в большей степени, чем лежачая поза.

Если вы используете фотокамеру, не ставьте ее слишком близко к модели во избежание искажения изображения. Лежачую позу нужно выбирать с хорошим вкусом. Если заказчик не обладает хорошим вкусом, он может отказаться принять вашу работу. Смотрите, чтобы поза не скрывала части конечностей так, что они будут выглядеть, как обрубки, к примеру, фигура с ногами, подогнутыми под тело без каких-либо объяснений, похожа на попрошайку с жестяной кружкой, когда зритель не может определить, есть ли у персонажа ноги или нет. Необычная поза — это не всегда хорошо, но фигура может быть скручена в интересном дизайне или сочетаться с необычным узором на одежде. Красивым элементом дизайна могут быть волосы. Если поза сложная, сохраните простое освещение. Перекрестное освещение на незнакомой позе может усложнить ее и сделать похожей на китайскую головоломку. Однако, если нужны странные эффекты, можете потренироваться на такой фигуре. Точка зрения «вид сверху» может добавить разнообразия вашей работе.

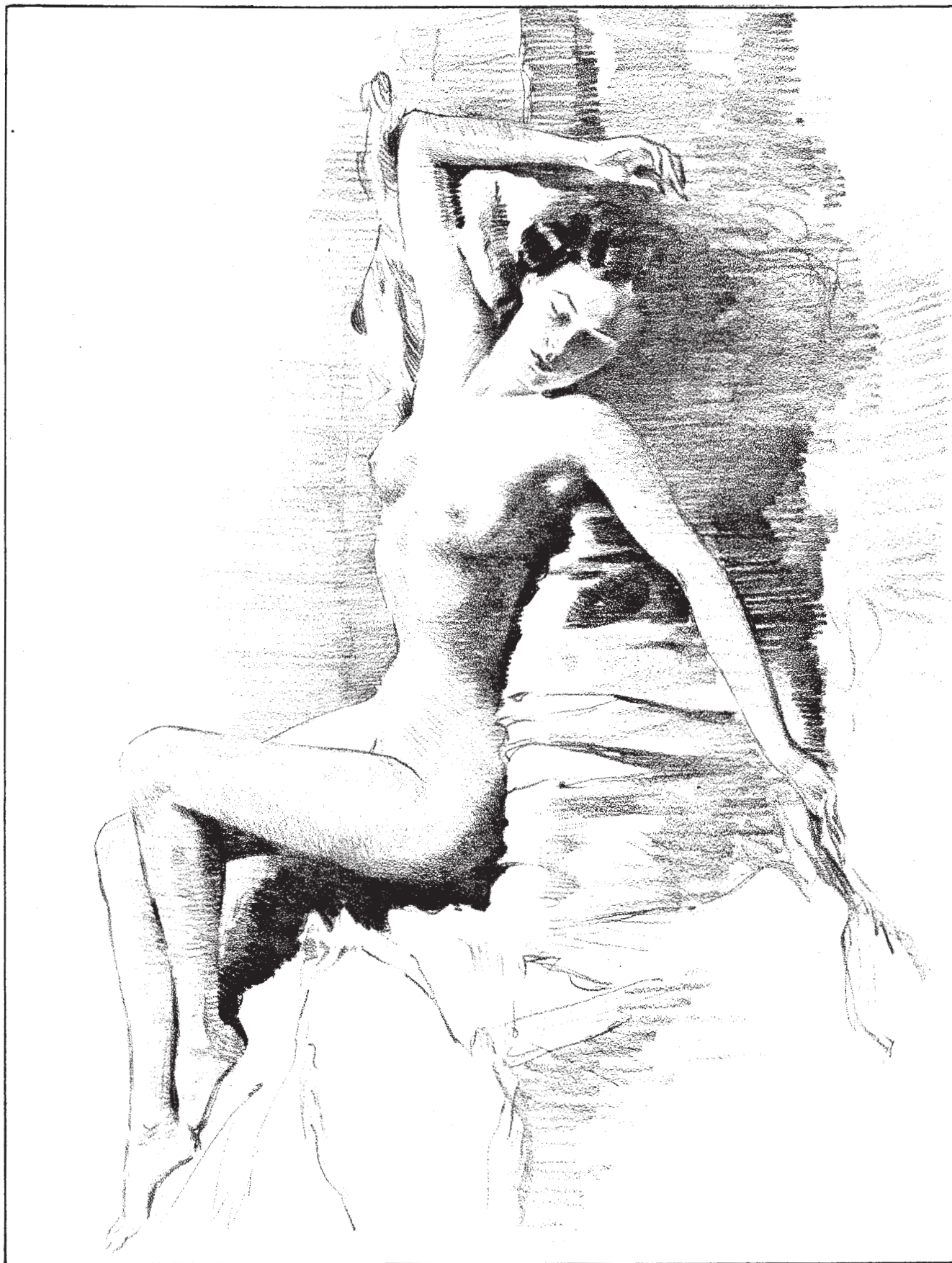
ЭСКИЗЫ ЛЕЖАЧИХ ПОЗ



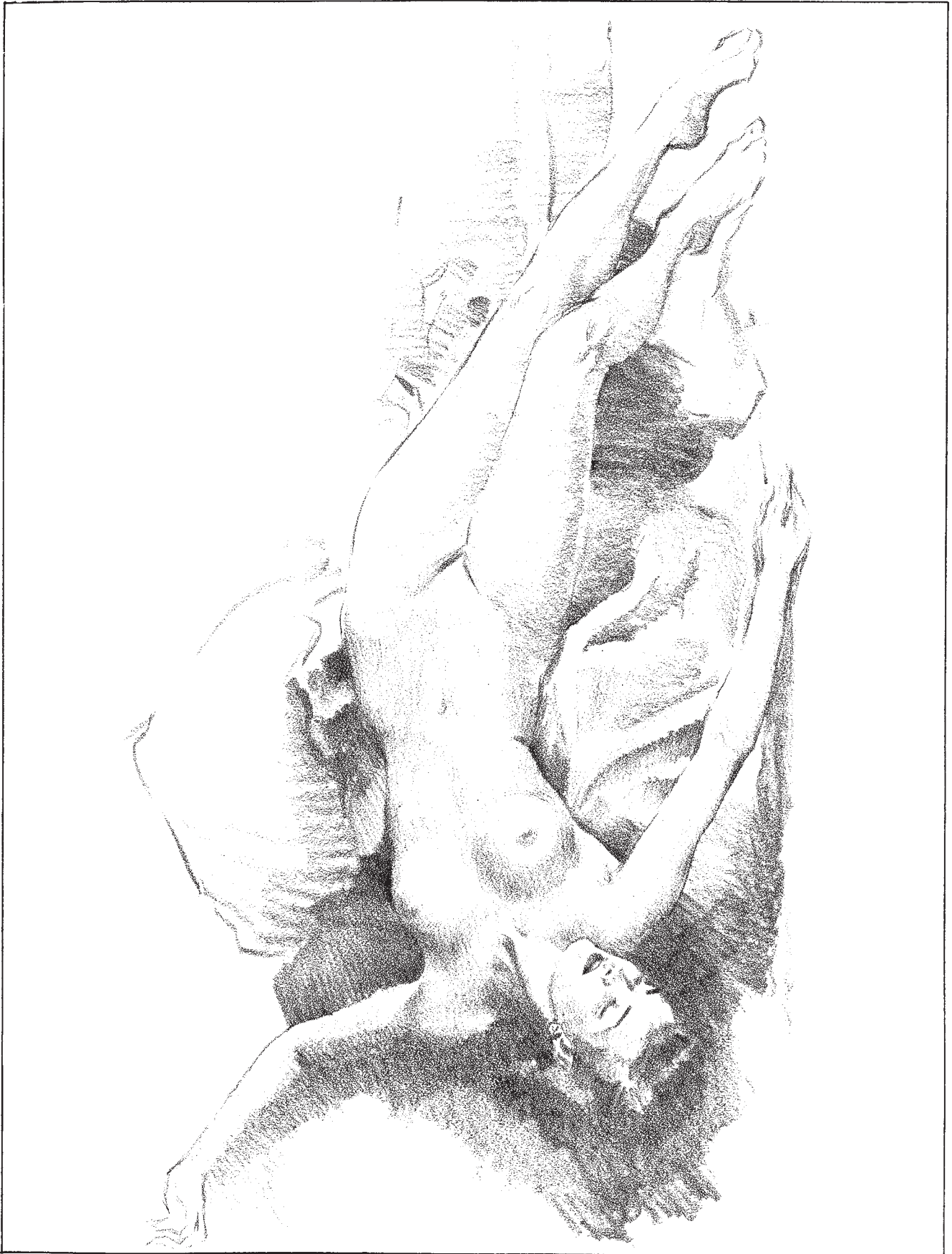
ОБУЧЕНИЕ



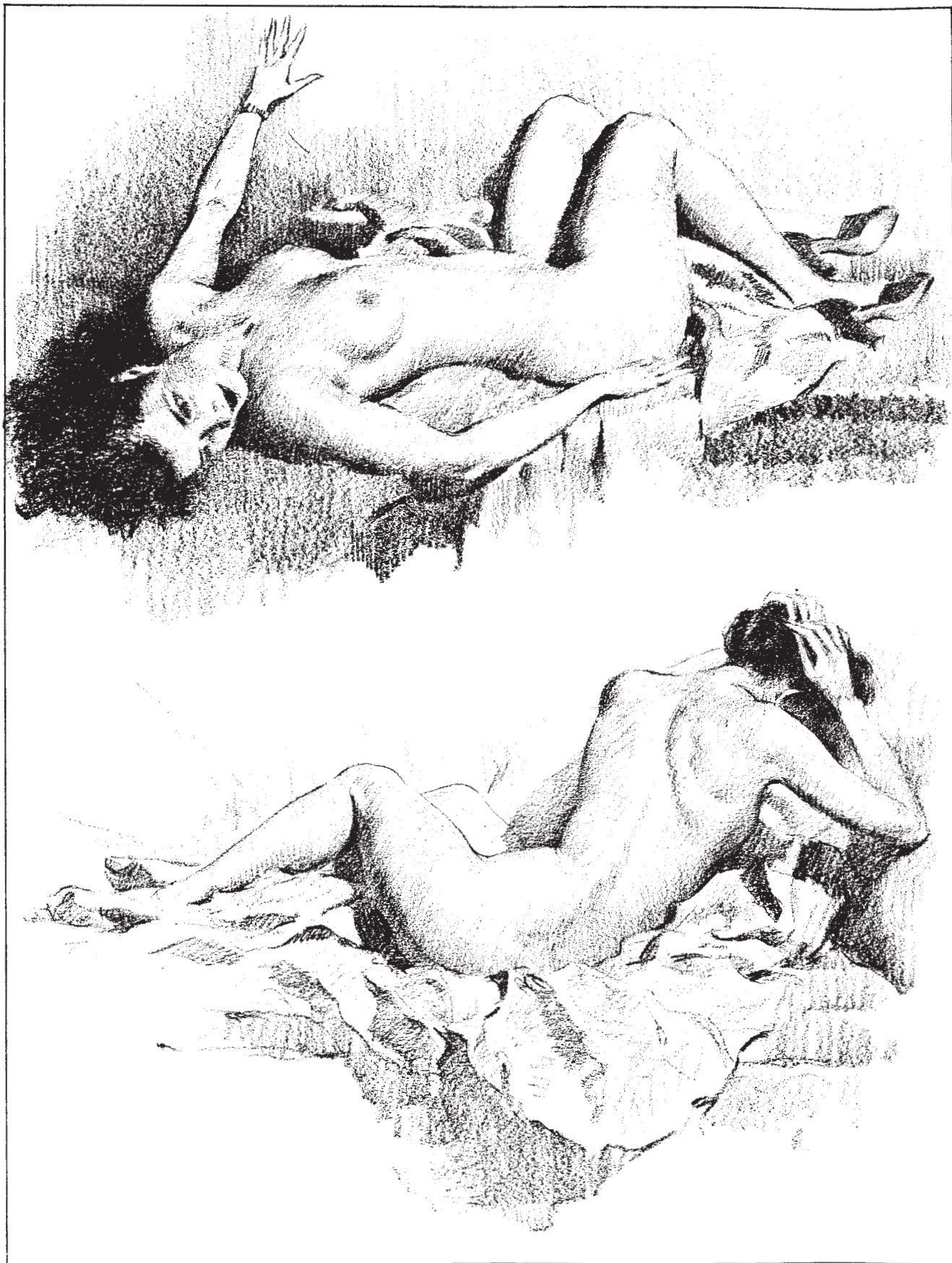
ОБУЧЕНИЕ



ОБУЧЕНИЕ



ОБУЧЕНИЕ РИСОВАНИЮ НА ГРУБОЙ ЗЕРНИСТОЙ БУМАГЕ



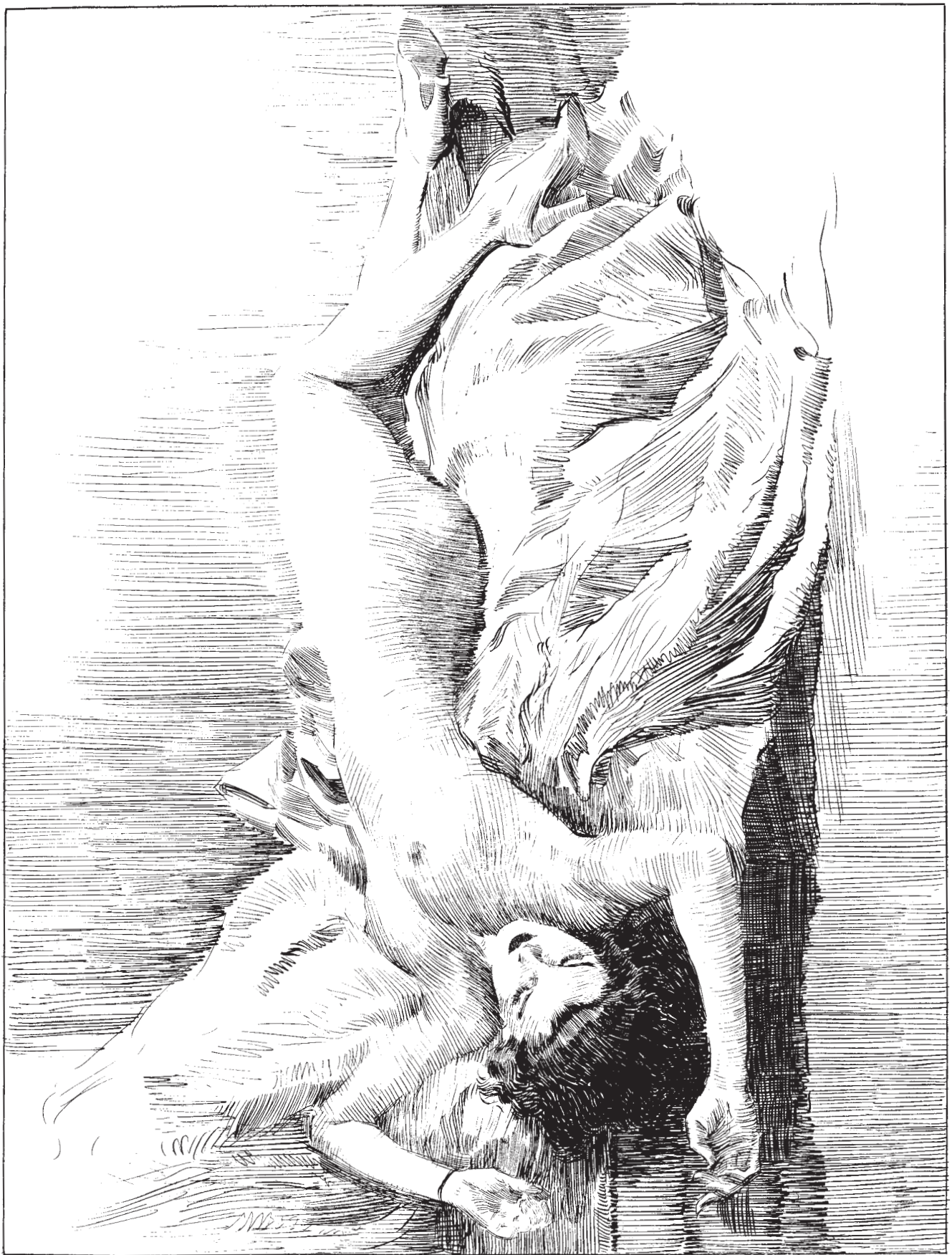
ОБУЧЕНИЕ В РАКУРСЕ



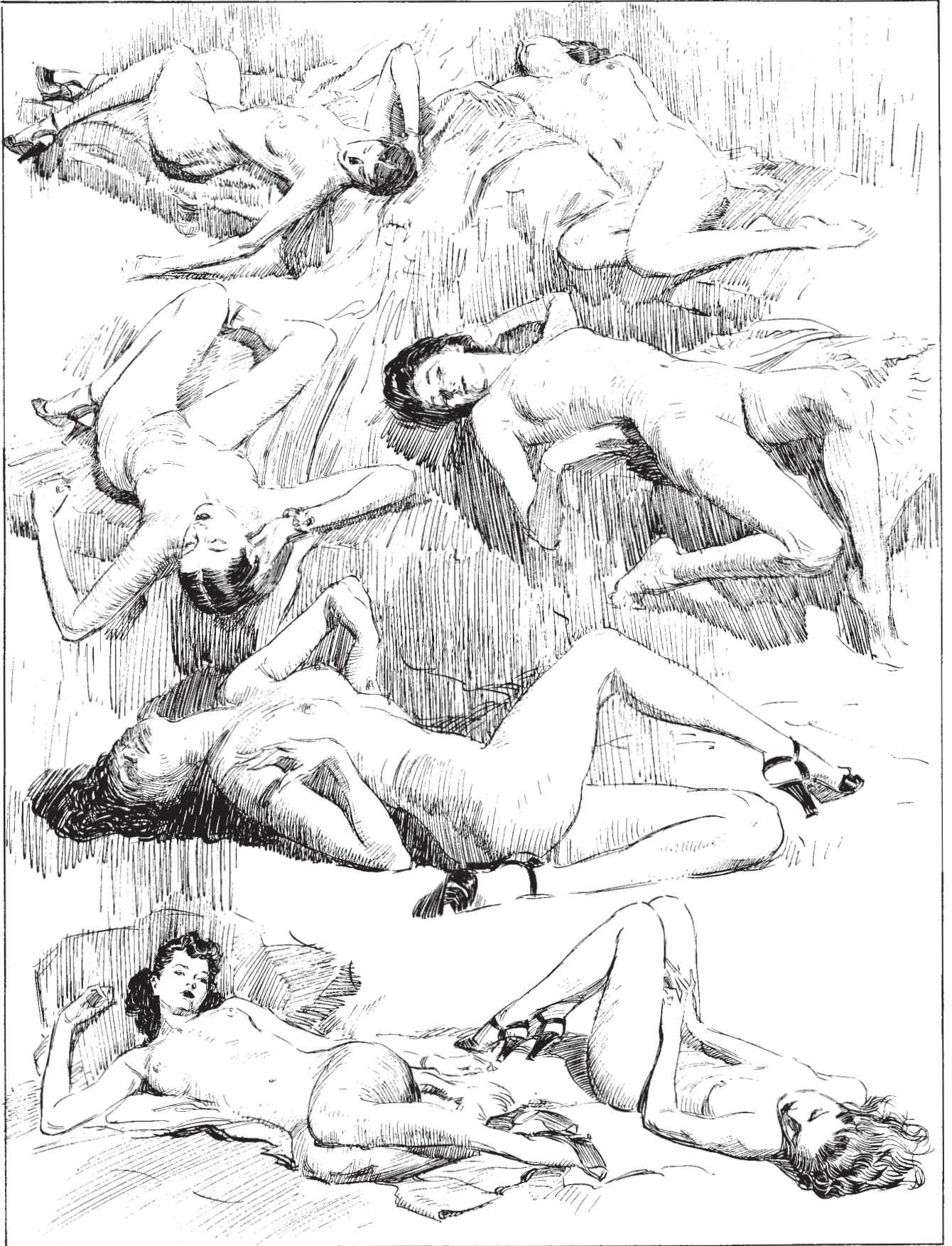
РИСУНКИ НА ЭТИХ ДВУХ СТРАНИЦАХ ПОКАЗЫВАЮТ, КАК ТЕКСТУРУ «ЗЕРНА» БУМАГИ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ В КАЧЕСТВЕ ДЕТАЛИ ИЗОБРАЖЕНИЯ. ИЗЯЩНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ СДЕЛАНО ТОЧКАМИ И БОЛЕЕ ШИРОКИМИ МАЗКАМИ БОКОВОЙ СТОРОНОЙ ГРИФЕЛЯ. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕМНЫХ АКЦЕНТОВ ПРИВЛЕКАЕТ ВНИМАНИЕ. НЕЛЬЗЯ «ИЗОБРЕСТИ» СВЕТ ИЛИ ТЕНЬ. РИСУЙТЕ, ИСПОЛЬЗУЯ ЖИВУЮ МОДЕЛЬ ИЛИ ХОРОШУЮ КОПИЮ ФОТОГРАФИИ.

ЦЕМЕНТИРОВАННОЕ НАЛОЖЕНИЕ ТКАНИ,
РИСОВАНИЕ БРЫЗГАМИ И КИСТЬЮ





ОБУЧЕНИЕ РИСОВАНИЮ ПЕРОМ



ТИПИЧНАЯ ЗАДАЧА

Типичная задача, требующая решения с арт-дилером представительства.

«У меня есть определенное поручение, с которым, я считаю, вы могли бы справиться, — говорит арт-дилер. — Мои клиенты организовали новый кантри-клуб. Они строят для клуба красивое здание. Они хотят разместить две фресковые декорации в своей новой столовой. Изделия из дерева будут окрашены в цвет слоновой кости, обивка на стенах будет иметь чуть более глубокий тон. В столовой будет два дверных проема, над каждым из которых будет люнет. Люнет — это полукруги, радиус каждого из которых составляет пять футов, промежуток между росписями — десять футов, и пять футов — высота в средней точке. Клуб должен быть закрыт в период между октябрём и маем на зиму, и, так как клуб начинает свою деятельность в мае, весна будет темой фрески, расположенной над одной дверью, а осень будет темой фрески, расположенной над другой дверью.

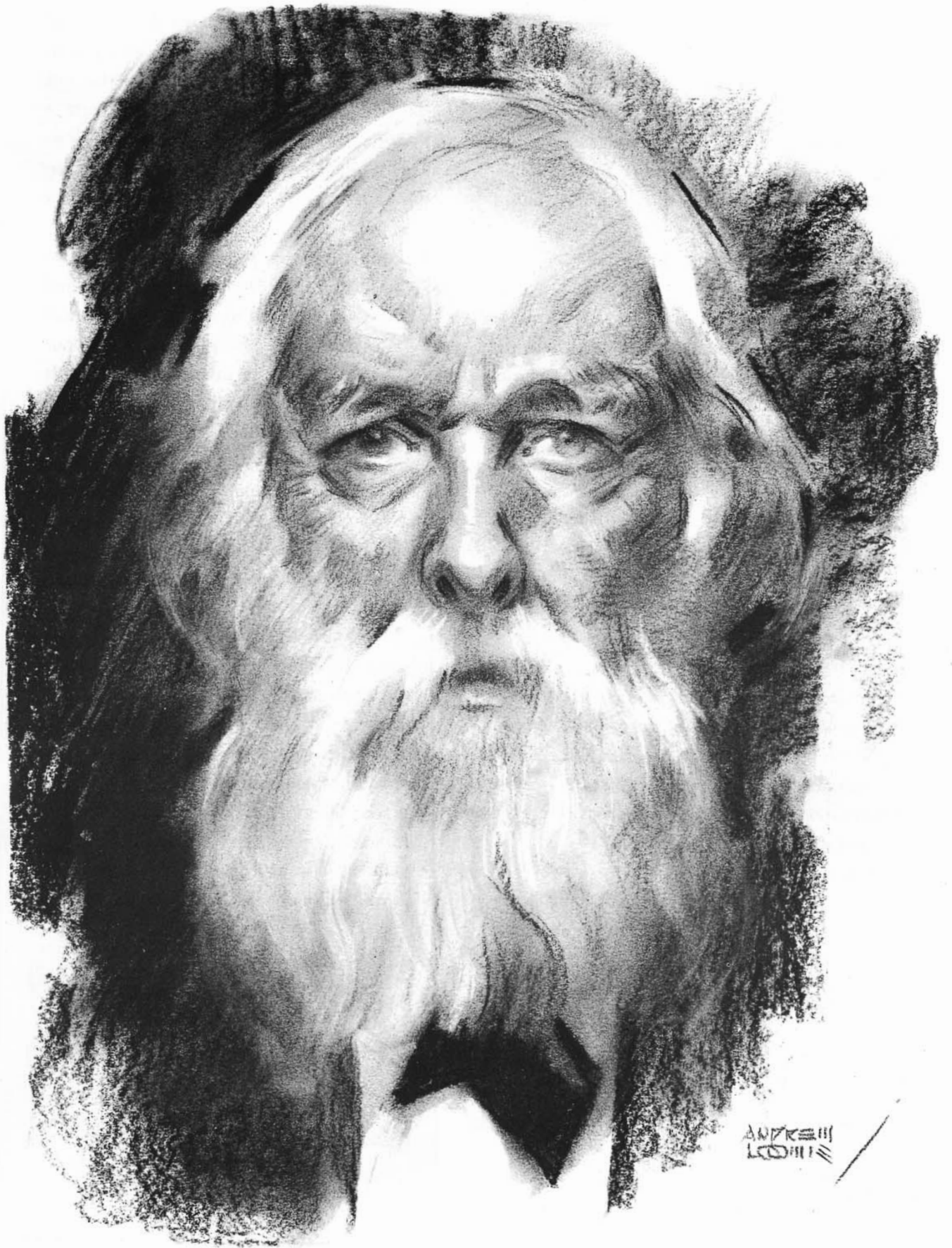
Тема, выбранная для первого люнета, — пробуждение весны. Фигура лежит на земле в лесу, среди распутившихся полевых цветов, цветущих кустарников и деревьев. Там может быть несколько животных, например белка, олень, кролик, или птицы. Фигура пробуждается и встает. У нее длинные волосы, а вокруг головы — гирлянды из ранних весенних цветов. Фигура может быть частично покрыта цветами.

Женская фигура лежит, отдыхая, всю зиму — это тема «осенней» фрески. Блестящие осенние листья падают и пролетают над фигурой, частично ее покрывая. В волосах поник-

шие и увядшие цветы. На рисунке могут быть белка с желудем в лапах, кролик, роющий ямку, летающие птицы. Трава коричневая и сухая, на ветке может быть несколько красных ягод. Смысл в том, что лето закончилось и природа готовится ко сну».

