

ДЖОВАННИ ЧИВАРДИ

РИСОВАНИЕ ФИГУРЫ ЧЕЛОВЕКА

ПОЛНОЕ РУКОВОДСТВО

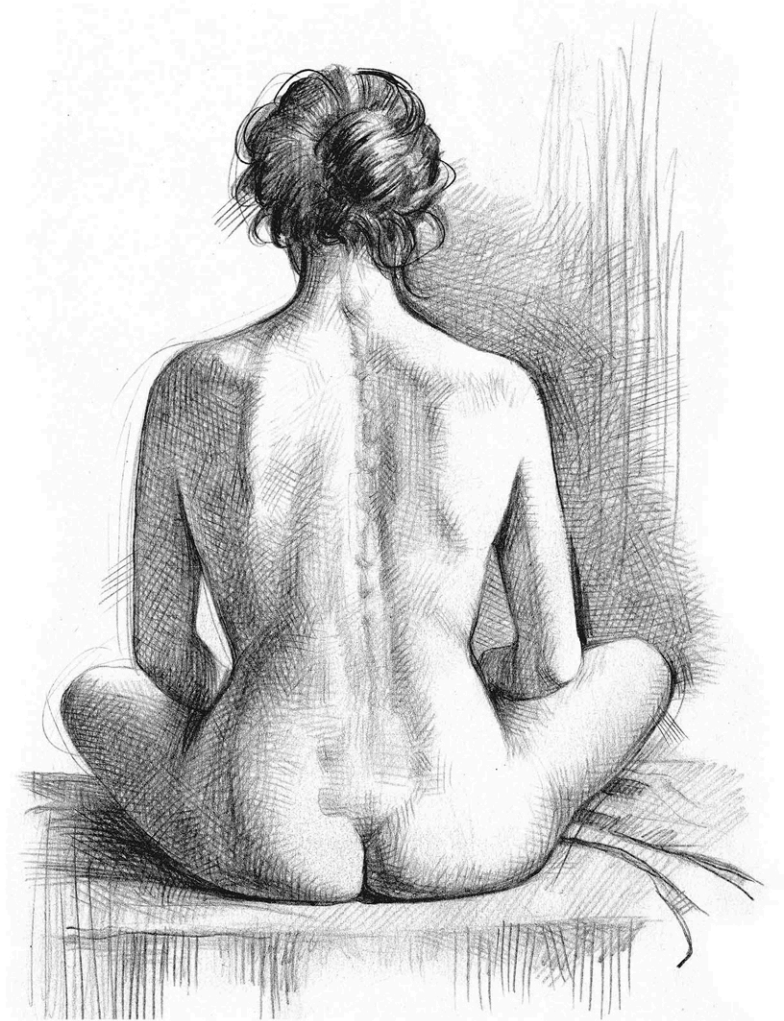
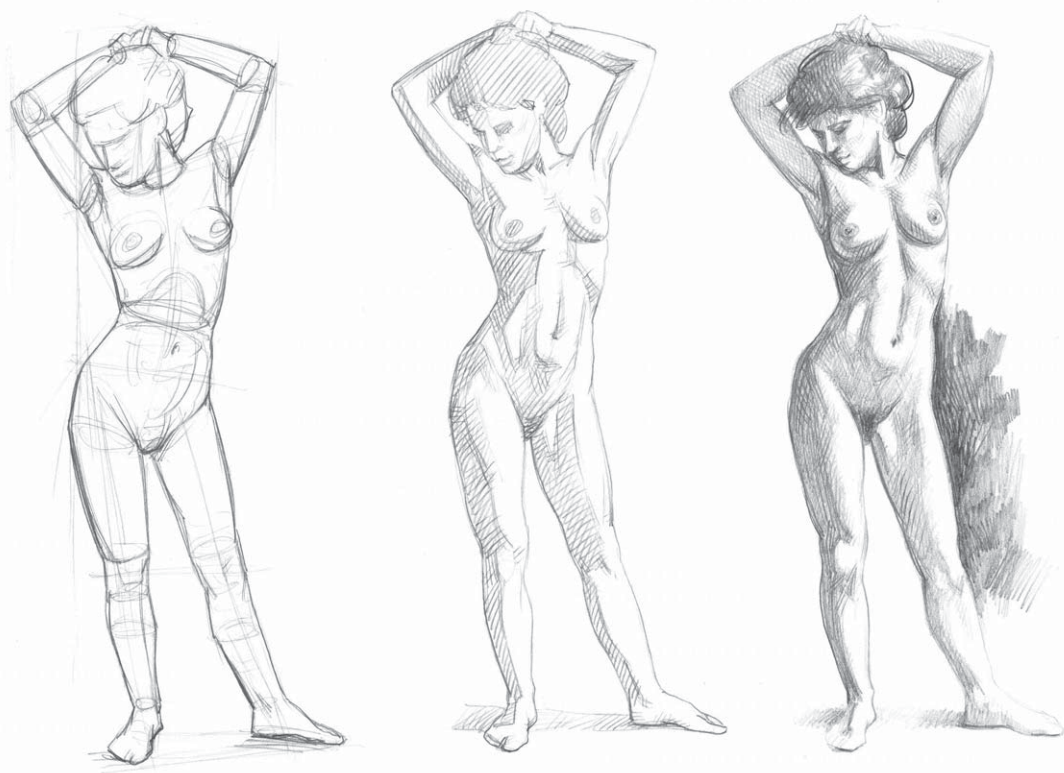


FIGURE DRAWING

A Complete Guide

Giovanni Civardi



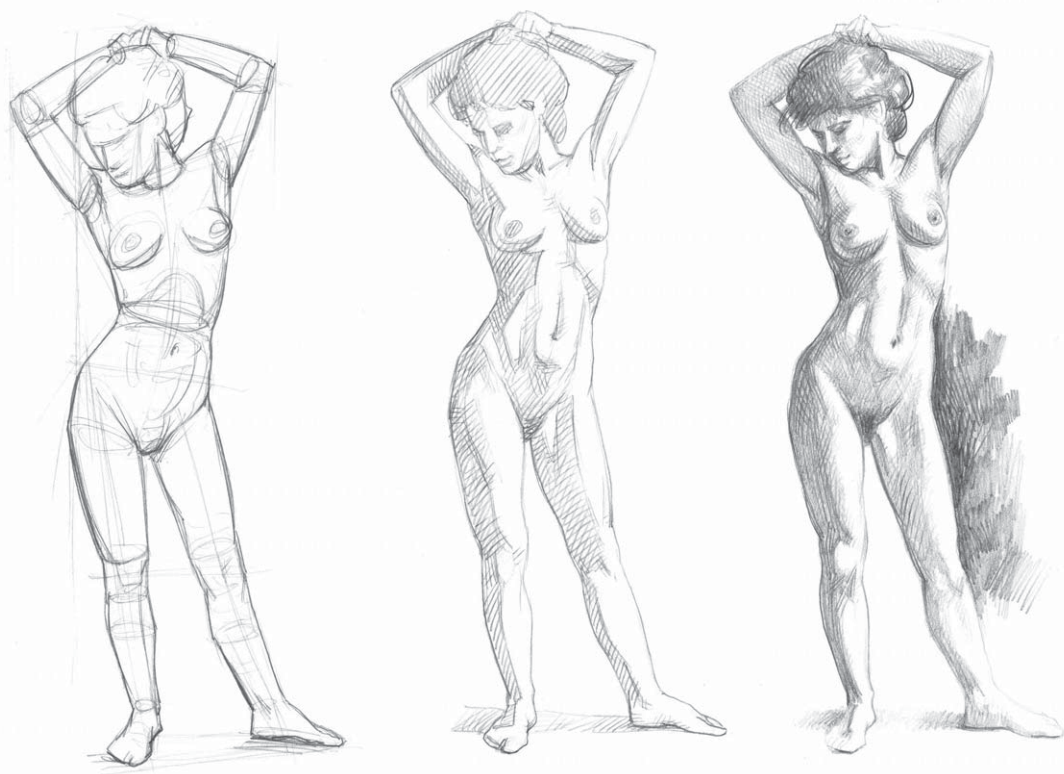
SEARCH PRESS

ДЖОВАННИ ЧИВАРДИ

РИСОВАНИЕ ФИГУРЫ ЧЕЛОВЕКА

ПОЛНОЕ РУКОВОДСТВО

Перевод с английского Екатерины Петровой



МОСКВА
«МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР»
2017

УДК 7.041.2
ББК 85.154.7
Ч58

Научный редактор Д м и т р и й Г о р е л ы ш е в

Издано с разрешения Il Castello S.r.L.

На русском языке публикуется впервые

Чиварди, Джованни
Ч58 Рисование фигуры человека. Полное руководство / Джованни Чиварди ; пер. с англ. Е. Петровой ; [науч. ред. Д. Горелышев]. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 448 с. : илл.

ISBN 978-5-00100-730-2

«Рисование фигуры человека» — это подробное руководство известного итальянского художника Джованни Чиварди. Книга состоит из нескольких разделов, изучать которые можно в любой последовательности: анатомия, наброски человека, обнаженная натура, голова и лицо, кисти и стопы, одежда. Чиварди щедро делится информацией об инструментах и техниках рисования, а также собственными профессиональными приемами. Руководство проиллюстрировано многочисленными работами автора.

УДК 7.041.2
ББК 85.154.7

Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

ISBN 978-5-00100-730-2

© Il Castello Collane Tecniche, Milano 73/75, 20010
Cornaredo (Milano), Italia.