Сделайте много черновых карандашных композиций. Не просто заполняйте пространство фигурой. Приступите к разработке нескольких цветных черновых эскизов. Затем поставьте в позу вашу модель, изучите ее, сделайте несколько фотоснимков. Было бы целесообразно изучить лесные деревья и их листву. Также хорошо бы изучить зверушек. Можно было бы дать теме современное, простое прочтение. Когда ваш предварительный материал будет готов, можете приступать к работе над эскизом, который вы представите заказчику. Такой эскиз называется этюдом для фрески. Его нужно сделать достаточно хорошо, чтобы его смело можно было показать. Затем можно начать работать с ним, рисуя при необходимости прямо на стенах или на холсте, установленном на мольберте или приклеенном на стену.

Так как помещение светлое и просторное, картина должна достаточно хорошо с ним гармонировать, не быть темной или тяжелой. Сделайте свою картину в несколько приглушенных тонах, чтобы она не «выскакивала» из стены, как реклама. Обработайте тело изящно и просто. Не пытайтесь добиться блеска или даже сильного контраста света и тени. Вы получите ценный опыт, если научитесь рисовать такие темы в малом масштабе.



ANDRE III
LOHTE

ГОЛОВА, РУКИ И НОГИ

Голова, пожалуй, в большей степени связана с реализацией рисунка, чем все остальное. Хотя фигура, которую вы рисуете, может быть великолепной, ваш клиент не станет рассматривать ее из-за невзрачного или плохо нарисованного лица. Я сам всегда беспокоился об этом и усердно работал в этом направлении. Однажды я открыл для себя конструкцию, это помогло мне правильно выстроить свой рисунок. Я открыл, что красивое лицо — это не обязательно определенный тип. Это не волосы, цвет кожи, глаза, нос или рот. Любой набор признаков нормального черепа можно превратить в если не красивое, то в интересное и привлекательное лицо. Когда лицо на рисунке безобразно и, кажется, бросает хитрый взгляд на вас, забудьте об этой особенности и посмотрите на конструкцию и размещение основных признаков черепа. Нет лица, которое изображалось бы без учета конструкции и при этом выглядело бы правильным и красивым. Должен быть положительный баланс двух сторон лица. Расстояние между глазами должно быть правильным по отношению к структуре черепа. Перспективы или точки зрения лица также должны быть согласованы с черепом. Размещение уха должно быть точным, чтобы ваша модель не выглядела имбецильной. Волосы чрезвычайно важны, поскольку они не только обрамляют лицо, но и помогают нарисовать голову с правильным углом наклона.

Размещение рта на надлежащем расстоянии между носом и подбородком может показать различие между привлекательностью и недовольно надутыми губами. В конце концов, нарисуйте череп правильно с вашей точки зрения, а затем разместите на нем все особенности должным образом.

В моей первой книге «Рисуйте с удовольствием» я приступил к разработке плана конструкции головы, который я считаю почти понятным. Я повторю здесь общий план, чтобы его можно было использовать в качестве пособия¹.

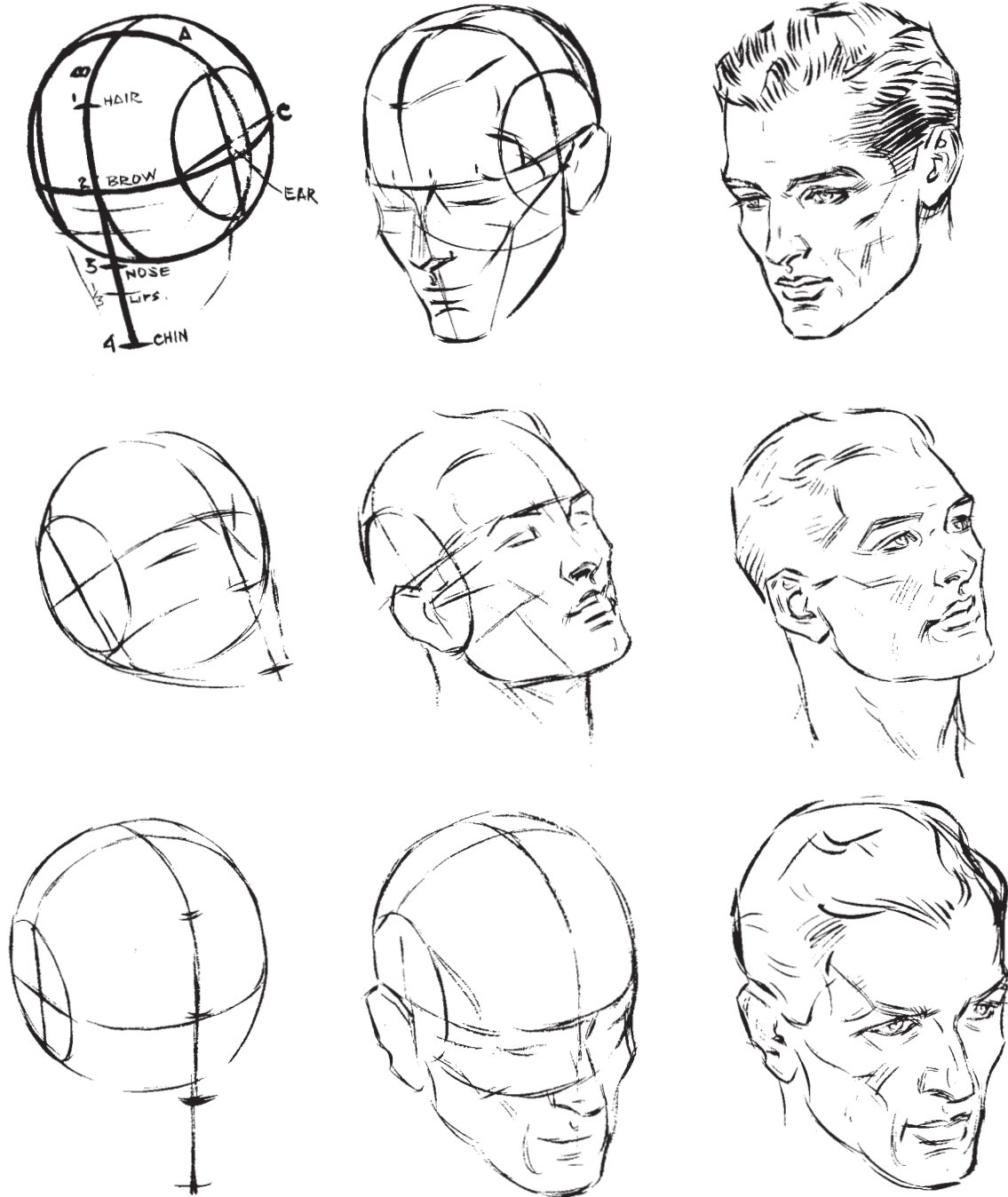
Рассмотрим голову как шар, сплюснутый с боков, к которому прилегает плоскость лица. Плоскость делится на три равные части (линии А, В и С). Сам шар делится на две части. Линия А — это линия ушей, В — средняя линия лица, а С — линия бровей. Расстояние между деталями лица может быть отложено на этих линиях. План справедлив для обоих полов, причем разница заключается в более жесткой костной структуре, более тяжелых бровях, более твердых линиях рта у мужчины. Линия челюсти у мужчин, как правило, рисуется более прямо и основательно.

В этой главе исследуется череп и его костная структура, а также мышечная структура и общий план мужской головы. Индивидуальные особенности разработаны в деталях. Головы разных возрастов. Поскольку не существует двух одинаковых лиц, для вас лучший способ научиться — рисовать людей, а не ассортимент голов. Возможно, художник другой эпохи мог повторять один и тот же тип бесконечно, но сегодня в этом нет никакой пользы. Сегодня среди художников существует тенденция делать работу в короткие сроки. Художник должен придерживаться своего метода и идти к интересной и верной цели, тогда его работа будет востребована.

В конечном счете, приходится платить, нанимая моделей, хотя всегда есть соблазн сэкономить деньги. Опасность использования клипов из журналов заключается в том, что материал, как правило, защищен авторским правом. Рекламодатели платят кинозвездам за право использовать их фотографии. То же относится и к моделям, которым заплатили за их услуги. Вы не сможете использовать эти рисунки для собственных целей. Практикуйтесь на копиях, но не пытайтесь продать свои копии как оригиналы. Как только вы научитесь рисовать голову, вам станет интересно изображать характер.

¹ Поразительно похожий метод был независимо разработан мисс Грейс И. Хэнкс (см. «Рисуйте с удовольствием», стр. 36) (прим. автора).

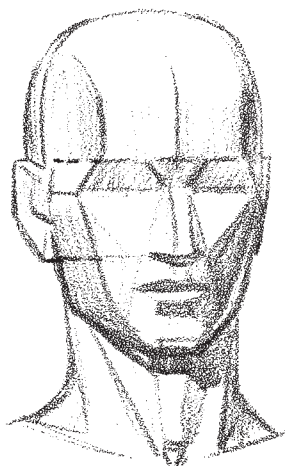
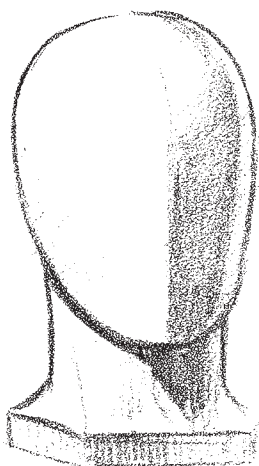
ПОСТРОЕНИЕ ГОЛОВЫ



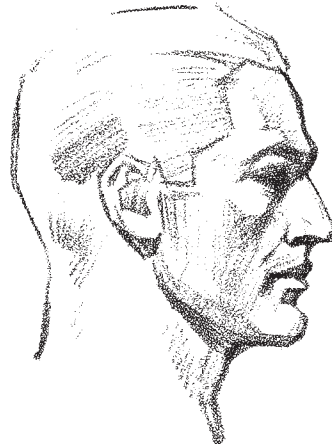
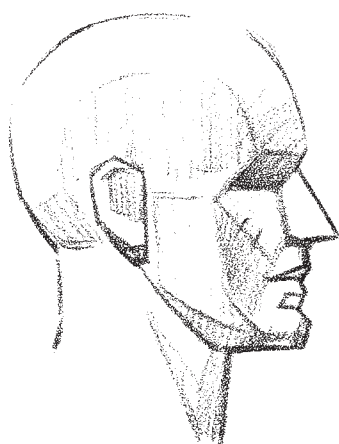
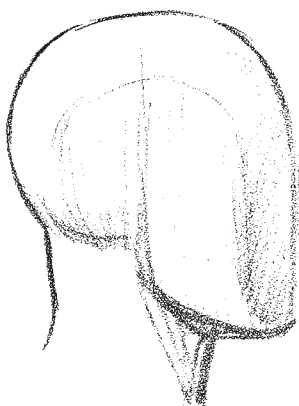
КАК «СКОНСТРУИРОВАТЬ» ГОЛОВУ

Нарисуйте шар. Разделите шар на секции, так вы получите среднюю линию, разделяющую шар на три части (линии А, В и С). Одна из них будет средней линией лица. Другие две будут компонентами линий ушей и бровей. Опустите среднюю линию лица за пределы шара. Разделите на 4 равные части, каждая часть равна половине расстояния от линии бровей до верхней точки шара. «Обрежьте» стороны, опустив линию ушей прямо вниз. Поместите ухо на пересечении линий А и С. теперь постройте челюсть и другие особенности черепа. Этот план более подробно описан в книге «Рисуйте с удовольствием».

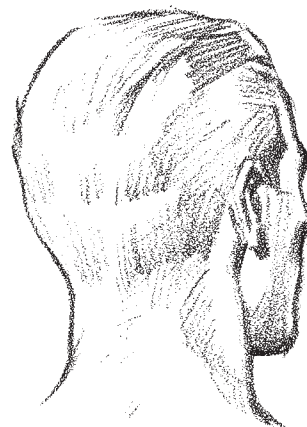
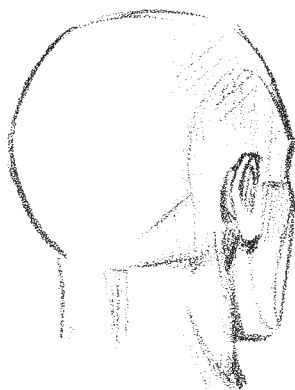
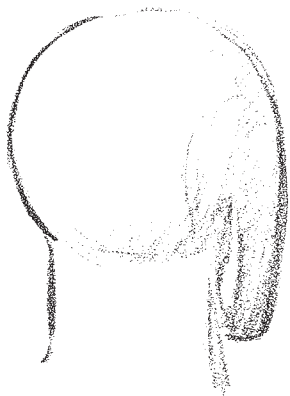
БЛОКИ И ГРАНИ



Простая форма развивается в сложную через использование граней. Нужно изучить эти простые грани. Они представляют собой базу для освещения.

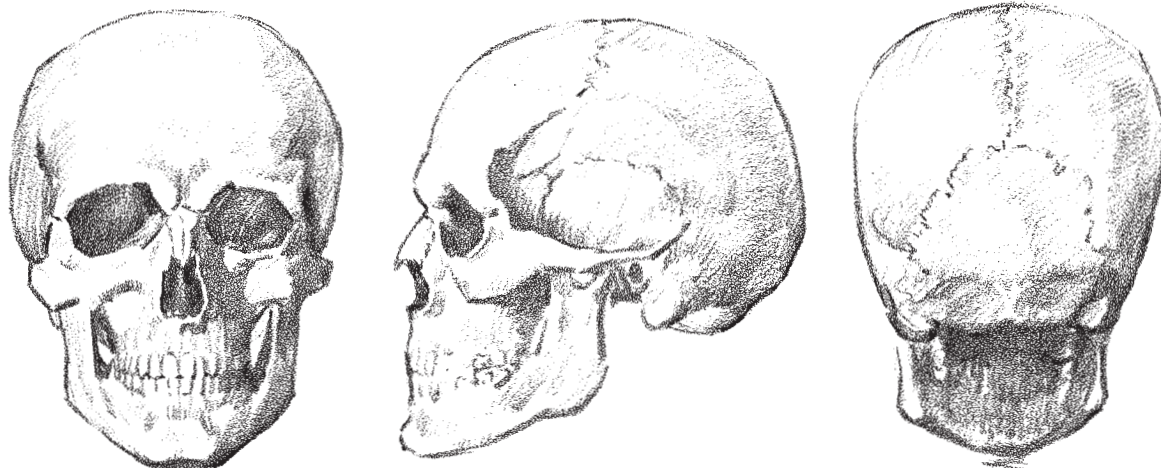


Грани, вид сбоку. Возьмите немного глины и смоделируйте грани, по-разному их освещая. Затем нарисуйте их. Вернитесь к страницам 72 и 73.

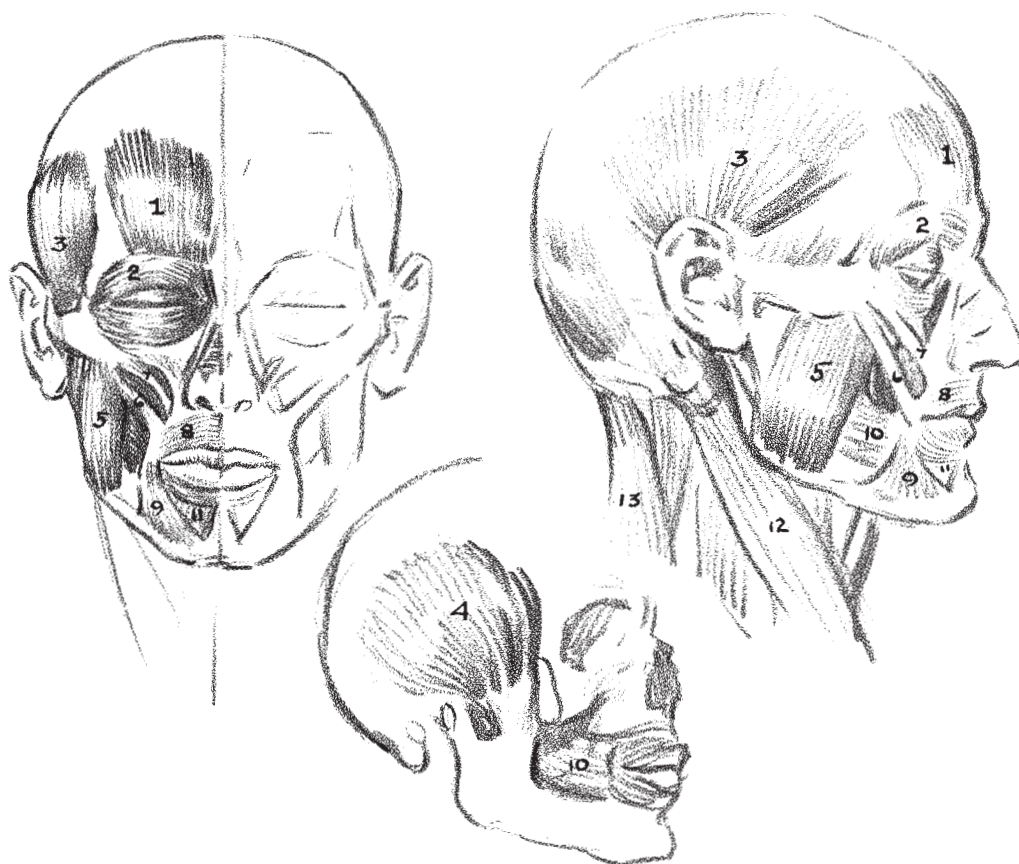


Вид сзади наиболее сложный, за исключением тех случаев, когда форма и грани понятны.

КОСТИ И МЫШЦЫ ГОЛОВЫ



УЖАСНОЕ ЗРЕЛИЩЕ, НО ПОСТАРАЙТЕСЬ НАРИСОВАТЬ ЕГО ТЩАТЕЛЬНО.



1 Лобная мышца

2 Круговая мышца глаза

3 Ушные мышцы

4 Височная мышца (глубокая)

5 Жевательная мышца

6-7 Скуловая мышца

8 Круговая мышца рта

9 Мышца, опускающая угол

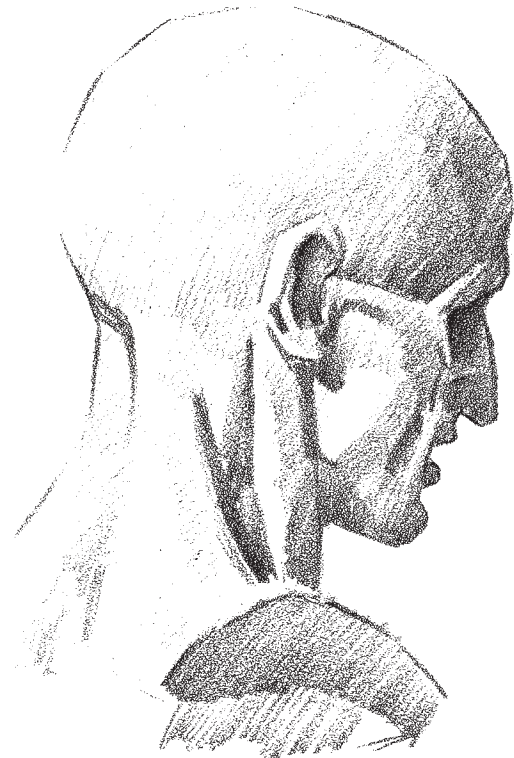
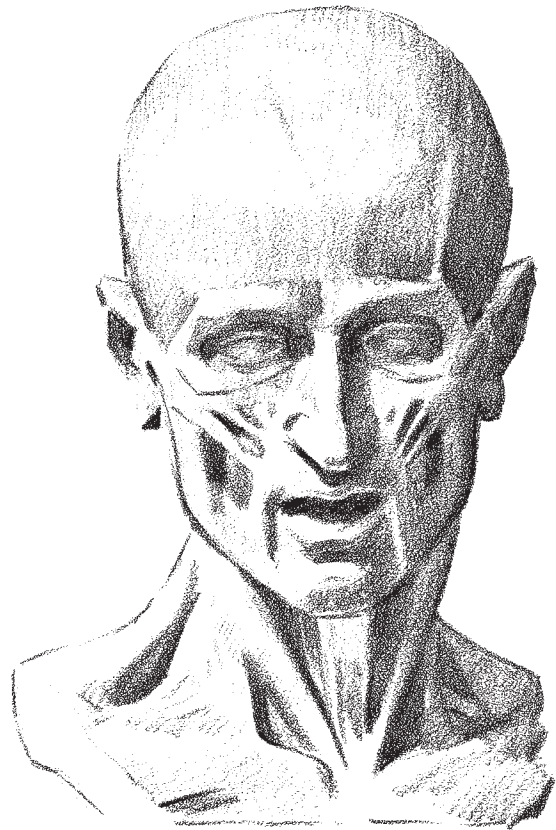
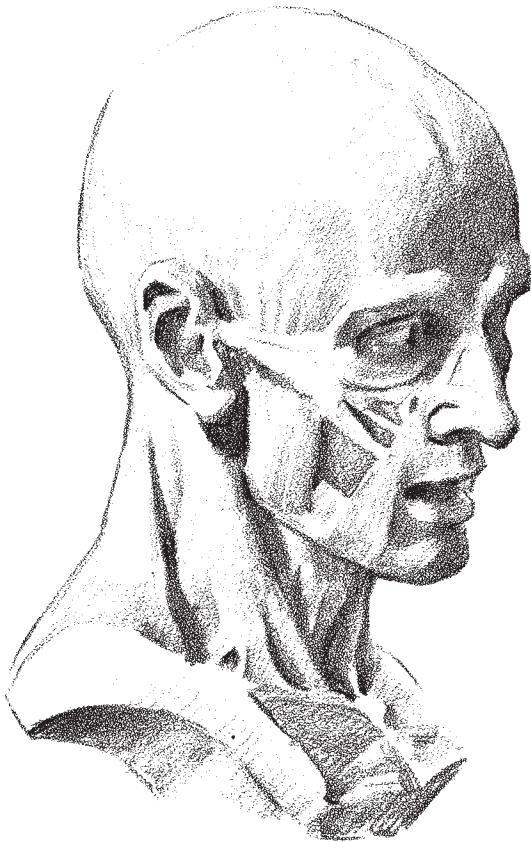
10 Щечная мышца