© Перевод на русский язык, издание на русском языке, оформление. ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2017



Milano, 28 III, 2003
h. 13,20 - 15,15 ca

СОДЕРЖАНИЕ

Техники рисования 7

Основы пластической анатомии 69

Обнаженная натура 131

Наброски человека 193

Голова и лицо 255

Кисти и стопы 317

Фигура в одежде 379



ТЕХНИКИ РИСОВАНИЯ

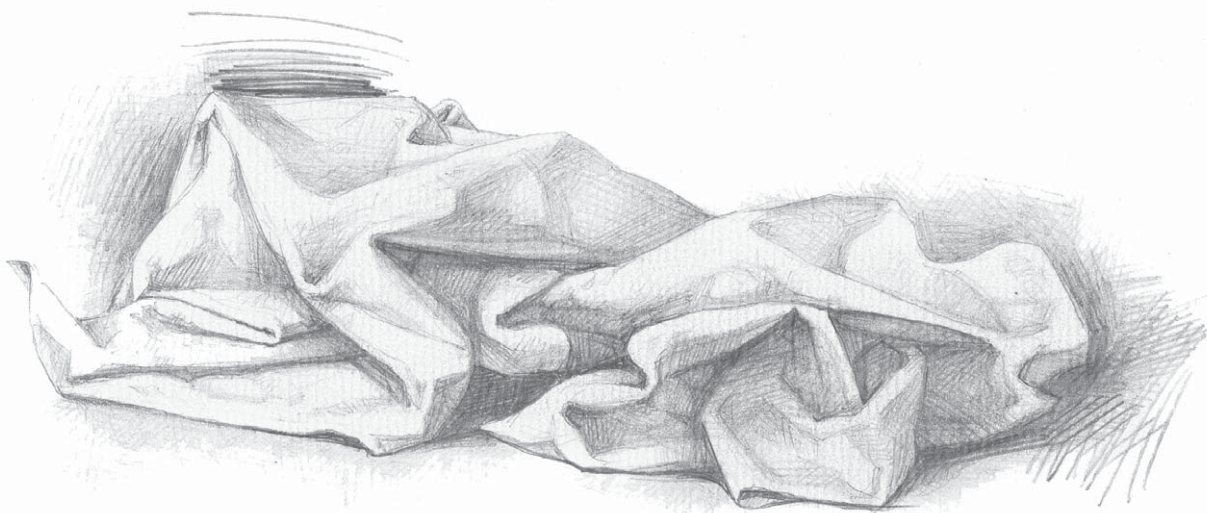
Еще в первобытные времена с помощью наскальных изображений люди пытались выразить себя и запечатлеть окружающий мир. Рисование как способ художественного отражения действительности и самовыражение и сегодня не потеряло своей актуальности.

Умение рисовать значит прежде всего уметь видеть, анализировать, испытывать эмоции и мастерски владеть техникой, чтобы в полной мере выразить свой замысел и настроение.

В этой главе рассматриваются основные принадлежности, поскольку освоить технику можно лишь опытным путем, постоянной практикой и закреплением полученных навыков. Материалы и особенности их использования подробно освещаются во многих источниках, но мой опыт преподавания подсказывает, что новичков необходимо ознакомить в сжатой и упрощенной форме с наиболее популярными материалами и результатами их применения. Личные предпочтения и знание предмета появятся позже, а пока нет смысла уделять время материалам, которые могут не пригодиться или, еще хуже, из-за неумения вызовут разочарование.

Рисунки относятся к разным периодам моей деятельности. Они приведены не для подражания моему стилю, а как технические примеры результатов, полученных разными графическими материалами. Все работы, большинство из которых сугубо академические, выполнены с высокой степенью реалистичности: это полезнее для обучения рисованию с натуры. Но не следует на этом останавливаться.

Как только вы освоите способы работы с разными материалами и почувствуете уверенность, попробуйте шагнуть за рамки изображения действительности. Пусть полученные знания станут источником вдохновения и творческим стимулом, помогающим войти в контакт с глубинными переживаниями и передать их в форме рисунка. Не забывайте, что техника рисования для художника — инструмент, который, если мастерски овладеть им, можно приспособить к любым ситуациям и адаптировать под свои потребности.



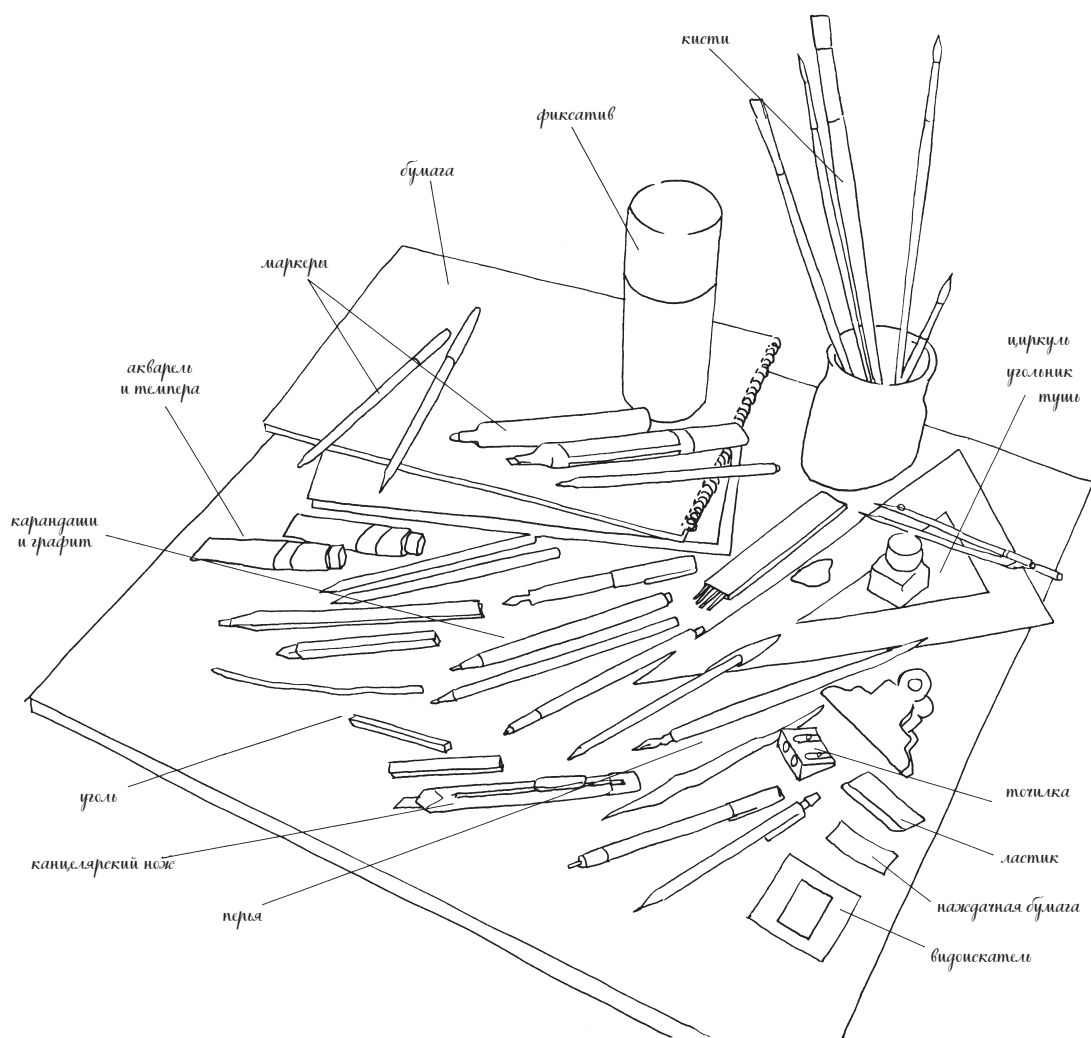
МАТЕРИАЛЫ И ИНСТРУМЕНТЫ

Материалы и принадлежности, которыми мы пользуемся сегодня, по сути, те же, что и столетия назад: карандаш, ручка, кисть, тушь, бумага и др. На иллюстрации принадлежности, необходимые начинающим художникам.

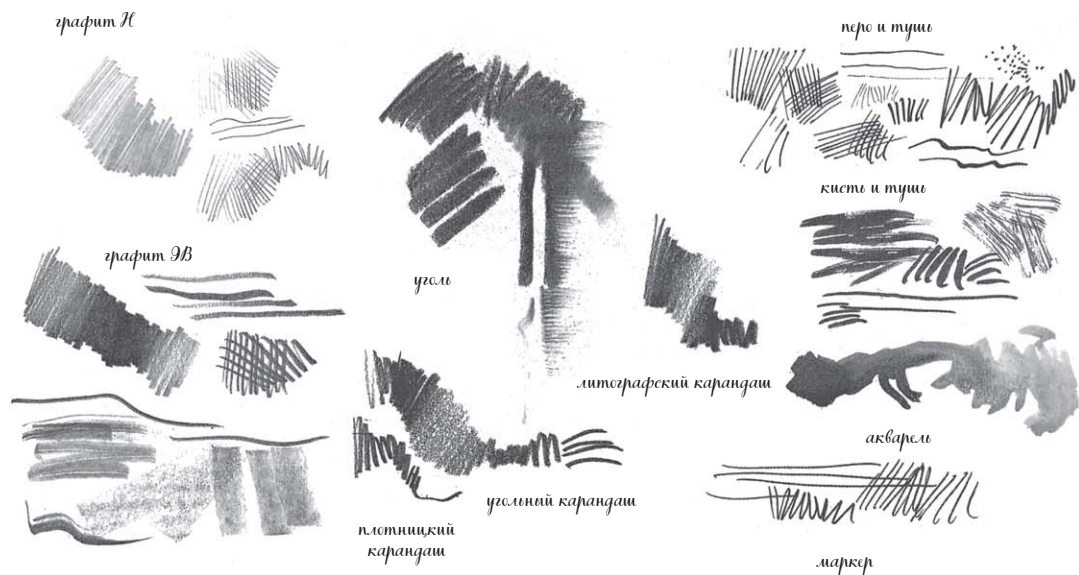
Бумага для рисования бывает разных видов, цветов и качества.

При выборе техники и инструмента следует учитывать ее особенности (так, например, для угля нужна зернистая поверхность, а пером удобно рисовать на гладкой). Поэкспериментируйте с различными видами инструментов и бумаги, руководствуясь примерами на странице справа.