11 Депрессор

12 Грудно-ключично-сосцевидная мышца

13 Трапецевидная мышца

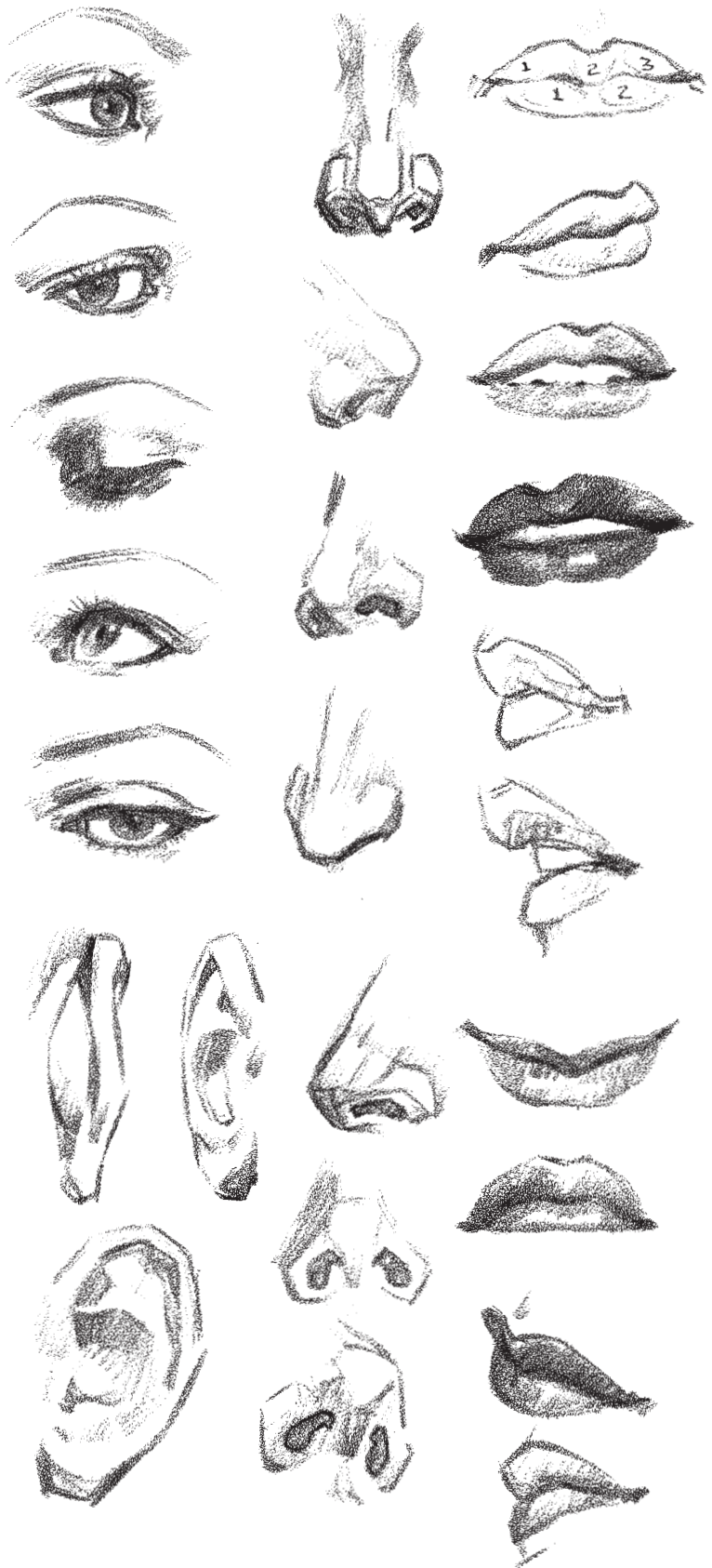
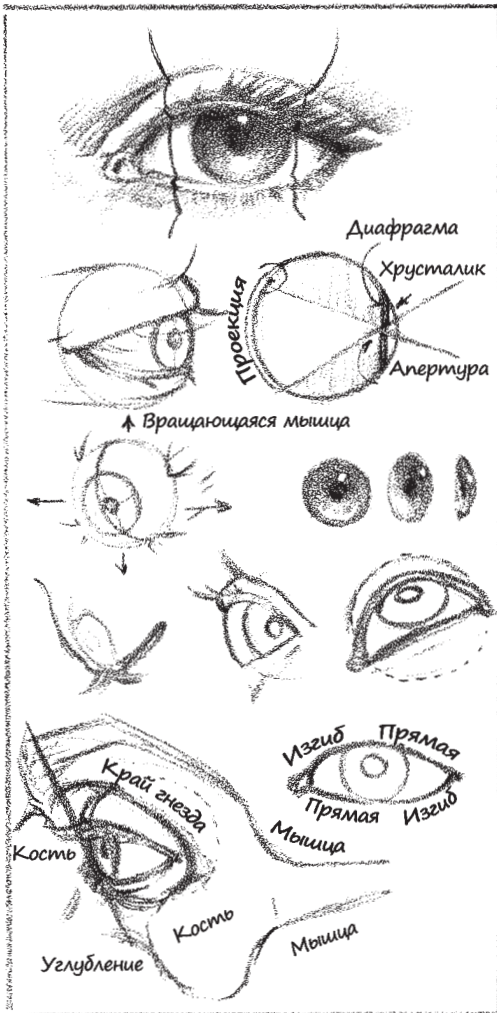
МЫШЦЫ В СВЕТЕ И ТЕНИ



ИЗУЧЕНИЕ АНАТОМИЧЕСКИХ СЛЕПКОВ (БЕЛЫЙ)

Здесь показана анатомия головы в «твердом» аспекте или как форма в свете и тени. Если вы можете рисовать по слепкам, то я вам так и рекомендую поступать. Многие студенты пропускают античный класс, не осознавая его истинной ценности. Его преимущество в том, что тема фиксируется для тщательного изучения. Он развивает «твердость» в изображении объема и отлично подходит для изучения величин. Я предлагаю вам сделать несколько аккуратных копий этих рисунков от руки, если у вас нет похожих слепков под рукой.

ПРИЗНАКИ



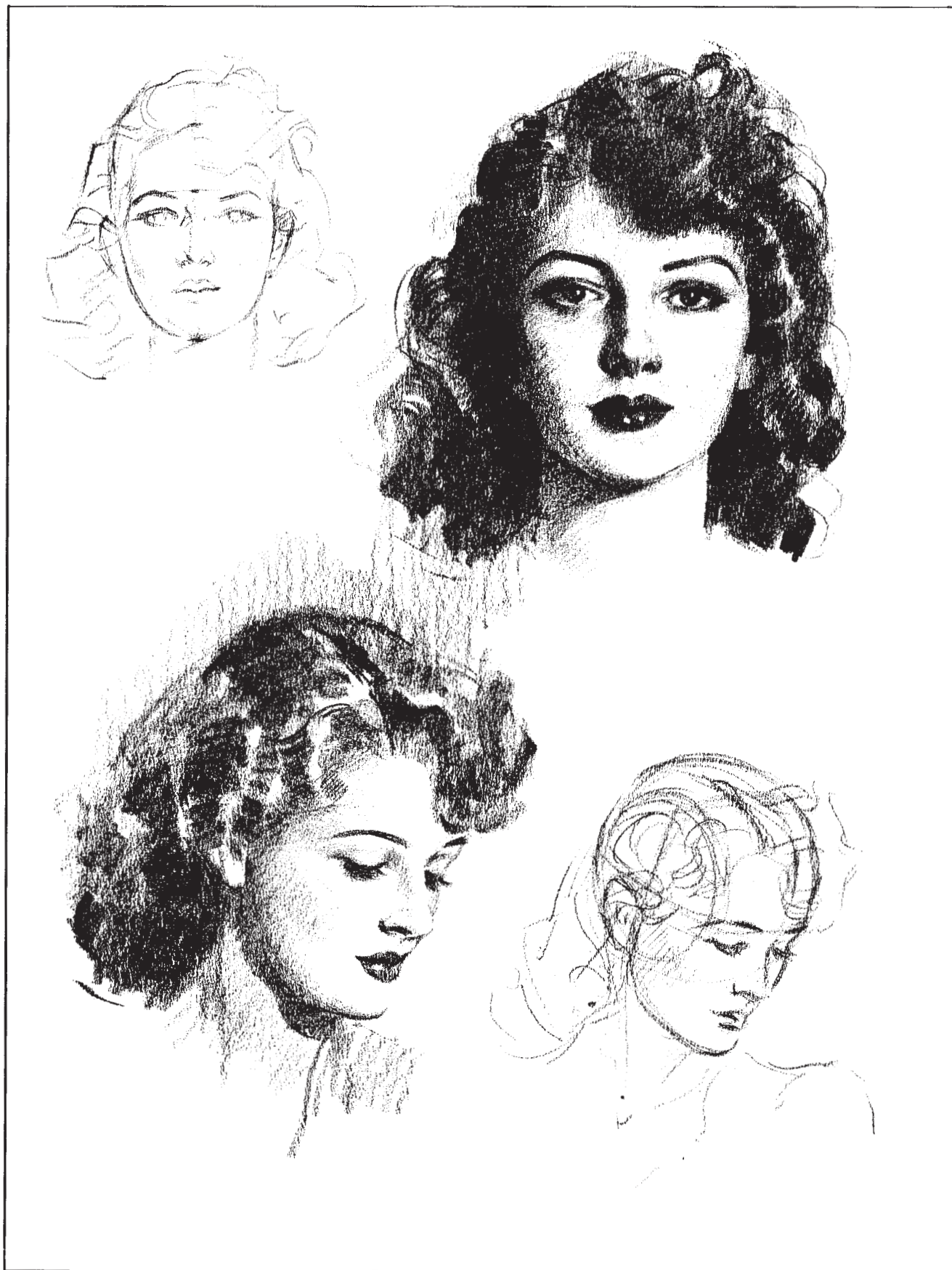
УСТАНОВКА ПРИЗНАКОВ НА ГОЛОВЕ



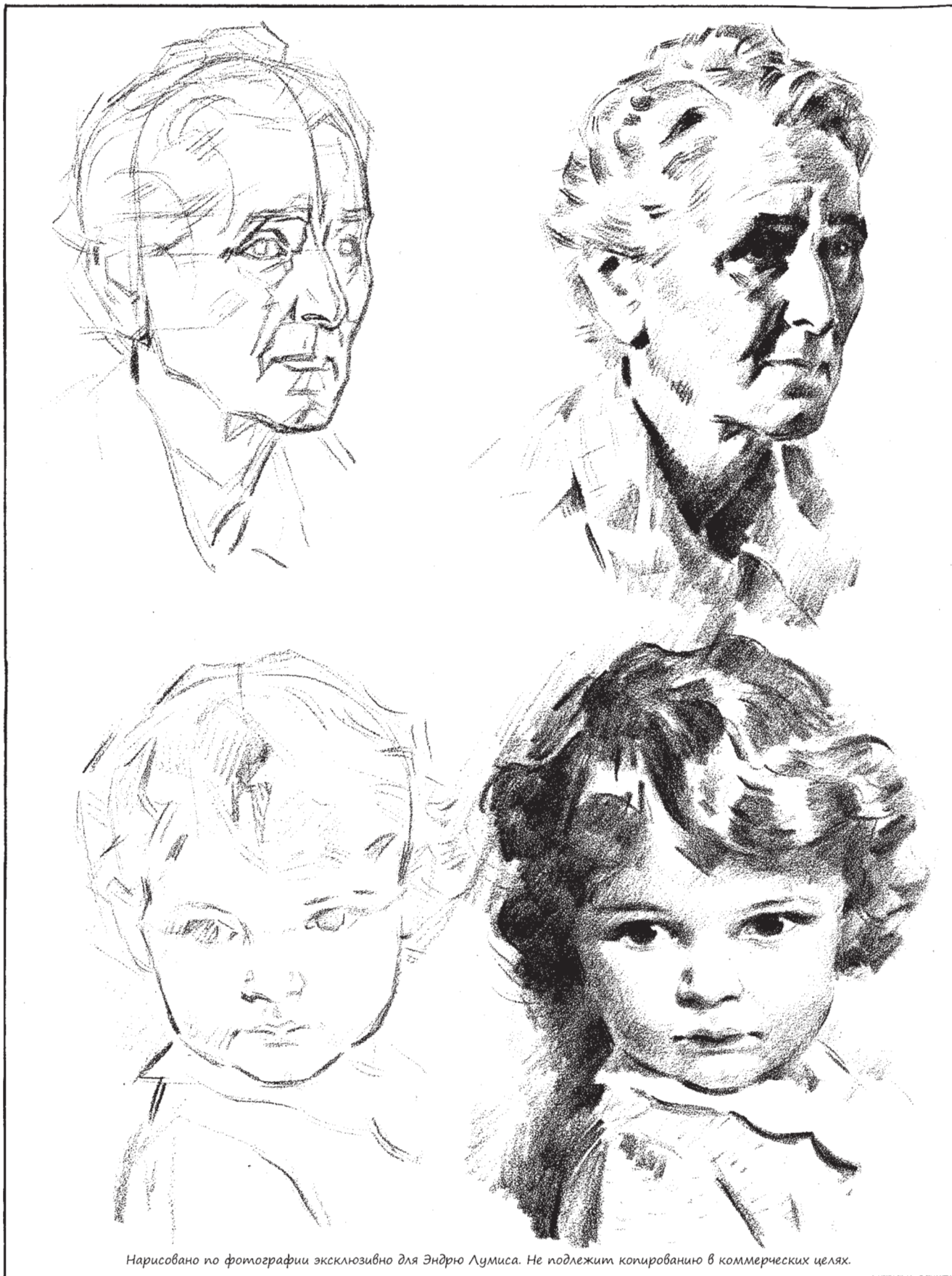
ИЗУЧЕНИЕ



ИЗУЧЕНИЕ «МИСС ДЖИ»

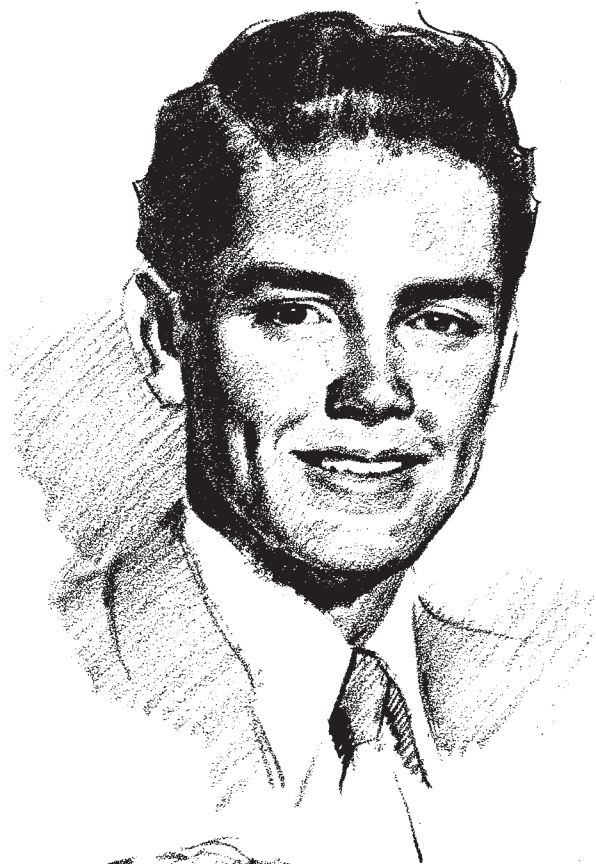
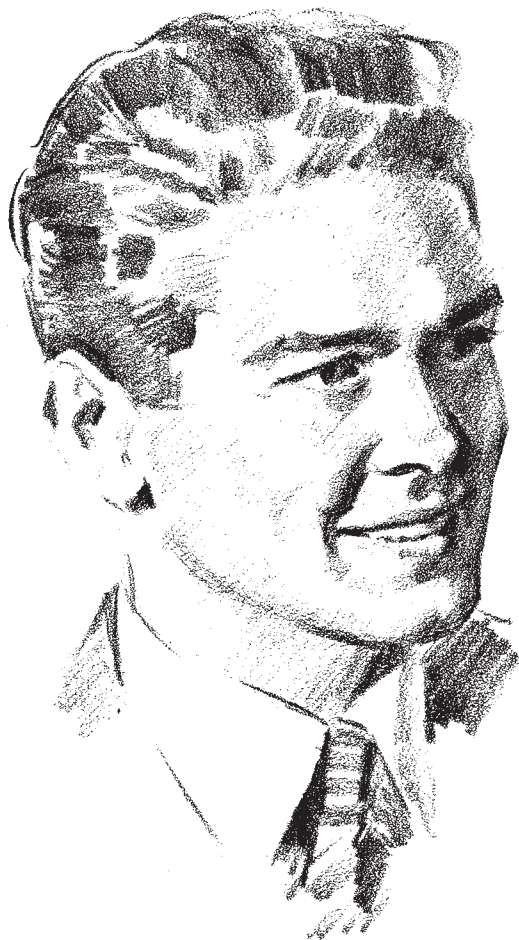


МОЛОДОЙ И СТАРЫЙ



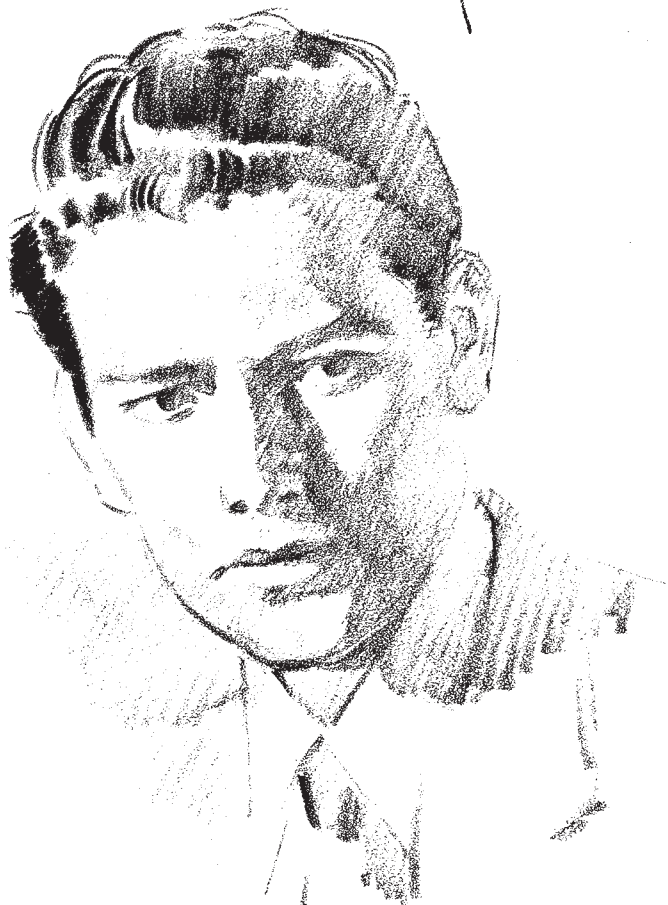
Нарисовано по фотографии эксклюзивно для Эндрю Лумиса. Не подлежит копированию в коммерческих целях.

ИЗУЧАЙТЕ ВАШИХ ДРУЗЕЙ

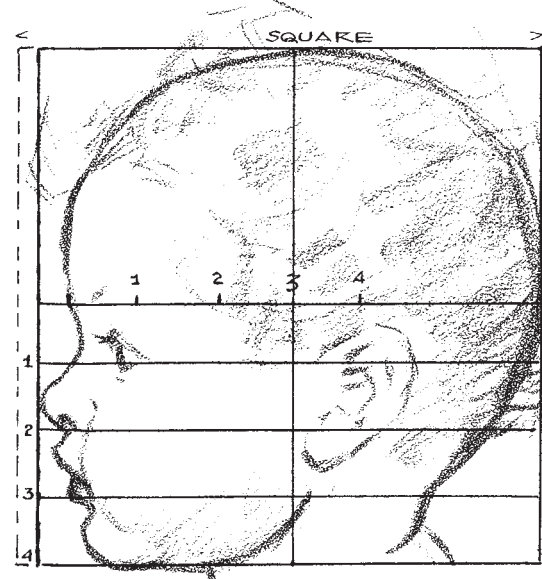
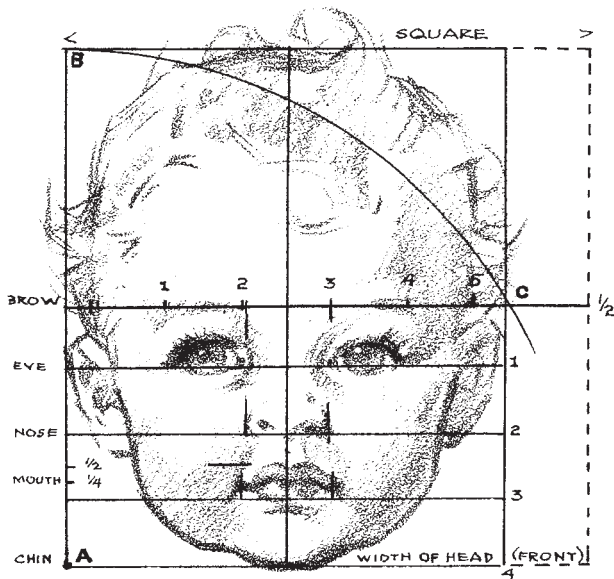


ИЗУЧЕНИЕ МОЛОДОГО ЧЕЛОВЕКА

Нет никаких секретов рисования головы. Начните с понимания особенностей черепа. Затем сконструируйте набор индивидуальных особенностей и разместите их на черепе. Начните обработку форм лица гранями света, полутона и тени. Каждая грань — это часть целого. Освещение должно быть очень простым. Голова и так достаточно сложный объект, без добавления сложностей освещения.



ПРОПОРЦИИ ДЕТСКОЙ ГОЛОВЫ



ПРОПОРЦИЯ, ВОЗРАСТ ОТ 12 ДО 18 МЕСЯЦЕВ, ДЕТСКАЯ ГОЛОВА

СПЕРЕДИ

Нарисуйте квадрат. Разделите его пополам по горизонтали. Используйте сторону АВ в качестве радиуса, нарисуйте дугу ВС. Дуга, пересекая среднюю линию, дает ширину головы пропорционально высоте. Разделите нижнюю половину на 4 равных части. Разместите особенности головы на рисунке.

СБОКУ

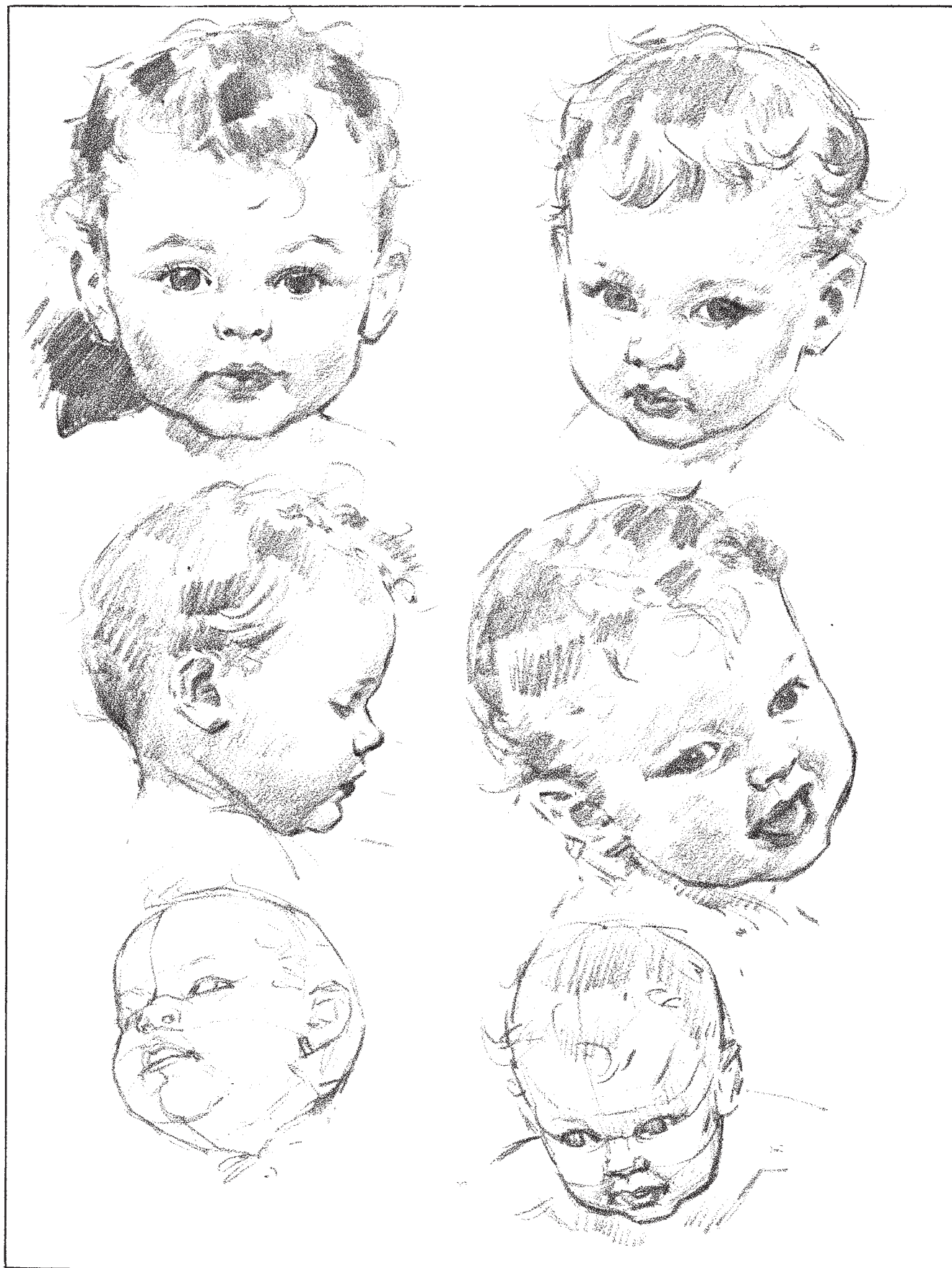
Вот величайшее разнообразие размеров и форм детского черепа. Тем не менее средняя голова почти заполнит квадрат. Вы можете использовать шар и грани для соблюдения верхних пропорций.



ХАРАКТЕРИСТИКИ ДЛЯ ЗАПОМИНАНИЯ

Лицо относительно маленькое, около 1/4 всей головы от бровей до подбородка. Уши расположены ниже средней линии. Глаза и рот немного выше средней линии между делениями бровей, носа и подбородка. Подбородок ниже носа и рта. Верхняя губа больше и длиннее и слегка выступает. Лоб склоняется к носу. Переносица вогнута. Глаза в глазницах большие, чуть больше, чем ширина между ними. Ноздри маленькие и круглые и расположены между линиями, соединяющими уголки глаз и уголки рта.

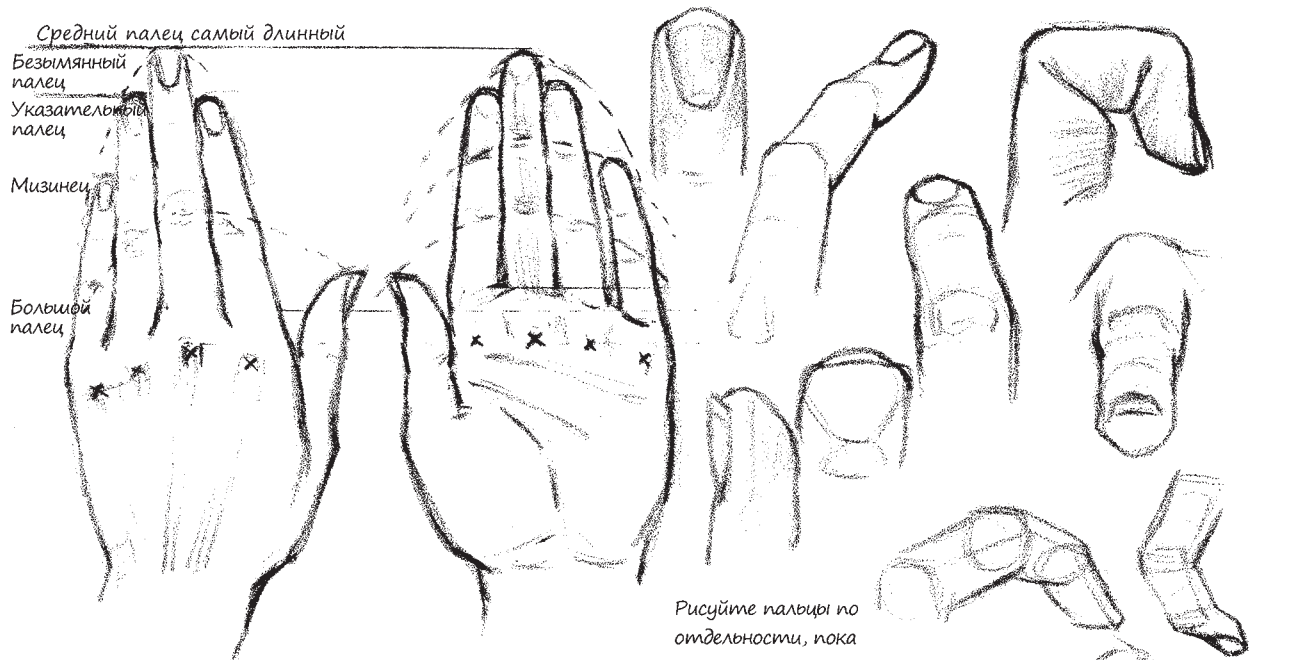
ДЕТСКИЕ ГОЛОВЫ



РУКИ

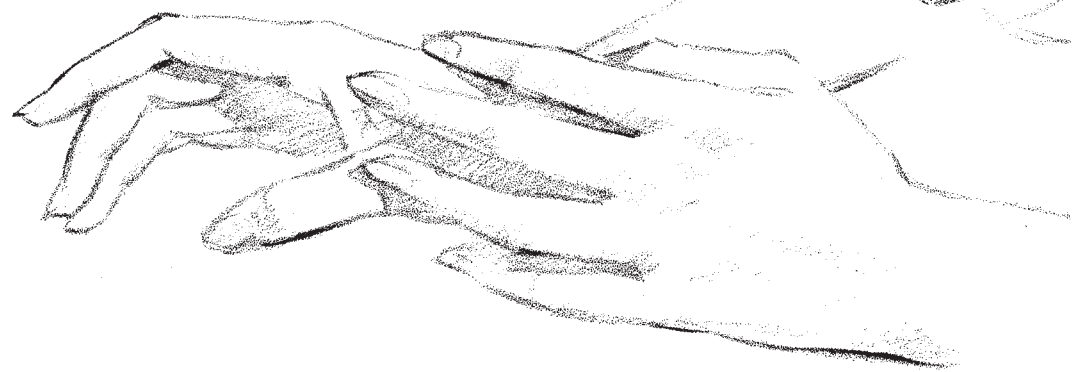
ЛЕВАЯ РУКА СПЕРЕДИ И СЗАДИ

Средний палец самый длинный
Безымянный палец
Указательный палец
Мизинец
Большой палец



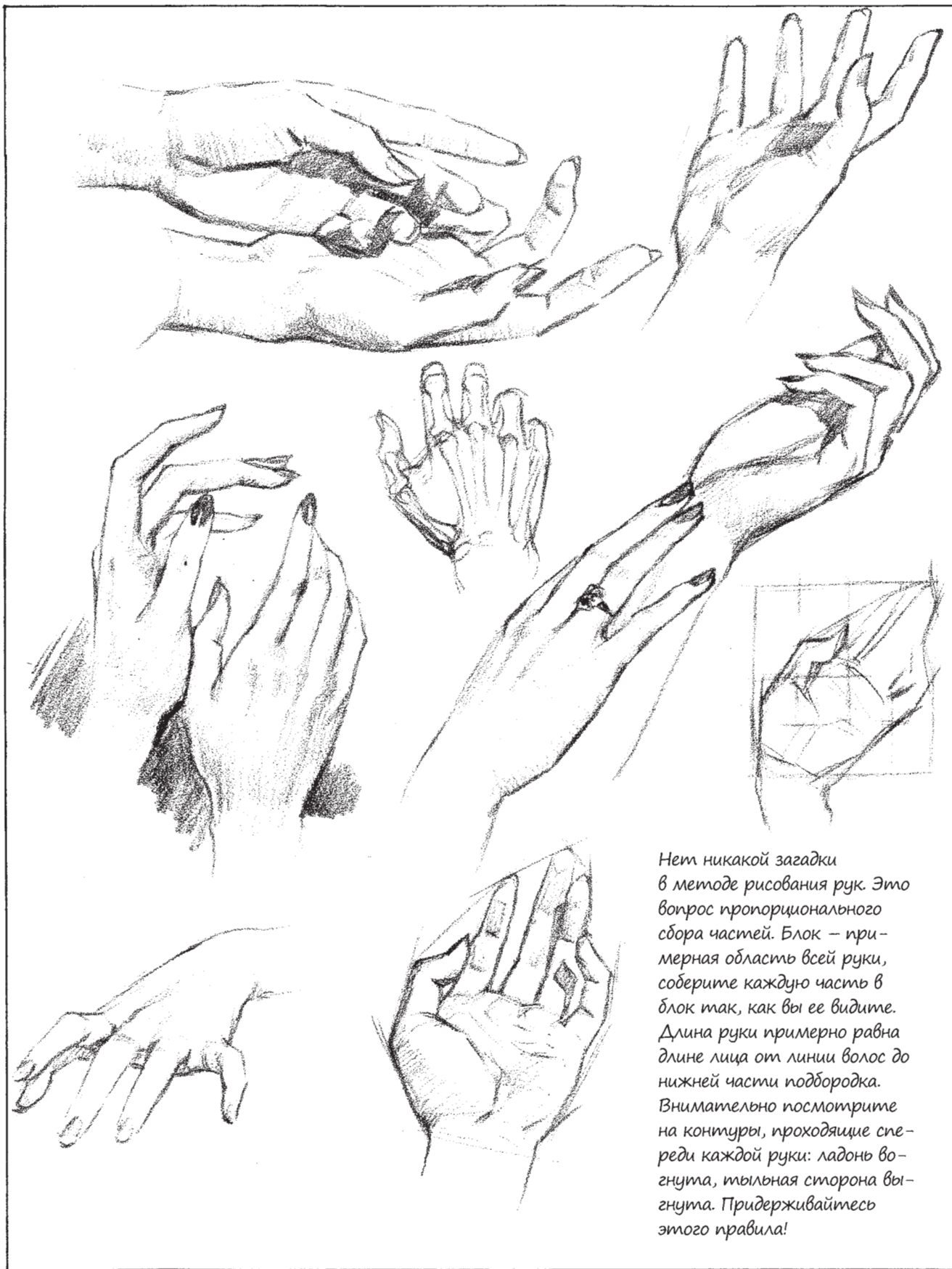
x — позиция суставов по отношению к ладони

Рисуйте пальцы по отдельности, пока не научитесь «изгибать» их в любом направлении.