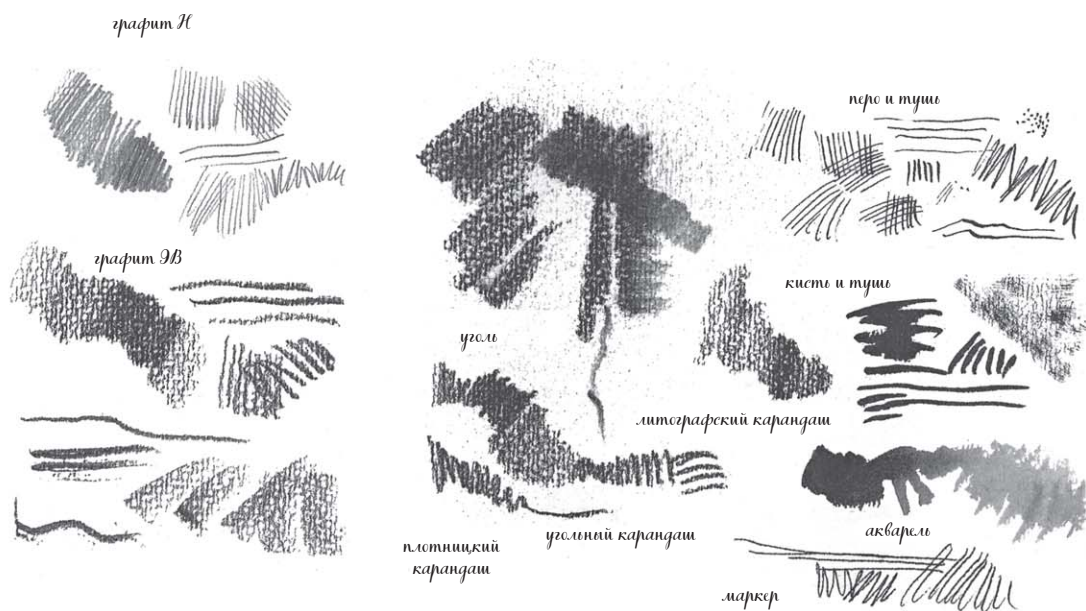
Некоторые принадлежности и материалы, подходящие для изображения разных частей фигуры, будут описаны далее.



ШТРИХИ РАЗНЫМИ МАТЕРИАЛАМИ НА ГЛАДКОЙ БУМАГЕ

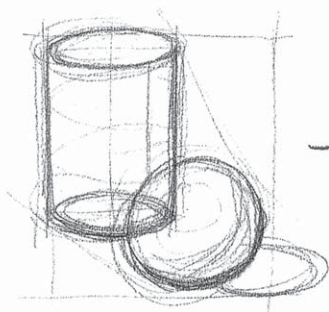


ШТРИХИ РАЗНЫМИ МАТЕРИАЛАМИ НА ЗЕРНИСТОЙ БУМАГЕ

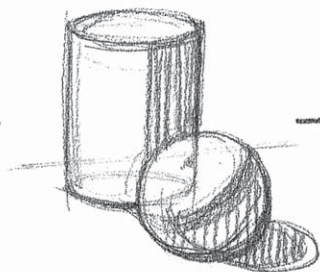


ОСНОВНЫЕ ТЕХНИКИ

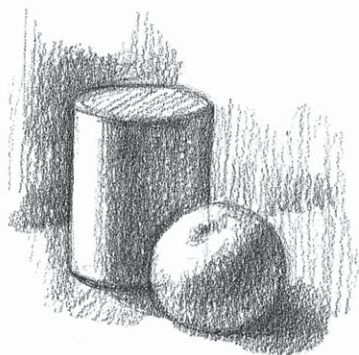
ТРИ ЭТАПА СОЗДАНИЯ РИСУНКА



Этап 1 — наметить пропорциональные отношения



Этап 2 — уточнить форму и контуры



Этап 3 — проработать объем

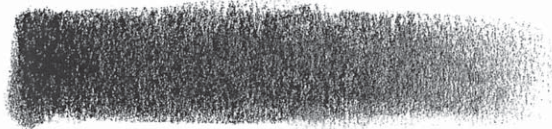
ТОН

Тональные градации (от светлого к темному) можно получить разными способами: изменением нажима (примеры А и В), перекрестным штрихом (пример С) и отмывкой (пример D).

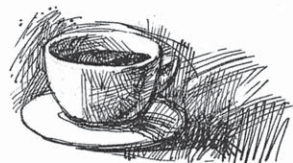
А — карандаш 2В



В — прессованный уголь



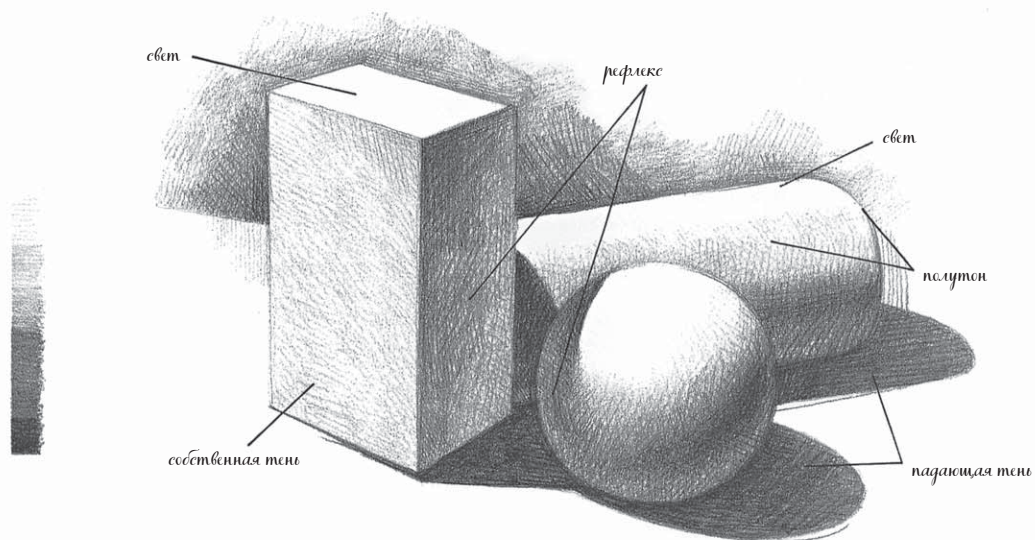
С — перо и тушь



Д — водорастворимая тушь



СВЕТОТЕНЬ



ЛИНИЯ И ТОН

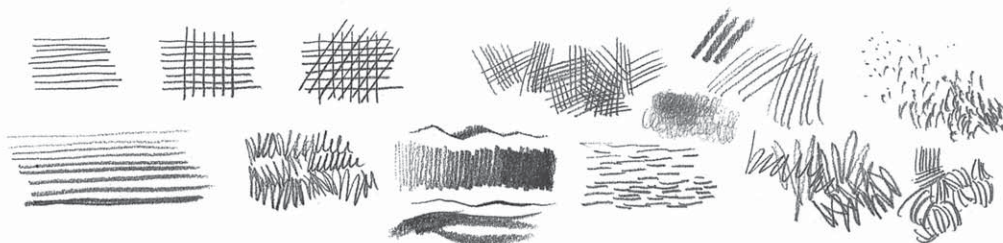


Линейный рисунок



Тональный рисунок

СОЗДАНИЕ ТОНА ШТРИХОМ, ПЕРЕКРЕСТНЫМ ШТРИХОМ И ДРУГИМИ ПРИЕМАМИ

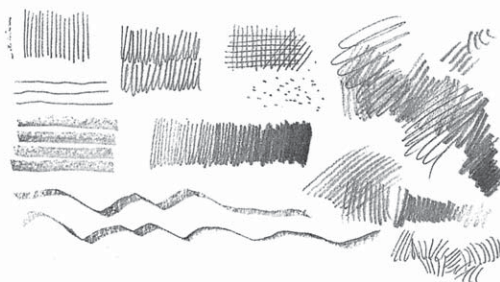
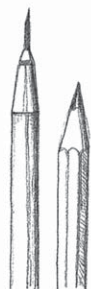


КАРАНДАШ И ГРАФИТ

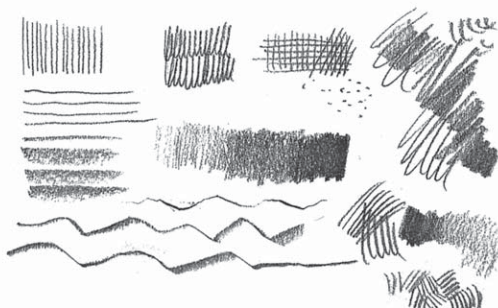
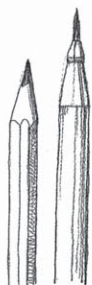
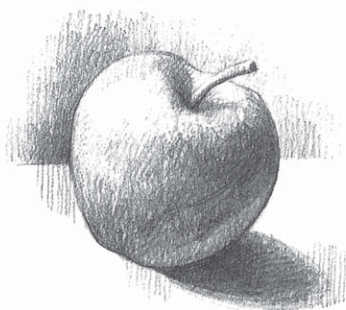
Карандаш — наиболее распространенный инструмент в силу своей низкой стоимости и универсальности. Кроме простых карандашей в древесной оболочке существуют и другие виды карандашей: графитные палочки, или грифели (тонкие палочки для цанговых карандашей), восковые литографские карандаши, водорастворимые карандаши, плотницкие карандаши и очень тонкие (тоньше миллиметра) стержни для механических карандашей.

Графитные карандаши различаются по степени твердости и маркируются следующим образом: твердые в порядке убывания — от 9Н (самый твердый) до Н, мягкие в порядке возрастания — от В до 6В (самый мягкий). Более мягкий графит (до 9В) для удобства выпускается в толстых палочках. НВ — средний, не слишком мягкий и не слишком твердый. Твердые карандаши, также называемые чертежными, дают светлую, чистую, ровную линию, а мягкие — более «художественную», чутко реагируя на изменения нажима. Темный тон на рисунке можно получить либо усилением нажима во время штрихования, либо более плотным штрихом и дополнительным слоем линий под прямым углом к нижнему (перекрестный штрих). Тон можно тушевать, размазывая пальцем, комком ваты или растушевкой из бумаги, скрученной рулоном.