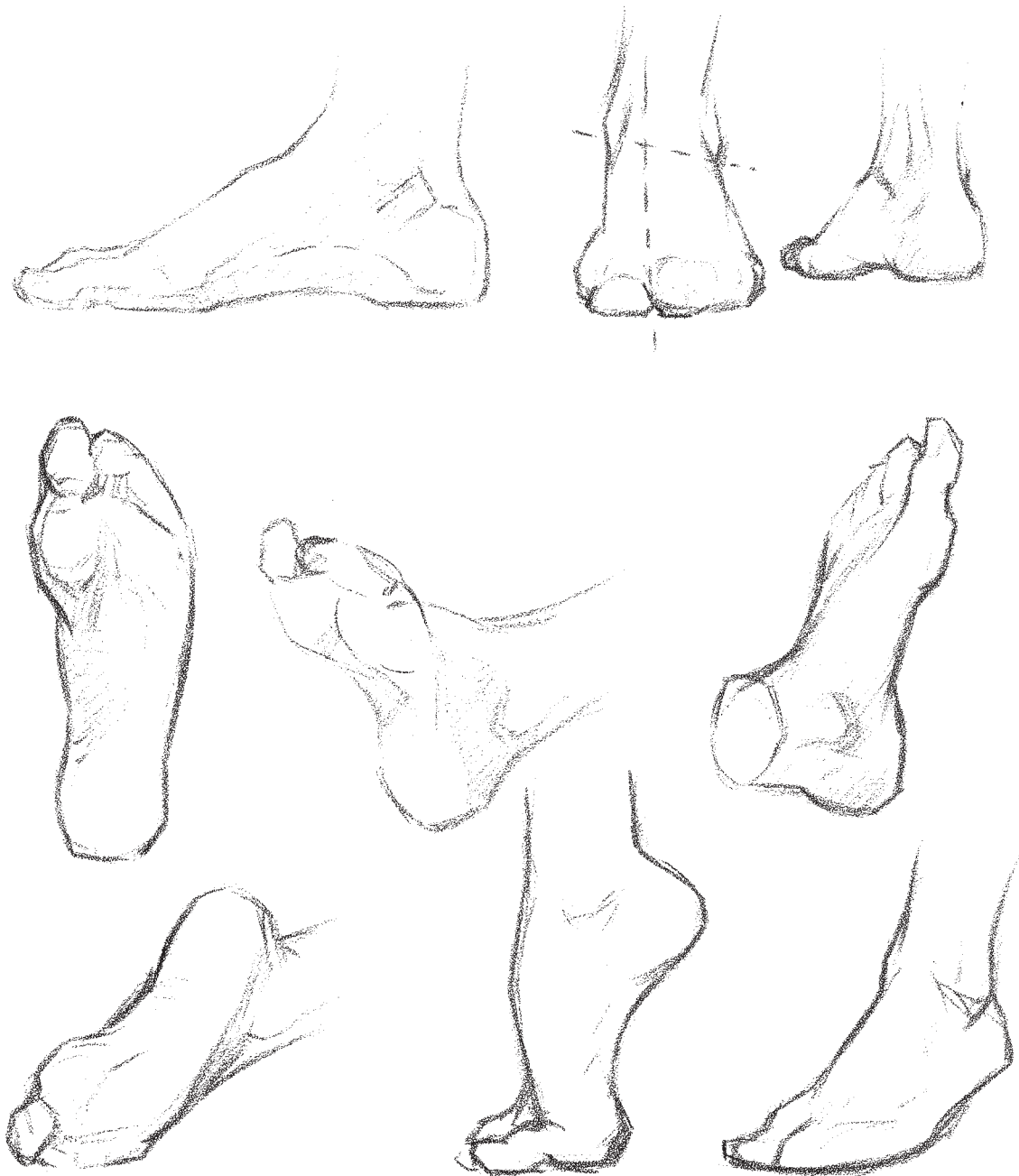
Рисуйте ежедневно по меньшей мере одну руку по модели или по хорошей копии.

РУКИ



Нет никакой загадки в методе рисования рук. Это вопрос пропорционального сбора частей. Блок – примерная область всей руки, соберите каждую часть в блок так, как вы ее видите. Длина руки примерно равна длине лица от линии волос до нижней части подбородка. Внимательно посмотрите на контуры, проходящие спереди каждой руки: ладонь вогнута, тыльная сторона выгнута. Придерживайтесь этого правила!

НОГИ



ПРЕДПОЛАГАЕТСЯ, ЧТО ВЫ РИСУЕТЕ ВАШУ СОБСТВЕННУЮ НОГУ В РАЗНЫХ ПОЗАХ, УСТАНОВИВ ЗЕРКАЛО НА ПОЛ. КРОМЕ ТОГО, ВЫ НАДЕВАЕТЕ ОБУВЬ И РИСУЕТЕ ЕЕ ПОД РАЗНЫМИ УГЛАМИ И С РАЗНЫХ ТОЧЕК ЗРЕНИЯ.

ТИПИЧНАЯ ЗАДАЧА

Типичная задача, изложенная покупателем.

«Нам всегда нужны художники, которые хорошо могут рисовать головы. Хорошие рисунки голов требуются почти в любой рекламе, для иллюстрации обложек журналов и литографий. Подходящая голова должна быть хорошо нарисована, что и говорить, но это только начало работы. Если это голова хорошенькой девушки, поза, воодушевление, прическа, костюм, цвет, тип лица, выражение, возраст, идея рисунка — здесь все важно. При характерном рисовании я думаю, что вы найдете живой тип, чтобы работать «от него» в интересах достоверности, и, если необходимо, добавьте любые особенности. Я не могу сказать вам, что делать и как раскрашивать ваш рисунок. Сделайте все необходимое, принесите работу мне, и, если она мне понравится, я ее куплю. Только так наша фирма покупает произведения искусства. Когда вы убедите меня, что вы сможете нарисовать хорошую голову, я могу дать вам дальнейшие указания, но мы оставляем

за собой право отклонить любую работу и даже можем попросить вас ее переделать».

Начните с обложки журнала и экспериментируйте, пока не найдете хорошую идею. Прорабатывайте небольшие цветные эскизы, пока не почувствуете, что один из них получился достаточно хорошо: в нем соблюдены пропорции и уделено необходимое внимание величинам. Затем поработайте над окончательным рисунком. Сделайте его как можно более простым. Не пытайтесь продать «фальшивую» или «списанную» голову. Ни один журнал не купит у вас такую. Не отправляйте работы журналам, в которых уже работает регулярно один художник, так как он, вероятно, работает по контракту.

Еще одно предложение: понаблюдайте за людьми вокруг вас. Рисуйте себя в зеркале. Нарисуйте ребенка, подростка, юношу и девушку, людей средних лет и стариков. Проводите большую часть своего времени за рисунком, наращивайте свое мастерство.



ЗАКОНЧЕННАЯ ФИГУРА В КОСТЮМЕ

Костюмы будут меняться, но человеческая фигура останется прежней. Вы должны знать ее форму под складками одежды. Вы должны ознакомиться с методами резки плоского материала и подгонки его под округлые фигуры. Драпировка материала обусловлена тем, каким образом он вырезан и скреплен. Материал, который кроится по косой линии, драпируется иначе, чем прямой отрез ткани. Постарайтесь понять, что заставляет материал «рябить», откуда берутся складки и сборки, какова цель швов и как швы и соединения формируют плоский материал в объемную одежду. Вам не нужно уметь шить, но вы должны рассмотреть структуру одежды так же, как вы рассматриваете структуру фигуры под ней. Потребуется всего несколько дополнительных минут, чтобы узнать, какие складки структуры одежды обусловлены формой тела. Проникните в «замысел» ткани. Узнайте, на какую фигуру рассчитывал при работе дизайнер: на стройную или на полную. Если шов гладкий, он был предназначен для плоской формы. При наличии гофрирования или сборок в некоторой точке обратите внимание на то, что одежда не предназначена для плоской формы. Вы не должны рабски копировать каждую крошечную складку, но вы и не должны их полностью игнорировать. Определите точку, к которой прилегают сборки.

Узнайте, как женская фигура влияет на формирование складок: ткань облегает наиболее

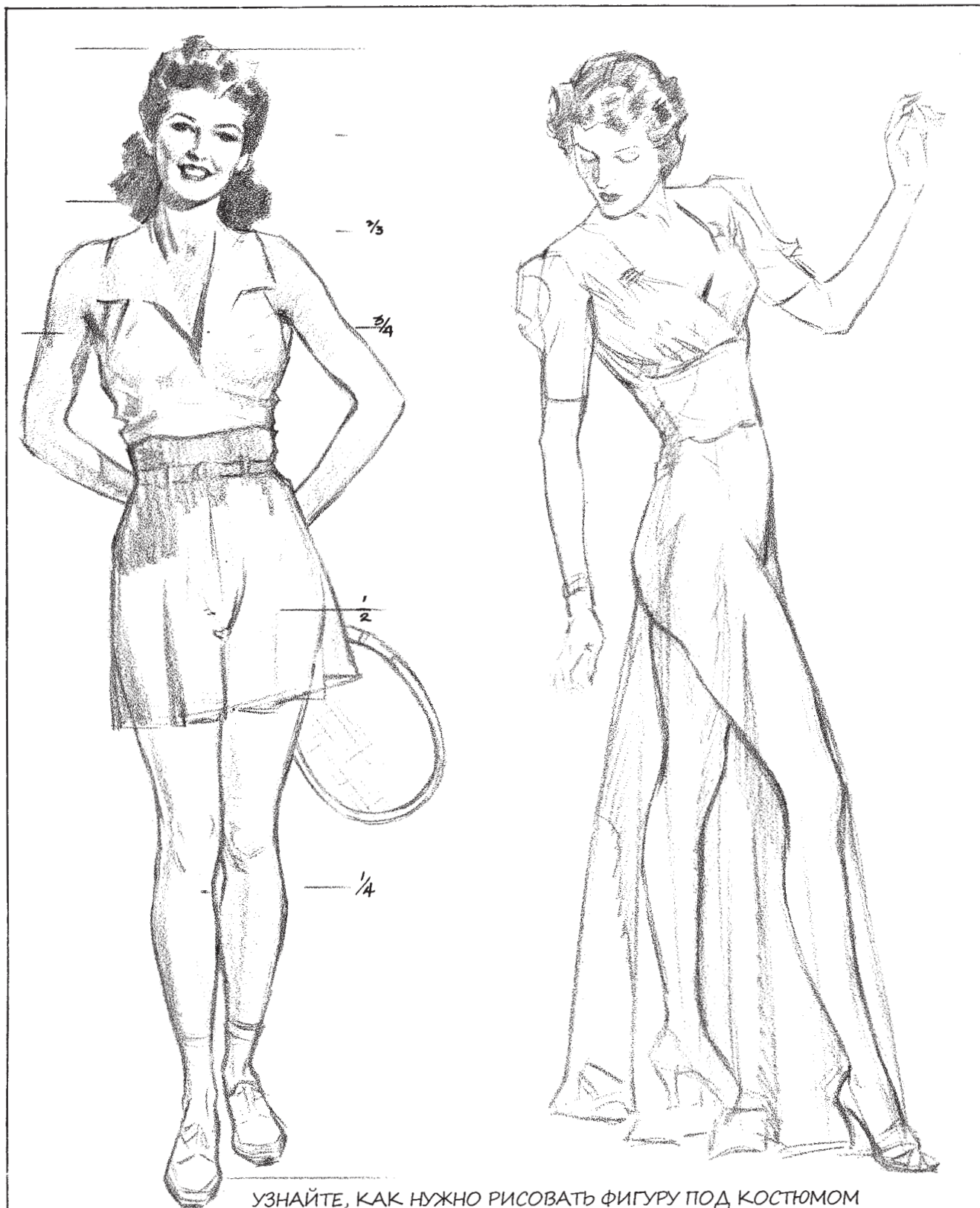
выпуклые формы: плечи, грудь, бедра, ягодицы и колени. Когда материал свободно наброшен на них, складки начинаются оттуда и распространяются к следующей высокой точке. Когда материал тянется, если на нем вообще есть складки, они будут разбегаться, распространяясь по всей форме и вытягиваясь по швам. И мужское тело формирует одежду подобным образом. В мужском костюме, например, материал на плечах, на груди и поверх спины вырезается под размер. Если вы найдете складки, вам придется вытянуть их по швам. Нижняя часть пальто и брюк драпируется свободно. Складки брюк расходятся от ягодиц до колен в положении сидя и от колена до икры и задней части голеностопного сустава.

Перемоделированная одежда — это так же плохо, как и перемоделированная фигура. Посмотрите, как ваши светлые и темные тона остаются в пределах оттенков цвета самого материала: его единство не нарушается светом и тенью, которые зафиксированы сильнее, чем необходимо.

Не рисуйте каждый шов, каждую складку и каждую пуговицу, но попытайтесь понять конструктивные принципы и интерпретировать их, исправив то, что вы упустили, вместо того чтобы отнестись к этому с пренебрежением и оставаться в этой области абсолютно невежественным.

Неважно, что вы рисуете — тело, костюм, мебель, — узнайте строение предмета, только так вы *можете* нарисовать его.

НАРИСУЙТЕ ФИГУРУ, ЗАТЕМ КОСТЮМ



УЗНАЙТЕ, КАК НУЖНО РИСОВАТЬ ФИГУРУ ПОД КОСТЮМОМ

Отличный способ попрактиковаться – взять модные фотографии и обработать их, и, как показано выше, нарисовать оба костюма и фигуры под ними, как если бы одежда была прозрачной. Так вы поймете отношение ткани к форме под ней. Вы должны уметь «раздеть» одетую фигуру.

ОДЕЖДА, ИЗУЧЕННАЯ ПО МОДЕЛИ



Правильная художественная обработка ткани настолько сложна, что только очень опытный мастер может предвидеть, как она поведет себя при определенном свете и определенной текстуре. Одежда часто смотрится «фальшиво», и такой рисунок вряд ли найдет своего покупателя. Возьмите это за правило... начните прямо сейчас!

ОБРАБОТКА ТКАНИ



ОБРАБОТКА ТКАНИ – ЭТО ШЛИФОВКА ГРАНЕЙ, РАСПОЛОЖЕННЫХ В НУЖНОМ ПОРЯДКЕ.