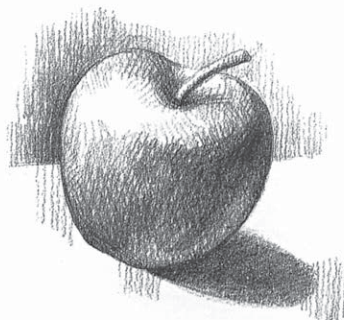
ПРИМЕРЫ НА СРЕДНЕЗЕРНИСТОЙ ПЛОТНОЙ БУМАГЕ

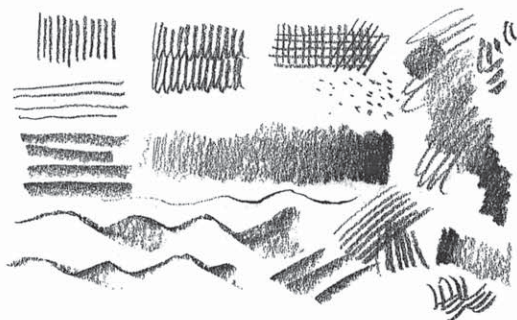


Твердый карандаш или графит 2Н

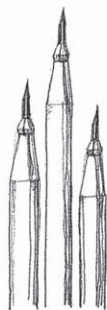
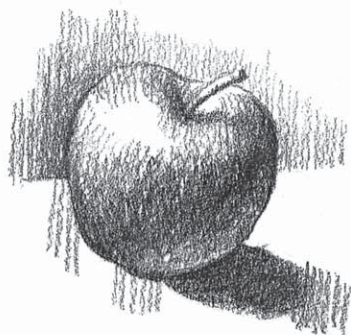


Средний карандаш или графит НВ

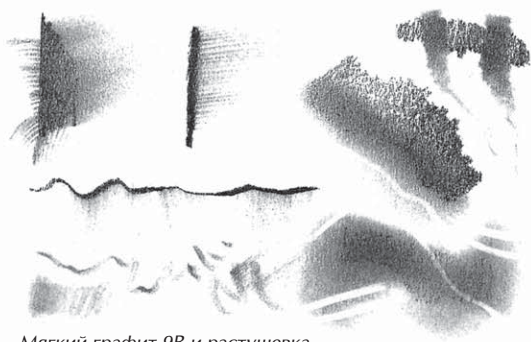
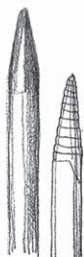
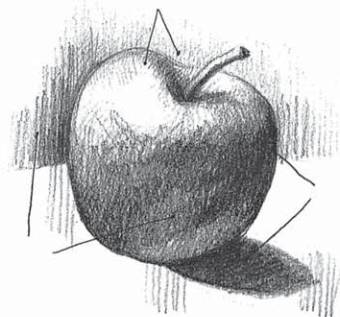




Мягкий графит 6В



Графит разной твердости

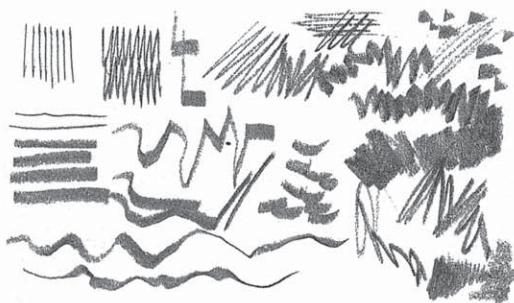
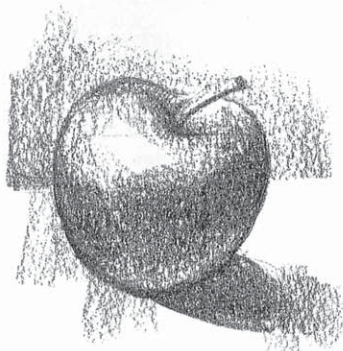


Мягкий графит 9В и растушевка

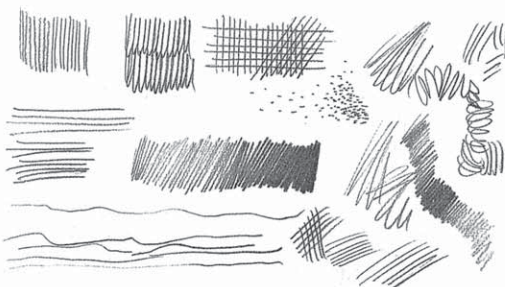
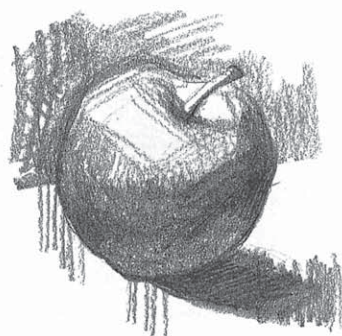




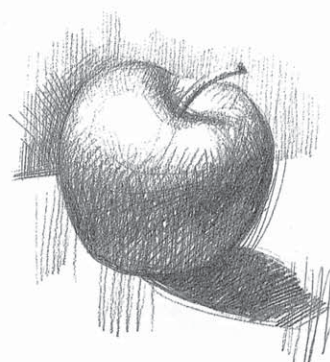
Графитные палочки 2В



Плотницкий карандаш



Очень тонкий стержень

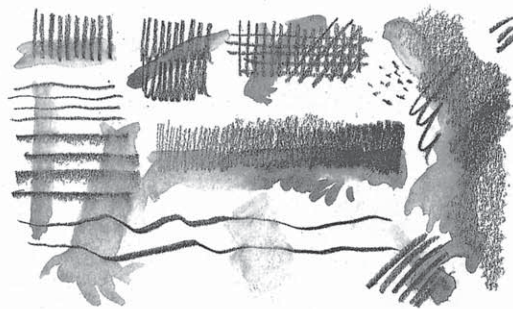
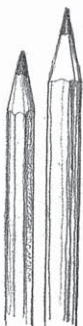




Графитная пыль, блики сделаны ластиком



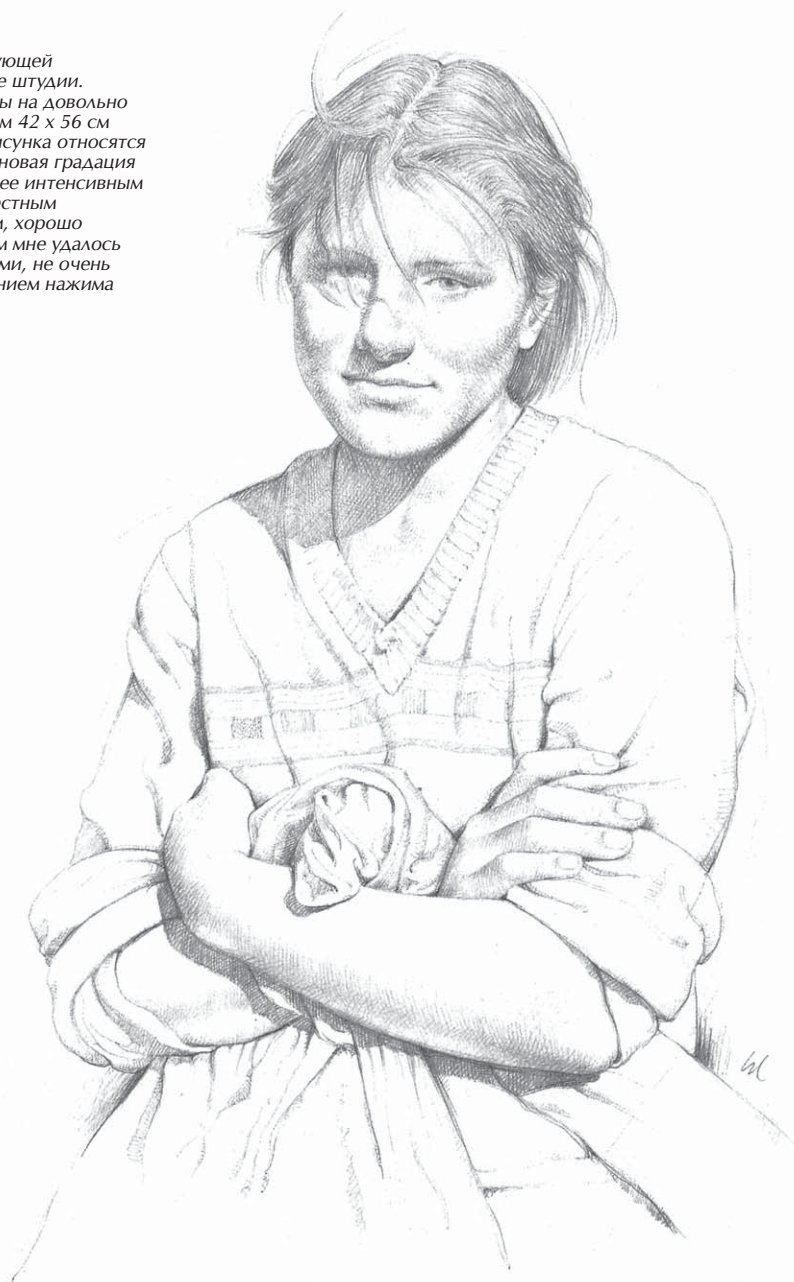
Литографский карандаш



Водорастворимый карандаш



Рисунки на этой и следующей страницах — портретные студии. Они выполнены с натуры на довольно гладкой бумаге размером 42 x 56 см карандашом 2Н. Оба рисунка относятся к линейным, а легкая тоновая градация получена более или менее интенсивным и равномерным перекрестным штрихованием. Твердым, хорошо заточенным карандашом мне удалось сделать рисунки светлыми, не очень контрастными. Увеличением нажима я добавил акценты.



prof. 24
 studio per le sculture
 di Pompeo
 (sint. di Caravaggio
 sabato 2 Marzo 1974)



La di Maria Maddalena grande una
 pace in compagnia sospira di quanto
 capace di fare... (Napoli).



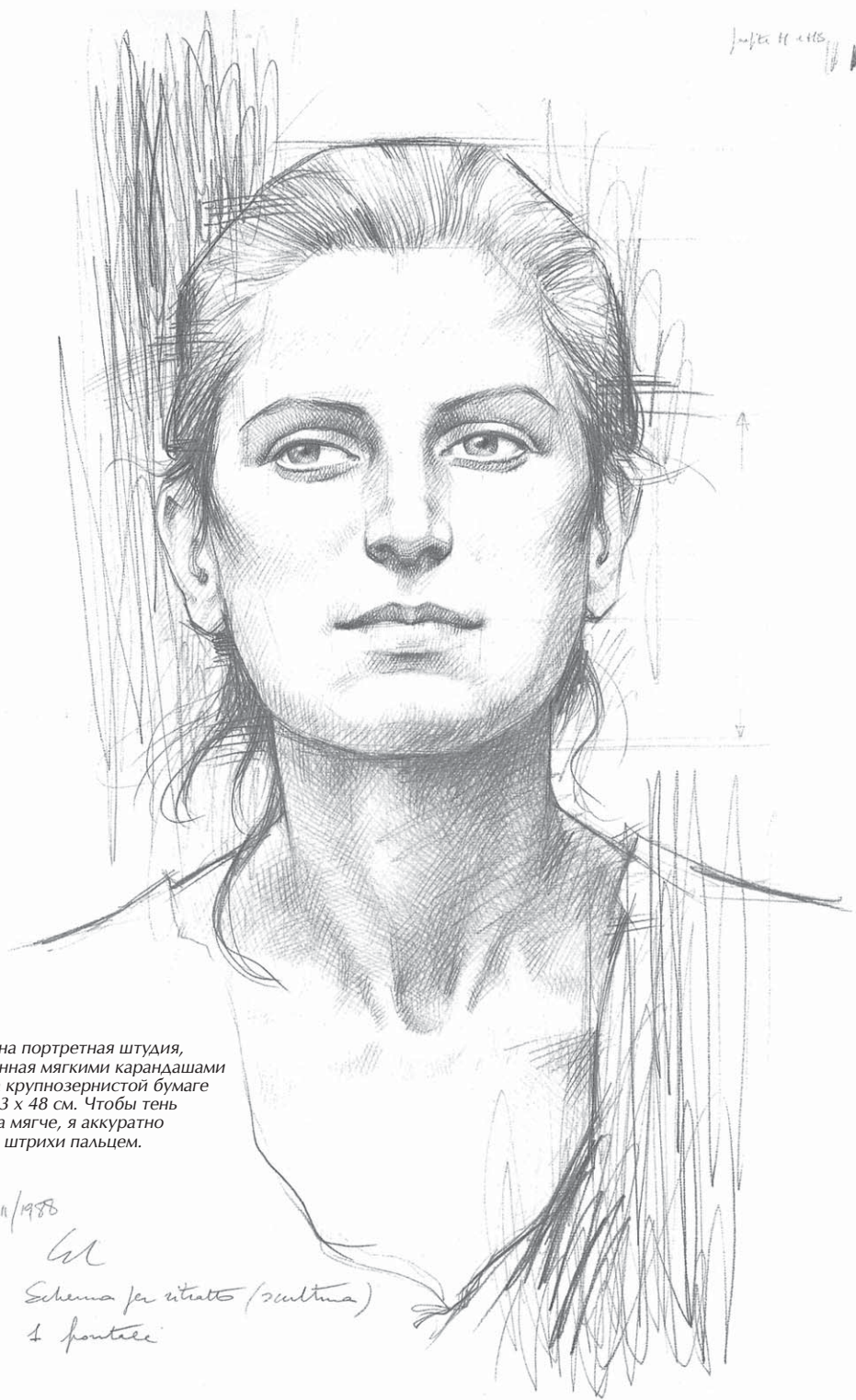
Бумага, карандаши Н и 2Н, 40 x 50 см. Это студия для офорта. Равномерный перекрестный штрих имитирует процесс гравировки: это помогло решить тональные и композиционные задачи до работы непосредственно на металле. Итоговая медная пластина, конечно, была гораздо меньше — 20 x 30 см. Пуантель (точковку) можно использовать наравне со штрихом, ее видно внизу, у основания стены.



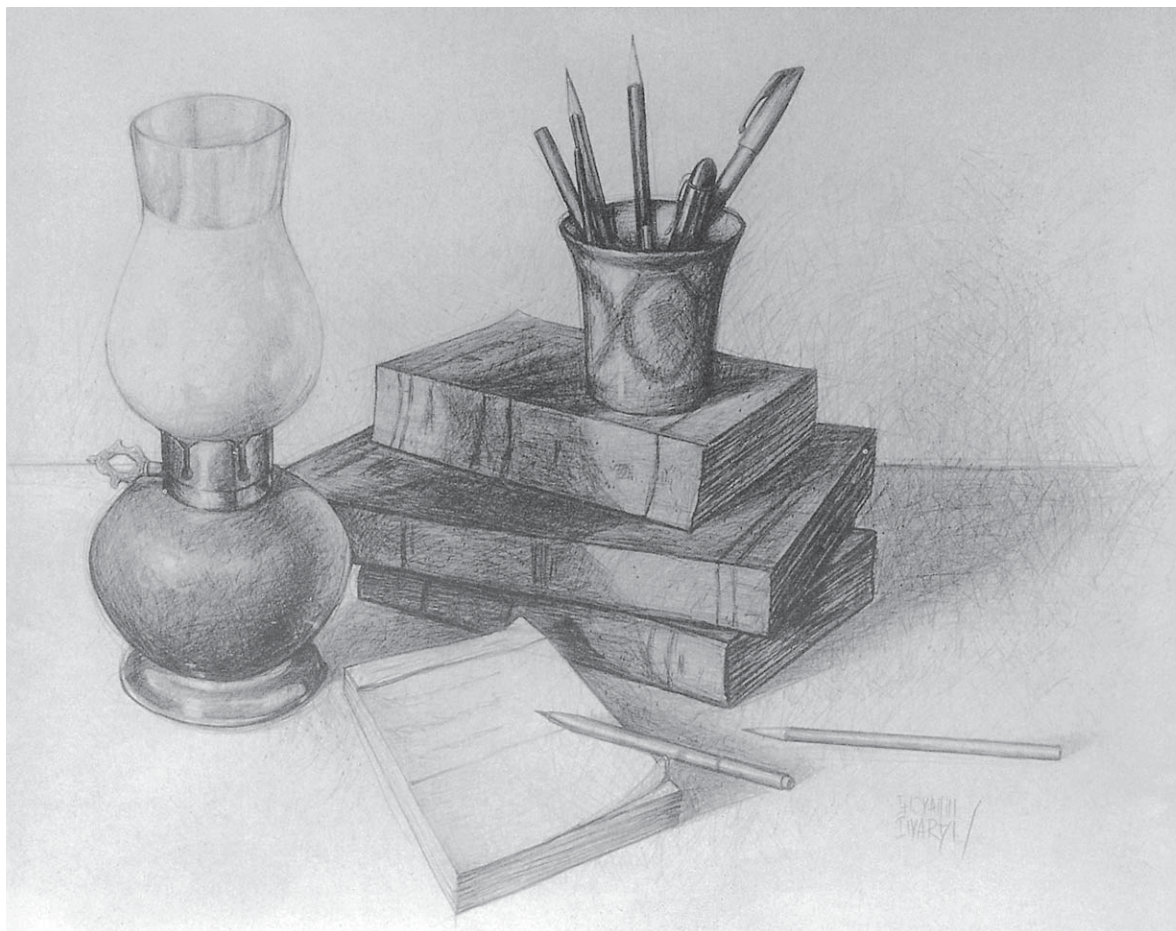
Работу над портретом я начинаю с изучения внешности модели. Прежде всего я стараюсь постичь ее характер, чтобы кроме внешней привлекательности выделить интересные лично мне психологические черты. На этой странице показаны начальные этапы работы. Одни наброски достаточно точные, а другие — приблизительные и интуитивные — сделаны за несколько минут для анализа структуры лица, настроения или выражения лица, композиции и по большей части без учета кьяроскуро (светотени). Я рисовал карандашом HB на двух листах крупнозернистой бумаги Fabriano размером 33 x 43 см.