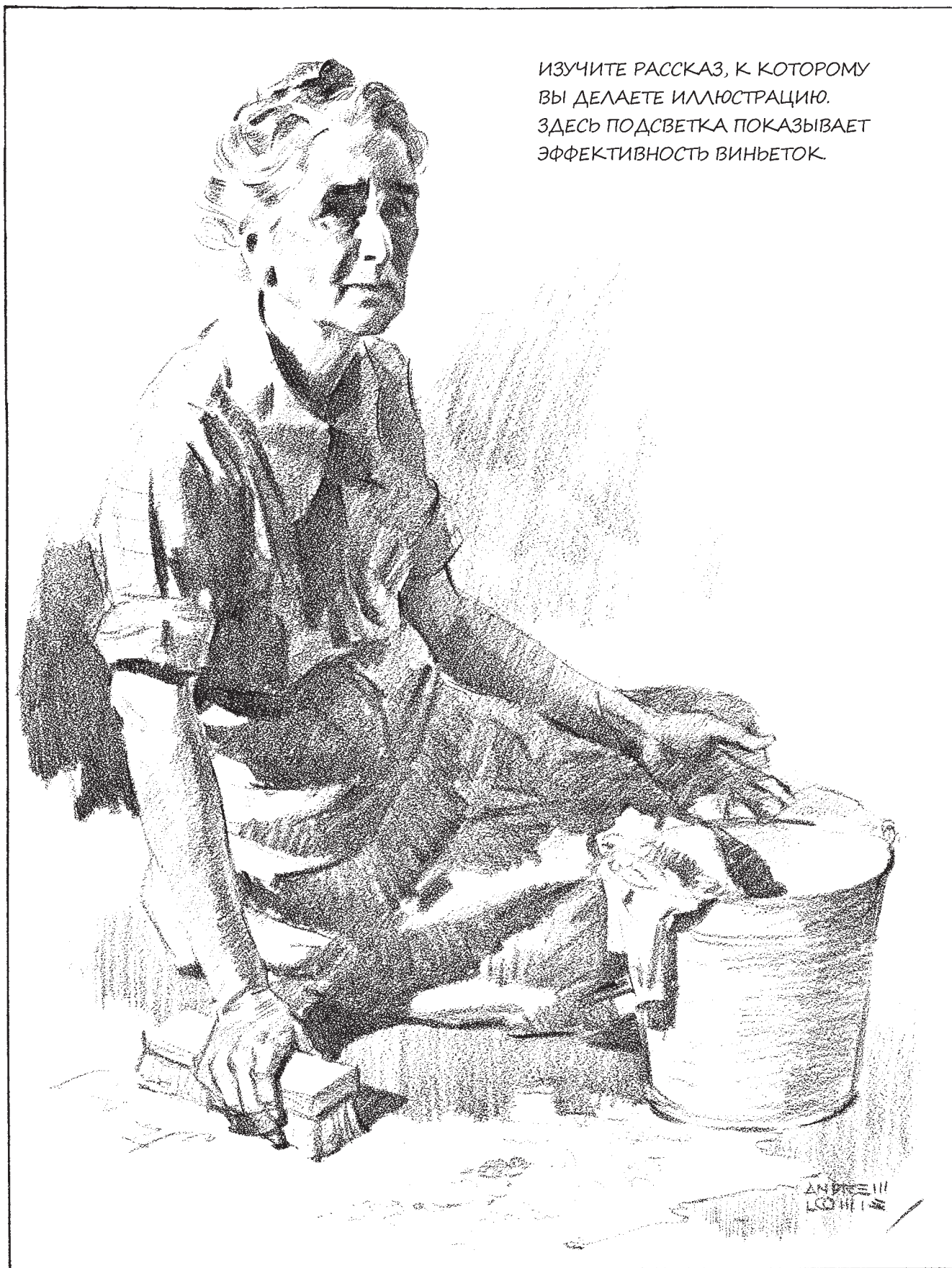
РИСУЙТЕ ПОЛУТОНА И ТЕНИ



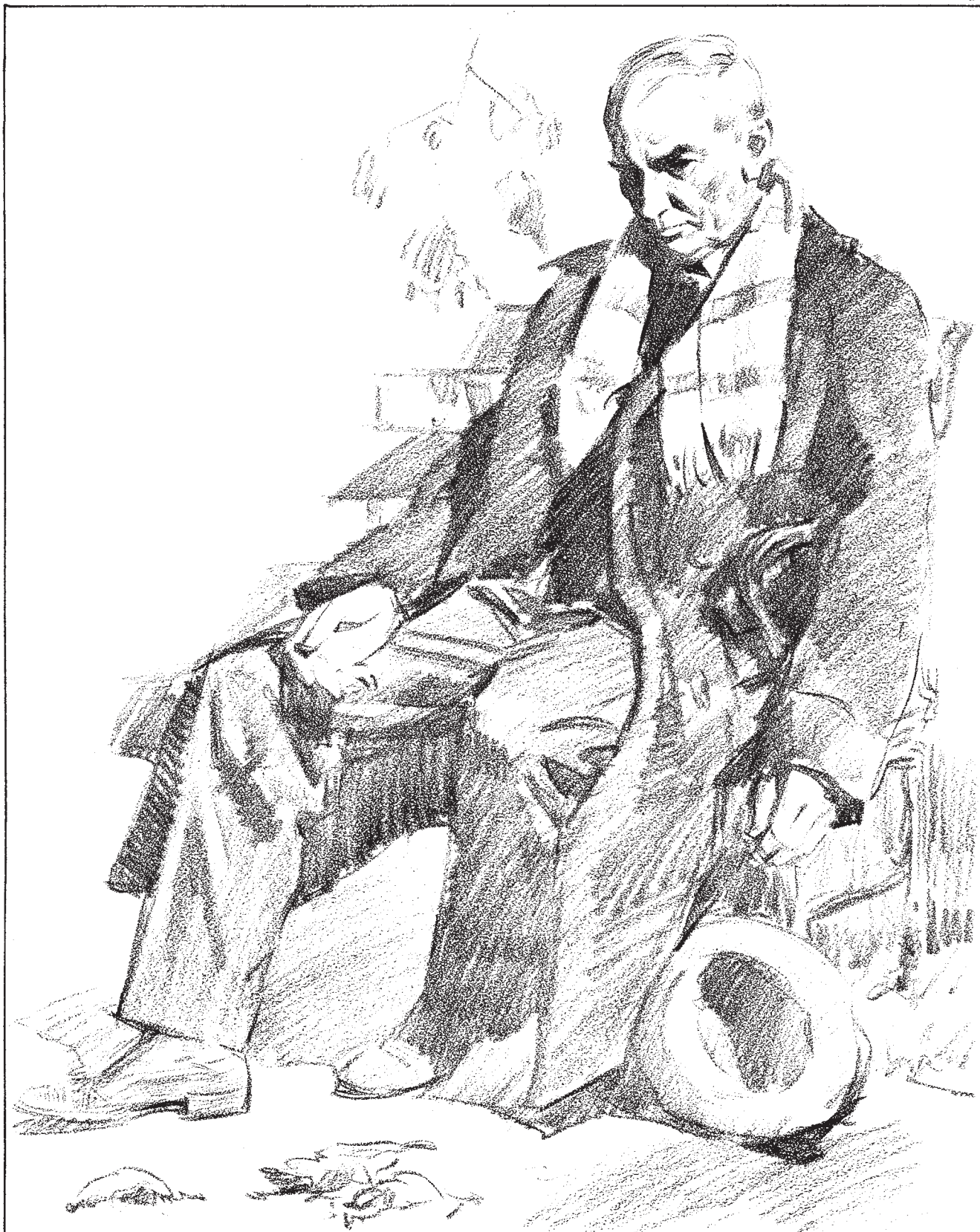
ХОРОШО ИЗУЧИТЕ РАССКАЗ, К КОТОРОМУ ВЫ ДЕЛАЕТЕ ИЛЛЮСТРАЦИЮ. ВОТ ТИПИЧНЫЙ ПРОЦЕСС РИСОВАНИЯ ТОЛЬКО ПОЛУТОНОВ И ТЕНЕЙ, ОСТАВЛЯЯ ФОН БЕЛЫМ.

УДАЛЕНИЕ И ПОДЧИНЕНИЕ

ИЗУЧИТЕ РАССКАЗ, К КОТОРОМУ
ВЫ ДЕЛАЕТЕ ИЛЛЮСТРАЦИЮ.
ЗДЕСЬ ПОДСВЕТКА ПОКАЗЫВАЕТ
ЭФФЕКТИВНОСТЬ ВИНЬЕТОК



ИЗУЧЕНИЕ ЖИЗНИ



ИЗУЧАЙТЕ РЕКЛАМУ

ИЛЛЮСТРАЦИЯ, СДЕЛАННАЯ КИСТЬЮ И БРЫЗГАМИ



ТИПИЧНАЯ ЗАДАЧА

Решение задачи повышения своего мастерства поможет вам хорошо сделать свою работу.

Вы можете спросить: каков следующий шаг?

Посмотрите на работы, которые публикуются в разных изданиях. Какую работу вы хотите делать? После того как выбор сделан, потренируйтесь рисовать кистью или карандашом. Вам понадобится воображение и умение. Постарайтесь узнать побольше о том, что вам предстоит рисовать. Вы должны знать об этом больше, чем кто бы то ни было. Помните, что вы можете позаимствовать у других лишь немного; большая часть ваших знаний должна быть накоплена вашими собственными наблюдениями, вы должны быть полны решимости и мужества.

Постройте жизнь так, чтобы вы могли позволить себе тратить один, два, три или даже четыре

часа в день на рисование; обеспечьте себя материалами и местом для работы. Постоянно держите на чертежной доске чистый лист бумаги с другими подручными средствами.

Будьте внимательны к окружающим вас предметам. Отмечайте их особенности и прикрепляйте свои заметки к чертежной доске. Если вы не нашли ничего интереснее, соберите натюрморт и работайте над ним, пока не научитесь чему-нибудь новому.

Начните создавать портфолио с образцами ваших лучших работ. Не выбрасывайте рисунок, пока не сумеете сделать лучше. Если у вас есть дюжина хороших рисунков, можете их показать тому, кого это может заинтересовать. Не ждите, пока вам удастся собрать шикарную коллекцию своих работ.



Нарисовано мягким карандашом на бристолевском картоне. Рисунок растерт пальцем или бумажным обрывком. Основные моменты выделены мягким ластиком. Многим художникам нравится широкий диапазон возможностей, которые предоставляет этот метод. Нанесен фиксатор. Попробуйте и вы. Удачи!

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Художник всегда испытывает некоторую нерешительность при обработке готовой работы. Так произошло и со мной, когда я закончил эту книгу. Возможно, это произойдет и с вами, когда вы посмотрите на проделанную вами работу: не могла ли бы она быть лучше? Вам может показаться, что вы должны были использовать другой подход или лучший метод. Моя собственная философия: делать лучшее, что я умею в пределах требований времени, а затем принимать решение о том, что рисунок теперь закончен и должен быть включен в портфолио. Вредно не принимать решений. Вы можете учиться на своих ошибках и исправлять их последствия, но на новое дело вы должны положить свежие силы и новую энергию.

Научитесь мудро использовать свое время. Вы не всегда сможете переделать рисунок дважды или трижды, чтобы потом выбрать лучший экземпляр. Пока вы студент, используйте драгоценные часы наилучшим образом. Немного анатомии, непонятной в важной работе, которая должна быть закончена сегодня вечером, проблема с перспективой, которая остается нерешенной, уничтожение картины, на которую вы потратили несколько дней, выплата гонораров дорогим моделям...

Когда в начале вашей карьеры арт-директор просит вас сделать заново рисунок, будьте благодарны, что вам для этого предоставляется время. Это трагедия, когда ваш рисунок нужно сделать в течение определенного срока и у вас не хватает на это времени. Вы предоставляете заказчику то, что вам не нравится, и издатель вынужден согласиться принять то, что вы ему принесли. Он будет очень щедр, если даст вам после этого другую работу.

Термин «талант» требует уточнения. Любого человека, который работает, как раб, чтобы приобрести необходимые навыки в своем искусстве, скорее раздражает то, что его способности называют «даром». Возможно, лишь раз в сто лет родится гений, который может достичь совершенства «божественным вдохновением». Я никогда

не встречал такого человека, и я не знаю ни одного успешного художника, который не трудился бы в поте лица. Но я не знаю и ни одного успешного художника, который не продолжал бы упорно трудиться изо дня в день.

Не существует такой формулы в искусстве, которую можно было бы применить, не совершая над собой усилия. Но нет такой награды на земле, что могла бы сравниться с поощрительным хлопыванием по плечу за хорошо выполненную тяжелую работу. Талант по сути своей — способность к определенному виду обучения. Талант — это призыв, ненасытное желание преуспеть в сочетании с производительностью и неутомимой способностью к концентрации на процессе деятельности. Талант и способности похожи на солнечный свет и садовые плоды. Солнце светит всегда, но одного солнца мало, необходимо пахать, сеять, полоть, рыхлить, уничтожать паразитов — все это нужно делать, прежде чем ваш сад начнет плодоносить.

Если вы хотите рисовать, играйте ва-банк, у вас есть отличный шанс на победу. Если вы просто балуетесь, вы непременно потеряете понапрасну и время, и силы. Я встречал студентов, которые говорили, что хотят научиться рисовать «боковую линию». Нет никаких боковых линий. Вы либо заняты делом, либо нет. «Ну, а как я тогда узнаю, что уже достаточно хорош?» Никто не может быть уверен, что достаточно хорош в чем-либо, и никто не скажет вам этого с чистой совестью. Вера в себя и в технику — вот все, что нужно, чтобы двигаться дальше.

Честная книга, обучающая рисованию, может только указать путь и предложить технологию развития ваших способностей. Книга, откровенно обещающая золотые горы, не может быть ничем, кроме как совершенной фальшивкой. Для молодых мужчин и женщин естественно искать «секреты», которые якобы гарантируют успех. Даже разумно считать, что эти секреты где-то спрятаны и что выявление их обеспечило бы реализацию ваших желаний. Признаюсь,

КАК РАБОТАЕТ ХУДОЖНИК

одно время я и сам так думал. Но нет таких секретов, ревностно охраняемых старшим поколением, чтобы не уступать дорогу молодым. Во всем мире нет такого ремесла, как наше, которое открывало бы молодым свои двери так широко и так свободно возлагало бы свои знания к их ногам. Обратите внимание, что я говорю «знания», ибо любая тайна — это скрытое знание. Все самое важное в этом ремесле закладывает основы будущего искусства. Искусное использование основ необходимо, чтобы научиться рисовать. Вы можете перечислять, изучать и применять эти основы по-своему. К ним относятся: пропорция, анатомия, перспектива, величины, цвета и знание сред и материалов. Каждая из них может быть предметом бесконечных исследований и наблюдений. Если и есть секрет, то он заключается лишь в индивидуальном выражении общего содержания.

Художник получает работу по-разному, в зависимости от отрасли ремесла, на которой он специализируется.

В рекламном агентстве, как правило, есть творческий или художественный отдел. Здесь создаются макеты и визуализации. Там работают копирайтер, делопроизводитель и макетчик, которые вместе планируют индивидуальную рекламу или рекламу целой кампании. Рекламодатель вместе с агентством принимает решение по поводу журнального пространства, и с ним заключается контракт. Как бы ни были разработаны идеи, в виде эскиза или макета, они представляются заказчику, который соглашается с ними или отклоняет. Принимается решение, что будет использоваться: фотография или рисунок. Все это происходит до того, как позвали художника. К этому времени устанавливается крайний срок, а он, как правило, не за горами, поскольку подготовительная работа занимает много времени.

Вам представили макет, на который дали согласие или указали на необходимые изменения. Большинство агентств дают вам значительную свободу наглядного истолкования задания, но ваш рисунок должен соответствовать пространству макета. Если вы работаете с арт-организацией, вы не увидите агента вообще, но получите инструкции и макет агентства от одного из продавцов вашей компании.

Затем займитесь изучением необходимых данных, получите необходимые фотографии и/или модели и приступайте к работе. Если вы вольнонаемный художник, то вы работаете в собственной студии. В этом случае цена проекта будет согласована с арт-директором, и, когда работа будет завершена и принята, вы выставите счет агентству. В арт-организации вы либо будете работать за установленную заработную плату, либо на контрактной основе, как правило, пятьдесят на пятьдесят. Большинство художников, прежде чем устроить собственную студию, проводят много времени в организациях.

Журнальный иллюстратор, как правило, работает в собственной студии. Без агента он имеет дело непосредственно с арт-директором. Он передает художнику рукопись. Как правило, если журнал не снабдил его макетом, художник просит об этом, чтобы сделать наброски для общей композиции и проработки темы. Журнал может выбрать ситуацию для иллюстрации или может попросить художника, чтобы тот сам подобрал ситуацию и передал несколько набросков в редакцию для выбора. Когда дано «добро», художник продолжает работу над рисунком. Когда журнал выбирает ситуацию и дает художнику черновик из отдела искусства, он может сразу приступить к работе. Как правило, это самое лучшее решение, но это не дает художнику той свободы, какую дает его собственный выбор. Если у вас есть агент, он получает проценты за свою работу. Или же вам платят напрямую. Комиссия агента составляет примерно двадцать пять процентов от расчетной суммы. В Нью-Йорке есть несколько фирм и гильдий, которые предоставляют художникам агентов. Однако, прежде чем они начнут представлять художника, качество его работы должно быть проверено.

Наружные плакаты заказывают рекламные агентства или их исполняют в литографиях. Художник редко имеет дело непосредственно с рекламодателем. Существуют компании, занимающиеся наружной рекламой, которые покупают произведения искусства и, в свою очередь, продают их рекламодателю. В этом случае литограф выбирается на конкурсной основе.

Газетный рисунок может быть сделан в арт-организации, сотрудниками газеты, личным от-

ОТКРОЙТЕ СВОЮ СТУДИЮ

делом рекламодателя или в собственной независимой студии художника. Рекламные щиты делаются в специальном подразделении литографии или покупаются организацией или вольнонаемным художником.

Рисовать обложки для журналов, как правило, рискованно. Вы просто будете их делать, отправлять и зачастую получать обратно. Вы можете, конечно, снова отправить им свою работу или выразить свое несогласие с решением редакции. Иногда вы можете отправить в журнал предварительный эскиз. Если журнал заинтересован, вас могут попросить сделать окончательный рисунок, но художественный редактор оставляет за собой право отклонить его, если он не слишком хорошо вас знает и не может на вас вполне положиться в вопросе создания приемлемого дизайна для обложки.

Работа над комиксами происходит по тому же принципу, что и работа над обложками журналов, но с газетами все иначе. Там обычно работают по принципу синдикатов. В этом случае вы работаете за заработную плату либо за гонорар. Или и то и другое вместе. Может понадобиться несколько месяцев до завершения полосы, прежде чем ваша работа будет рассмотрена. Иногда гонорар выплачивается комикс-журналом или синдикатом одновременно с покупкой первых серийных прав.

За первоклассную рекламу могут заплатить больше, чем за иллюстрацию к рассказу. Методы воспроизведения сегодня настолько точны, что уже все, что нарисовано и написано, можно достоверно воспроизвести. Знание этих методов — ценная информация. Большинство гравировальных домов рады показать художнику свое оборудование и объяснить методы. Они знают, что, если он поймет их специфику, он сможет помочь им, сделав для них чистую копию. Это также относится и к литографии. Важно помнить, что газеты используют линейные рисунки и грубые полутона. Бумажные журналы должны использовать более грубый растр, чем глянцевые. Это означает, что необходимо выдерживать довольно сильный контраст для обеспечения хорошего копирования. Во всех репродукциях белые полутона изображения будут словно покрыты серым пухом, средние тона будут немного сглажены, а

темные станут несколько светлее. Акварель — лучший материал для воспроизведения, поскольку она не блестит, обычно быстро создается и поэтому требует меньше изменений. Так или иначе рисунок, выполненный в любой технике, может быть хорошо воспроизведен. Никогда не представляйте издателю рисунок на тонкой бумаге.

Художник в начале карьеры должен сформировать привычку к порядку. Храните все вещи там, где сможете их потом найти. Ваш рисунок перед представлением работодателю должен быть тщательно очищен и закрыт защитным слоем закрепителя от грязи. Держите папку в порядке и прикрепите к рисунку все, что, как вы думаете, даст возможно более полную информацию о вашей работе. У меня есть метод хранения, который, на мой взгляд, очень удобен: я делаю в алфавитном порядке список тех вещей, которые я продал, а затем даю всем папкам порядковые номера. Таким образом, я объединяю несколько тем в одной папке. В папке насчитывается от ста до трехсот предметов. Я могу добавить еще столько же, если захочу, или добавить больше предметов в рамках уже созданной папки простым списком дополнительных предметов в алфавитном порядке с присвоением номера папке. Я постепенно запоминаю номера папок, и, как только я вижу предмет, я нахожу его, не обращаясь к списку. Например, я знаю, что самолеты идут под номером шестьдесят семь. Без системы регистрации многие часы могут быть потеряны на просмотр сотен вырезок в поисках одной. Очень полезно для художника подписаться на ряд журналов. Содержание копий в порядке в конечном итоге станет для вас весьма ценным. Например, если нужен материал для иллюстраций рассказа, действие которого происходит в 1931 году, я без труда могу найти папку с изображениями соответствующего стиля одежды, которую тогда носили. То же и с интерьером, и с автомобилями. Так же мы можем узнать, во что одевались люди во время Второй мировой войны или на что были похожи солдатские каски.