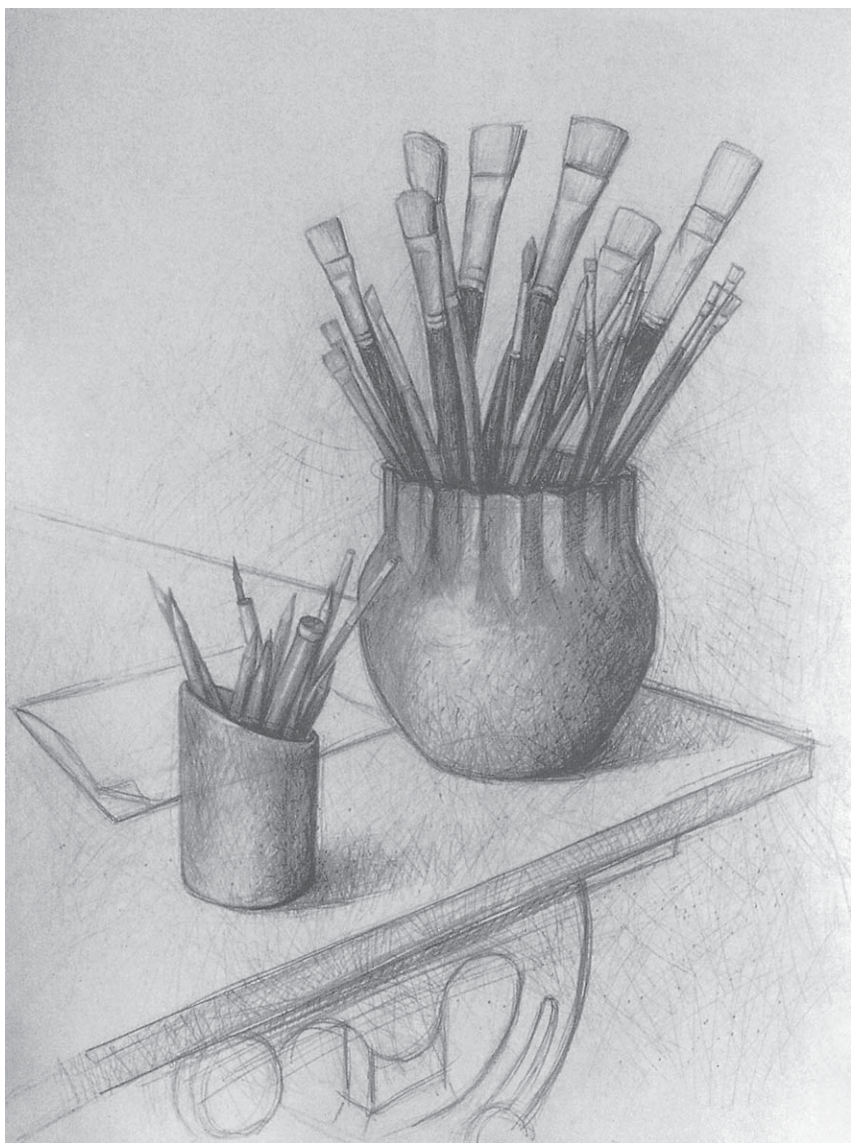
25/11/86
Studio per ritratto

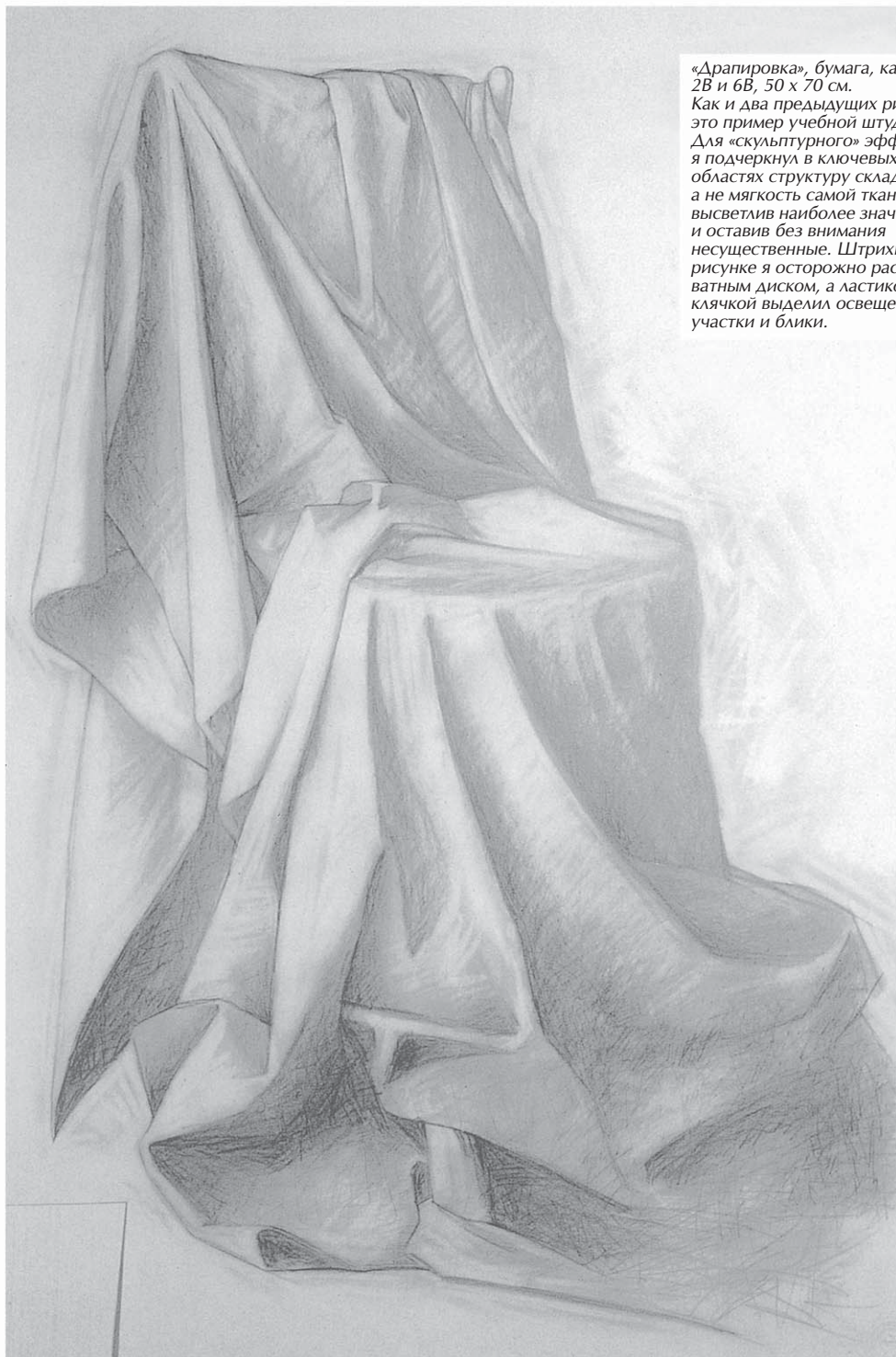


Это еще одна портретная студия,
 но выполненная мягкими карандашами
 (2B и 4B) на крупнозернистой бумаге
 размером 33 x 48 см. Чтобы тень
 на шее была мягче, я аккуратно
 растушевывал штрихи пальцем.



Бумага, карандаши HB, 2B и 4B, 50 x 70 см.
Рисунки «Лампа и книги» и «Инструменты» на этом развороте — примеры упражнений, с которых начинается обучение в художественном вузе. Их цель — научить студентов изучать натуру и решать простые задачи по композиции, перспективе и светотени. Рисунки выполнены на бумаге, закрепленной на мольберте вертикально, объем предметам придают светлые, но неравномерные и достаточно интенсивные перекрестные штрихи. Для однородности на некоторых областях присутствует пуантель, которая в данном случае выполнялась сильными ударами кончиком мягкого карандаша.





«Драпировка», бумага, карандаши 2В и 6В, 50 x 70 см.

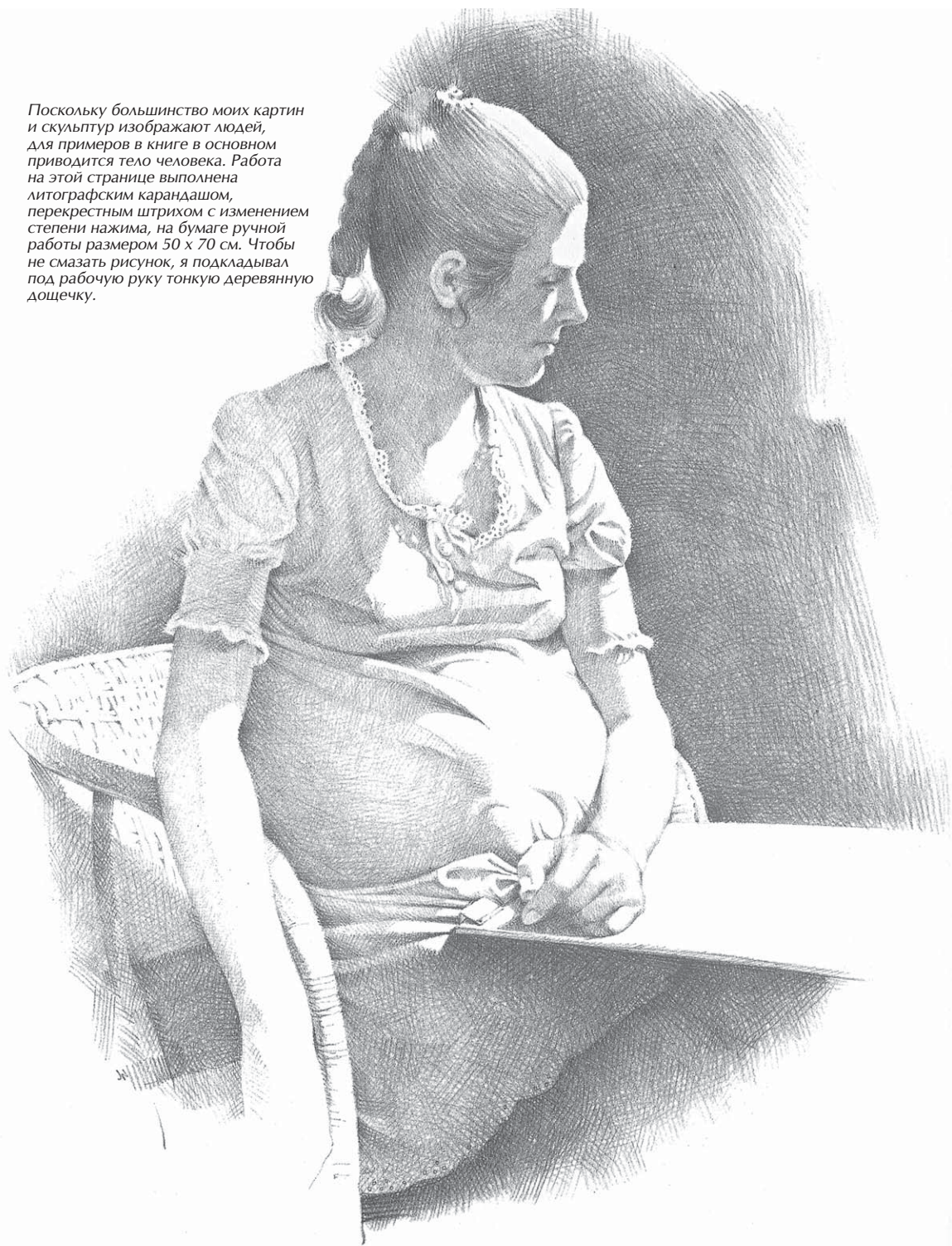
Как и два предыдущих рисунка, это пример учебной студии. Для «скульптурного» эффекта я подчеркнул в ключевых областях структуру складок, а не мягкость самой ткани, высветлив наиболее значительные и оставив без внимания несущественные. Штрихи на всем рисунке я осторожно растушевывал ватным диском, а ластиком-клячкой выделил освещенные участки и блики.

Этот рисунок выполнен мягкой графитовой палочкой (6B), которая дает возможность работать свободным штрихом, без проработки мелких деталей. Гладкая поверхность не полностью удерживает графит, поэтому линии получаются светлыми и для темных акцентов нужно усилить нажим.





Поскольку большинство моих картин и скульптур изображают людей, для примеров в книге в основном приводится тело человека. Работа на этой странице выполнена литографским карандашом, перекрестным штрихом с изменением степени нажима, на бумаге ручной работы размером 50 x 70 см. Чтобы не смазать рисунок, я подкладывал под рабочую руку тонкую деревянную дощечку.

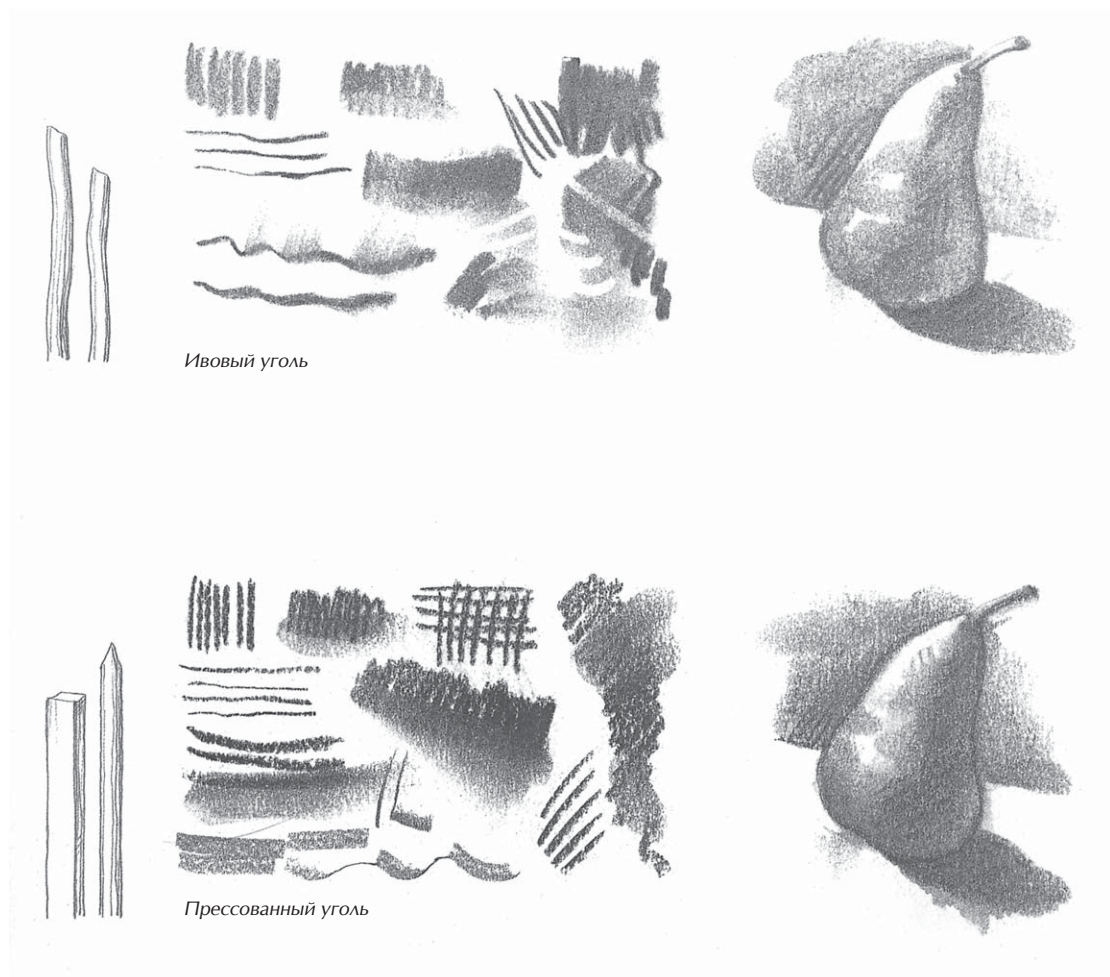


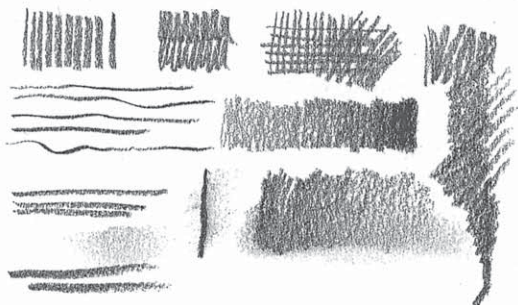
Giovanni
Givandoli / x11

УГОЛЬ, МЕЛ И УГОЛЬНЫЙ КАРАНДАШ

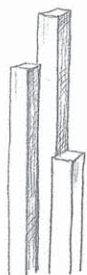
Ивовый уголь изготавливается из обожженных тонких веток ивы. Этот мягкий материал при рисовании оставляет пыльный след. Прессованный уголь (выпускается в карандашах и палочках) производится из угольной крошки под воздействием высокого давления. Он дает глубокий черный штрих. Уголь прекрасно подходит для выполнения быстрых рисунков с сильным тональным контрастом и менее пригоден для проработки мелких деталей. Смазывается он еще легче, чем графит, и теми же способами, но важно не переусердствовать, иначе рисунок получится невыразительным, похожим на фотографию и структурно слабым. Высветлить или изменить тон, а также акцентировать световые пятна лучше ластиком-клячкой. Для изображения фигуры и пейзажа используется сангина — аналогичный углю материал, который дает яркий и теплый оттенок.

ПРИМЕРЫ НА СРЕДНЕЗЕРНИСТОЙ ПЛОТНОЙ БУМАГЕ

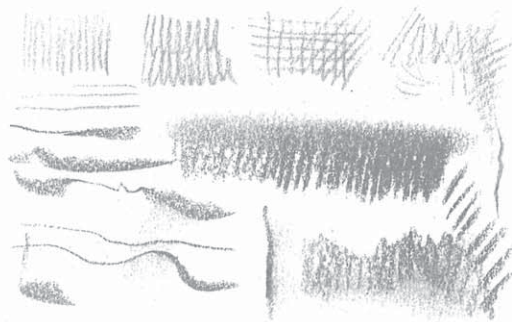
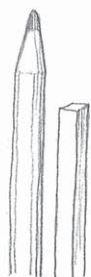




Угольный карандаш

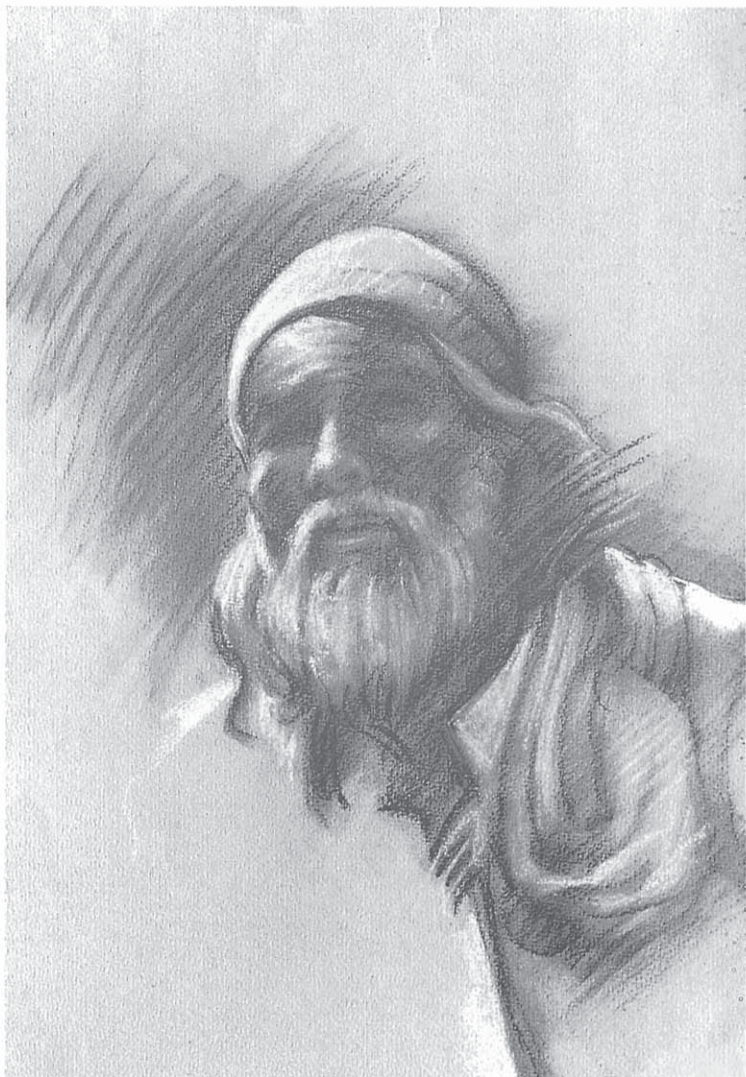


Черный, серый и белый мел



Сангина





Штудия выполнена черным пресованным углем, сепией и белой пастелью на серой крупнозернистой бумаге 50 x 70 см. Углем изображайте обобщенные тональные формы, но не детали, и используйте фактуру бумаги для выразительности и быстрого результата.

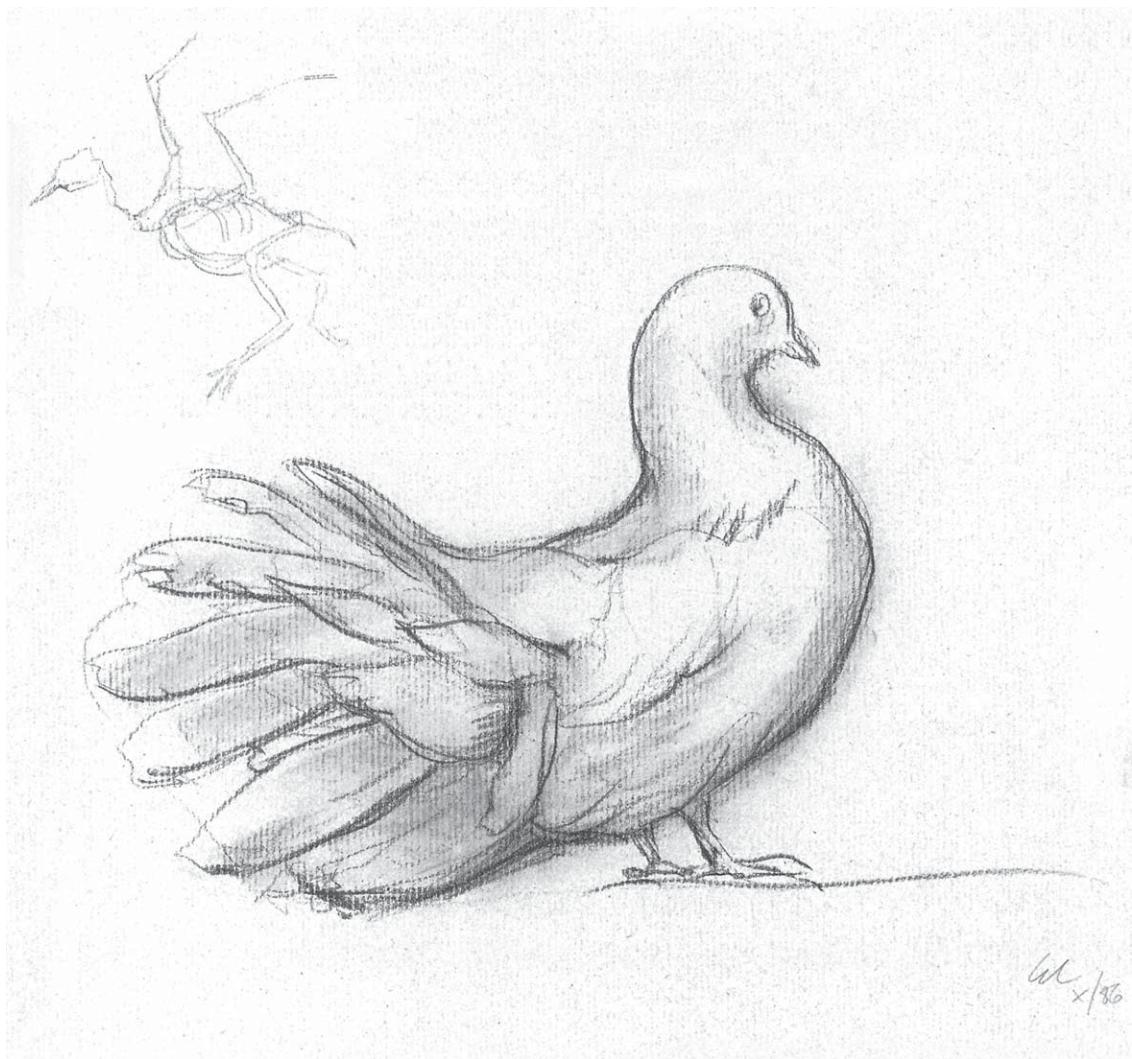


На этой странице представлены наброски скульптур. Каждый был сделан на отдельном листе бумаги за несколько минут и отражает особенности быстрой зарисовки. В этих случаях меня интересовало движение и то, как форма выражает себя в пространстве, а также сложная структура (компактная, но с элементами динамики). Для таких работ лучше всего подойдет угольный карандаш, здесь я работал им на гладкой бумаге размером 35 x 45 см.