Разработайте определенный порядок вашей работы. Возьмите за правило проводить небольшие исследования, прежде чем приступать к творчеству. Проблемы обычно появляются уже

О ВАШИХ ЦЕНАХ

при разработке эскизов, так что следует заранее собрать весь необходимый материал, чтобы не оказаться в тупике. Если вы собираетесь использовать определенную цветовую схему, обдумайте ее до того, как приступите к работе. Я помню плакат, который я когда-то написал. Когда работа подходила к концу, я вдруг подумал, а как бы он выглядел с фоном другого цвета. Когда я положил рисунок на второй фон, получилось хуже. Со временем я испробовал около шести вариантов, от которых потом отказался, чтобы вернуться к первому. Я потерял много времени, но этого можно было бы избежать, если бы я сначала делал миниатюрные эскизы. Я мог бы, не потратив время впустую, сделать несколько плакатов, и моя работа не потеряла бы свою изначальную свежесть.

Если вы однажды приняли решение о том, в какой позе будет изображена ваша фигура, придерживайтесь его. Не позволяйте себе «загрязнять» тему, задаваясь вопросом, не было ли бы лучше, если бы рука лежала по-другому. Если вам необходимо изменить позу, начните сначала, сохранив тем самым свежесть работы. Чем четче рисунок будет определен в вашем сознании и на предварительных эскизах, тем лучше будет результат. Многие рисунки придется изменить, чтобы порадовать ваших клиентов. Изменения эти часто бывают необоснованными, но к ним надо относиться как к вопросу для обсуждения, а не ворчать, по крайней мере, вслух. Хронический ворчун — непопулярная личность, и вскоре ваше рабочее место может перейти к другому человеку, который выглядит веселее, особенно если его работы так же хороши, как и ваши. Энтузиазм и жизнерадостность сообщают свои качества вашим работам. Роберт Генри¹ сказал: «Каждый удар кистью отражает сиюминутное настроение художника». Он уверен ли или сомневается, счастлив ли или мрачен, определился ли с тем, что ему нужно делать, или недоумевает. Вы не сможете скрыть своего настроения в творческой работе.

Что касается цен, то лучше в первое время публиковать и распространять свои работы, а не

спорить по поводу цен. Чем больше у вас публикаций, тем более известным вы становитесь. Чем больше вы известны, тем больше вы получаете работы. Чем больше вы будете получать работы, тем выше будет ваша цена. В конце концов вы определитесь со своим уровнем цен, так как вы можете повышать цену, пока будет спрос на ваши работы. Если никто не захочет платить установленную вами цену или если вы не сможете ее удержать, будет лучше ее снизить. Так обстоят дела в мире бизнеса.

Я признаю, что вы можете столкнуться с покупателем, который воспользуется вашей молодостью или отсутствием у вас работы, но если вы способный художник, то само использование им вашей работы даст вам заработок и может вывести вас за пределы этого уровня оплаты. Нет способа определить самому цену на свою работу, хотя всегда есть вероятность, что вы заключите честную сделку с уважаемым клиентом. Я думаю, что такая сделка не заставит себя долго ждать. Если вы просите слишком много, вы вскоре это поймете. Цель клиента — художественные достоинства произведения, а они влияют на цену.

Посещайте художественную школу, если можете, но тщательно выбирайте мастера, с которым вы хотите сотрудничать. Хорошо, если вы сможете найти компетентного специалиста, способного обучить вас. Поинтересуйтесь именами таких специалистов у бывших учеников школы. Хорошо, если школа сможет предоставить убедительный список профессионалов, которые были учениками того или иного специалиста. Если нет, то поищите другую школу.

Позвольте мне сделать несколько предложений по подготовке образцов художника. Существует небольшая вероятность того, что вас примут в качестве профессионального художника без серии хорошо выполненных образцов. Я настоятельно призывал вас в этой книге сохранять лучшие из ваших практических работ для образцов. Не ограничивайте себя только теми задачами, которые поставлены в книге. Если вы хотите нарисовать человека, подготовьте свои образцы. Совершенствование рисования тела должно помочь вам и при рисовании костюма. Предложите изображения одной или двух девушек, мужчины

¹ Роберт Генри — американский художник реалистического направления, известный также как педагог (прим. пер.).

ПРЕДСТАВЬТЕ СЕБЯ

или мужчины и женщины, а может быть, и ребенка в качестве темы — это то, что всегда востребовано. Делайте для рекламы веселые темы, не забывайте и о модных веяниях в обществе.

Все вышесказанное справедливо и для иллюстраций прозы, хотя такие журналы могут быть заинтересованы также в символизме, действии и драматизме. Если вы хотите делать плакаты, ваш подход должен быть разнообразным, так как здесь простота имеет первостепенное значение. Не путайте виды презентаций; под этим я подразумеваю, что вы не должны представлять рисунок, очевидно предназначенный для плаката или рекламной иллюстрации, редактору литературного журнала. Постарайтесь сделать так, чтобы ваша презентация соответствовала потребностям клиента. Не представляйте заказчику множество рисунков. Арт-директор увидит по первым двум или трем образцам, чего можно от вас ожидать. Он очень занятой человек. Он будет смотреть ваши рисунки, пока не увидит все разнообразие тем, обработок и материалов ваших работ, если они будут достаточно хороши. Если он просмотрел около двадцати рисунков, это просто проявление обыкновенной вежливости. Не навязывайтесь человеку.

Очень хороший способ представить себя — составить небольшие пакеты фотокопий образцов. Их можно разослать многим потенциальным клиентам вместе с вашим адресом и номером телефона. Заинтересованные люди свяжутся с вами сами. Я следовал этой схеме, когда создал свою собственную студию после работы в течение нескольких лет в различных арт-организациях. Я фотографировал работы, которые делал для этих организаций. Результат показал, что это стоило делать. Так у меня появилось много новых клиентов.

Желательно создать библиотеку. Есть много хороших книг по искусству: анатомия, перспектива, работы старых мастеров и современных авторов. Купите все, что можете себе позволить. Читайте художественные журналы. Так вы сумеете получить много ценных предложений.

Хотя я уже подчеркивал важность рисования человеческого тела, часть вашего времени должна быть направлена на другие темы. Рисуйте жи-

вотных, натюрморты, мебель, интерьеры — все это может стать аксессуаром для фигуры. Такие наброски и картины помогут вам научиться цвету, величинам и форме.

Живопись поможет рисунку, и наоборот. Они настолько взаимосвязаны, что их не следует рассматривать как отдельные и независимые друг от друга способы отображения действительности. Вы можете свои рисунки раскрашивать карандашом или рисовать кистью.

Для практики в цветной живописи используйте несколько цветных фотографий, которые вы сможете найти в журналах, чтобы передать их маслом или акварелью. Пастель — восхитительный материал для практики. Есть много видов цветных мелков и карандашей, с которыми можно экспериментировать.

Постоянная проблема нашей профессии: вы никогда не знаете наперед, чем вам придется заниматься. Это может быть что угодно, вплоть до дизайна лимонного пирога с Мадонной. Пока свет падает на объект, меняя его цвет и форму, вам это будет интересно. Я вспоминаю давнюю рекламную кампанию такого прозаического предмета, как эмалированная посуда. Но то, что художник из нее сделал, было поразительно! Я вспоминаю акварели Генри Мауста, рекламирующие окорока и продукты питания. Они были так же хороши, как какая-нибудь старинная английская акварель.

Такие простые вещи, как несколько овощей, ваза со срезанными цветами, старый сарай, представляют собой не менее важные задачи, требующие освоения. Каждая из них может стать способом вашего самовыражения. Каждая из них может быть так хороша, что заслужит место в Галерее изобразительных искусств. То есть существует объем вещи, и вам его нужно увидеть, почувствовать и изобразить. Облака существовали для Тернера¹, существуют для вас и будут существовать для ваших правнуков. Качества света, падающего на тело, существуют для вас так же, как они существовали для Веласкеса², и у вас есть

¹ Уильям Тернер — британский живописец, мастер романтического пейзажа, акварелист и гравер, считается предвестником французского импрессионизма (*прим. пер.*).

² Диего Веласкес — испанский художник, один из величайших представителей испанского «золотого века» (*прим. пер.*).

СДЕЛАЙТЕ ВСЕ ПО-СВОЕМУ

такое же право заявить о себе, как и у него, и гораздо меньше суеверий и предрассудков, чтобы бороться. Вы можете создать кастрюлю с яблоками, практически идентичную той, которой Сезанн¹ передал свое сообщение миру искусства.

Вы можете посмотреть на себя сквозь дымку атмосферы, которой был очарован Коро², или «взорвать» закат, приводивший в восторг Иннеса³. Искусство никогда не умрет — оно просто ждет того, кто его увидит, и рук и мозгов, которые смогут его интерпретировать. Нарисованные волны Фредерика Во⁴ никогда не перестанут биться о скалы и никогда не будут забыты картины великих художников, какие бы технические новшества не появились на свете. У вас обязательно будут такие материалы, о которых мы никогда и не мечтали, и темы, которые мы даже не можем себе представить. У вашего искусства будут новые цели, каких прежде не бывало. Я верю, что человеческое тело прибавляет красоты, хотя и едва заметно. Подумайте о том, как меняются представления о прекрасном, например, вообразите современную девушку рядом с полногрудой горничной времен Рубенса⁵. Было бы трудно представить себе одну из таких красоток гуляющей по улице в брюках. Я сомневаюсь, что его любимая модель могла бы получить хотя бы место судьи на одном из наших бесчисленных конкурсов красоты.

Все, чего еще не было сделано в искусстве, может быть и будет сделано. Я не думаю, что наши кости и мышцы изменятся или что свет будет сиять по-другому, так что все наши правила рисования останутся в силе. Могу только сказать, что вы должны иметь мужество отстаивать свои убеждения, считая, что ваш путь — единствен-

но правильный для вас и вашего времени. Ваша индивидуальность всегда будет вашим сокровищем, ее нужно ценить. Возьмите от нас все, что можно усвоить, что может стать частью вас, но никогда не игнорируйте тихий голос, который шепчет вам: «Мне больше нравится мой собственный путь».

¹ *Поль Сезанн* — французский художник, яркий представитель постимпрессионизма (прим. пер.).

² *Жан Батист Камиль Коро* — французский художник и гравер, один из самых успешных и плодовитых пейзажистов эпохи романтизма, оказавший влияние на импрессионистов (прим. пер.).

³ *Джеймс Иннес* — уэльский художник-пейзажист (прим. пер.).

⁴ *Фредерик Во* — американский художник-пейзажист (прим. пер.).

⁵ *Питер Пауль Рубенс* — фламандский живописец, как никто другой воплотивший подвижность, безудержную жизненность и чувственность европейской живописи эпохи барокко (прим. пер.).

ИЗДАТЕЛЬСТВО «ЭКСМО» ПРЕДСТАВЛЯЕТ СЕРИЮ КНИГ «Я – ХУДОЖНИК»

Подробные пошаговые руководства для тех, кто хочет научиться рисовать. Авторы книг, известные графики и преподаватели Баррингтон Барбер и Питер Грей, подробно и дружелюбно объясняют каждую деталь, делая мир живописи доступным.

ВСЕ ЖАНРЫ – В ОДНОЙ СЕРИИ:



ХУДОЖНИКОМ МОЖЕТ БЫТЬ КАЖДЫЙ!

ВАЛЕРИО ЛИБРАЛАТО предлагает наслаждаться красотой окружающего мира и научиться писать его в технике акварели. Тонкая, воздушная и чувственная акварельная живопись идеально подходит для тех, кто вдохновлен и умеет ценить прекрасное. Авторский метод обучения уже снискал успех в Италии, где Валерио обучает всех желающих в своей школе акварели. Благодаря этому пособию каждый, кто чувствует в себе творческий потенциал и хочет овладеть техникой акварели, но никогда не пробовал, сможет научиться этому с нуля.



Издание для досуга

Эндрю Лумис

ОБНАЖЕННАЯ НАТУРА
Руководство по рисованию

Ответственный редактор *М. Терешина*
Редактор *Н. Павлова*
Выпускающий редактор *Ю. Дорогова*
Художественный редактор *Е. Гузьякова*
Верстка *М. Кулькова*
Корректоры *З. Харитоновна, Т. Романова*

ООО «Издательство «Эксмо»
127299, Москва, ул. Клары Цеткин, д. 18/5. Тел. 411-68-86, 956-39-21.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru

Подписано в печать 24.04.2012. Формат 60x84¹/₈.
Печать офсетная. Усл. печ. л. 24,27.
Тираж экз. Заказ

ISBN 978-5-699-54604-6



9 785699 546046 >

Оптовая торговля книгами «Эксмо»:
ООО «ТД «Эксмо». 142700, Московская обл., Ленинский р-н, г. Видное,
Белокаменное ш., д. 1, многоканальный тел. 411-50-74.
E-mail: reception@eksmo-sale.ru

По вопросам приобретения книг «Эксмо» зарубежными оптовыми покупателями обращаться в отдел зарубежных продаж ТД «Эксмо»
E-mail: international@eksmo-sale.ru

International Sales: International wholesale customers should contact
Foreign Sales Department of Trading House «Eksmo» for their orders.
international@eksmo-sale.ru

**По вопросам заказа книг корпоративным клиентам,
в том числе в специальном оформлении,**
обращаться по тел. 411-68-59, доб. 2299, 2205, 2239, 1251.
E-mail: vipzakaz@eksmo.ru

**Оптовая торговля бумажно-беловыми
и канцелярскими товарами для школы и офиса «Канц-Эксмо»:**
Компания «Канц-Эксмо»: 142702, Московская обл., Ленинский р-н, г. Видное-2,
Белокаменное ш., д. 1, а/я 5. Тел./факс +7 (495) 745-28-87 (многоканальный).
e-mail: kanc@eksmo-sale.ru, сайт: www.kanc-eksmo.ru

Полный ассортимент книг издательства «Эксмо» для оптовых покупателей:

В Санкт-Петербурге: ООО СЗКО, пр-т Обуховской Обороны, д. 84Е.
Тел. (812) 365-46-03/04.

В Нижнем Новгороде: ООО ТД «Эксмо НН», ул. Маршала Воронова, д. 3.
Тел. (8312) 72-36-70.

В Казани: Филиал ООО «РДЦ-Самара», ул. Фрезерная, д. 5.
Тел. (843) 570-40-45/46.

В Ростове-на-Дону: ООО «РДЦ-Ростов», пр. Стачки, 243А.
Тел. (863) 220-19-34.

В Самаре: ООО «РДЦ-Самара», пр-т Кирова, д. 75/1, литера «Е».
Тел. (846) 269-66-70.

В Екатеринбурге: ООО «РДЦ-Екатеринбург», ул. Прибалтийская, д. 24а.
Тел. +7 (343) 272-72-01/02/03/04/05/06/07/08.

В Новосибирске: ООО «РДЦ-Новосибирск», Комбинатский пер., д. 3.
Тел. +7 (383) 289-91-42. E-mail: eksmo-nsk@yandex.ru

В Киеве: ООО «РДЦ Эксмо-Украина», Московский пр-т, д. 6.
Тел./факс: (044) 498-15-70/71.

Во Львове: ТП ООО «Эксмо-Запад», ул. Бузкова, д. 2.
Тел./факс (032) 245-00-19.

В Симферополе: ООО «Эксмо-Крым», ул. Киевская, д. 153.
Тел./факс (0652) 22-90-03, 54-32-99.

В Казахстане: ТОО «РДЦ-Алматы», ул. Домбровского, д. 3а.
Тел./факс (727) 251-59-90/91. RDC-Almaty@eksmo.kz

**Полный ассортимент продукции издательства «Эксмо»
можно приобрести в магазинах «Новый книжный» и «Читай-город».**
Телефон единой справочной: 8 (800) 444-8-444.
Звонок по России бесплатный.

В Санкт-Петербурге в сети магазинов «Буквоед»:
«Парк культуры и чтения», Невский пр-т, д. 46. Тел. (812) 601-0-601
www.bookvoed.ru

**По вопросам размещения рекламы в книгах издательства «Эксмо»
обращаться в рекламный отдел. Тел. 411-68-74.**

ISBN 978-5-699-54604-6



9 785699 546046 >

ОБНАЖЕННАЯ НАТУРА РУКОВОДСТВО ПО РИСОВАНИЮ

ЭНДРЮ ЛУМИС

Уникальная методика Эндрю Лумиса проверена временем и не одним поколением художников. Точные указания, оригинальные приемы и рекомендации по работе с моделью и с фотографией, серьезный подход к анатомии и нетривиальные объяснения позволяют каждому человеку освоить азы рисунка и живописи.

Автор делится знаниями и опытом, обращает внимание читателей и учеников на важные нюансы, что, безусловно, сделает процесс обучения приятным и эффективным.

Эндрю Лумис сумел объединить вдохновение и коммерческий подход современности к работе, он по праву считается классиком графической и рекламной иллюстрации.

Его первое пособие по рисованию вышло в свет в 1939 году, и с тех пор его издания неизменно успешны как среди профессионалов, так и среди новичков.

Просматривая эту книгу, мне вспомнилась моя учеба в Строгановке, когда поначалу удивляешься, зачем нужно так много академического рисунка. Но со временем понимаешь, что в процессе рисования человеческой фигуры осознаются основные принципы передачи объема, пластики, движения, пропорции и композиции, которые можно применить при проектировании чего угодно: мебели, интерьера, журнальной полосы, фотографии.

В этой относительно небольшой книге наглядно представлены не только все необходимые схемы, но и очень жизненные советы начинающему художнику, а также коротко и емко вдохновляющая и позитивная авторская философия творчества.

Арт-директор журнала Seasons of life Евгений Чулюскин