6/1 20/1
1986
Idea for a sculpture



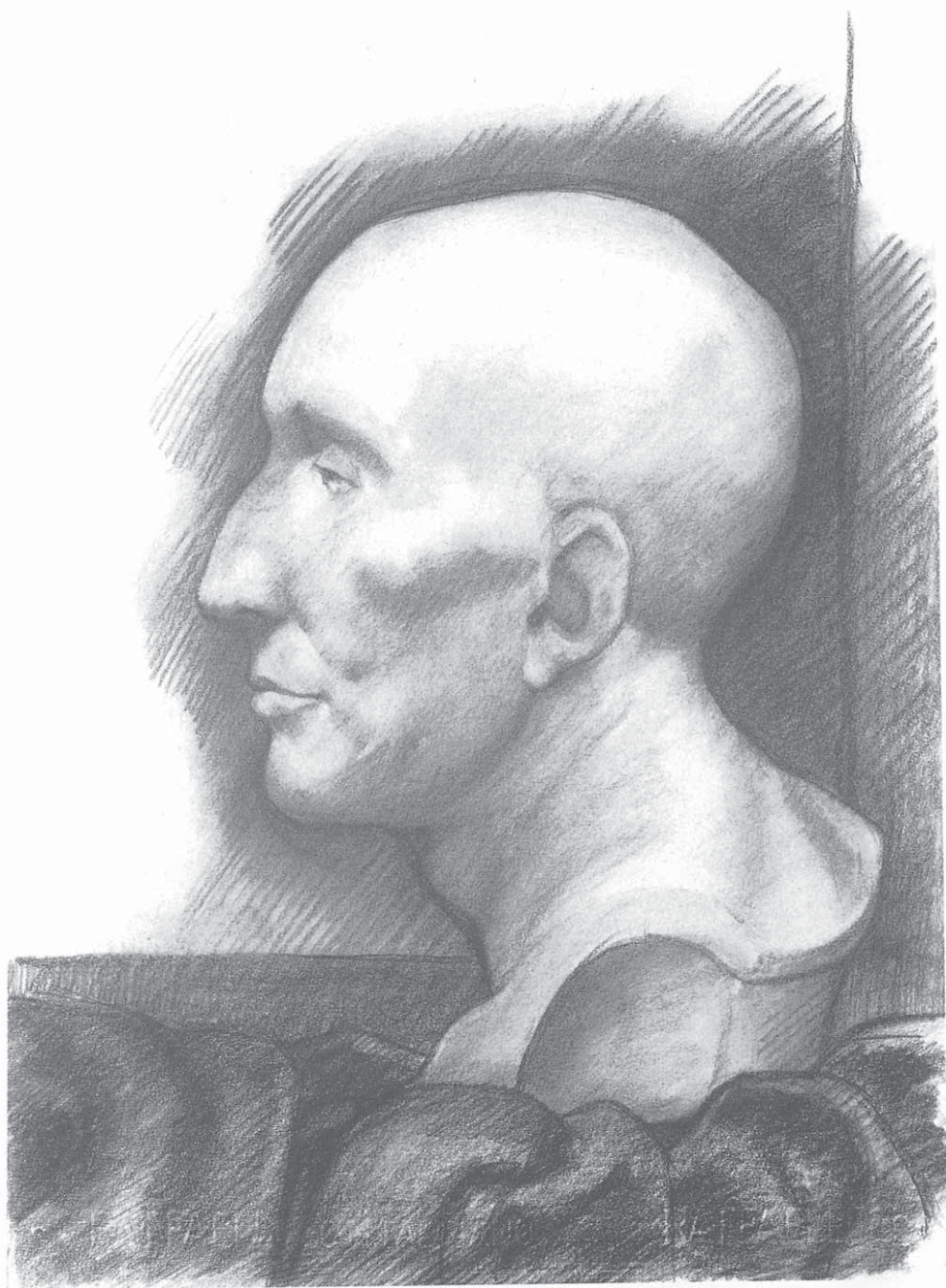
6/1 20/1
6/1
Sculpture for sculpture

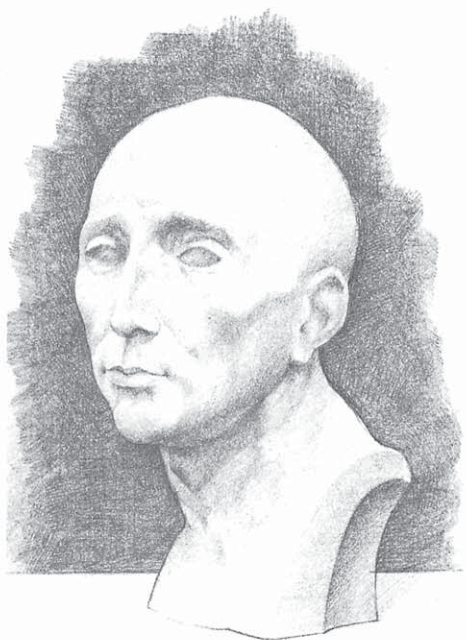


Даже простой набросок, своего рода визуальная заметка, может быть интересным и экспрессивным. Учитесь передавать образы быстро и емко. Сначала внимательно рассмотрите форму объекта и пропорции, а затем рисуйте в непринужденной манере. Старайтесь интерпретировать увиденное, чтобы не получилось скучное и формальное воспроизведение модели. На этом наброске, выполненном на шерховатой оберточной бумаге, сангиной нарисованы средние тона, а прессованным углем — основные линии. Маленький рисунок вверху сделан хорошо заточенным угольным карандашом.

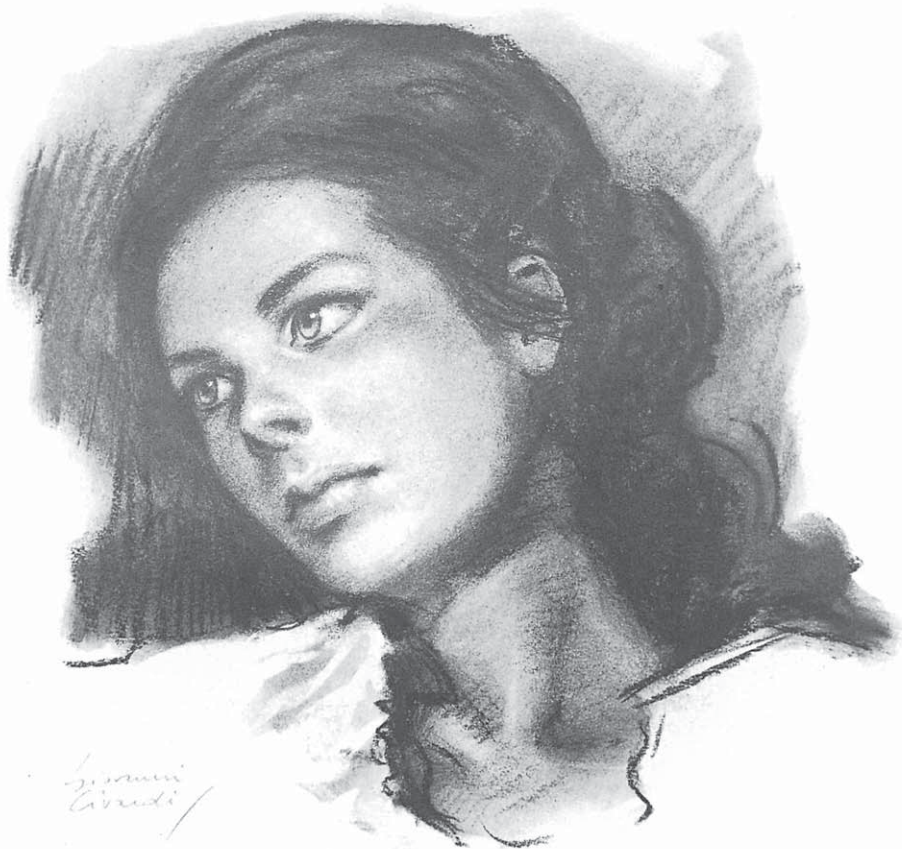


Этот рисунок выполнен ивовым углем и угольным карандашом на гладкой бумаге 45 x 55 см. Сначала я нарисовал контуры цветов твердым карандашом (2H), слегка надавливая, что заметно в правой части изображения. Углем задал светотеневой контраст, растушевывая участки пальцем и кое-где ватой. Затем проработал средние тона и блики ластиком-клячкой: слегка на цветах и листьях и более явно на их контурах на фоне. В завершение несколькими штрихами угольного карандаша я акцентировал отдельные участки.





На этом развороте представлены учебные академические рисунки, которые были (и, к сожалению, до сих пор остаются) типичными для художественных образовательных учреждений. «К сожалению» потому, что я считаю, что рисование гипсовых слепков и оттисков не способствует мотивации и приобретению знаний. Несомненно, лучше рисовать с натуры, но это не всегда возможно, и слепки отчасти выручают: они неподвижны, и на них проще изучать светотень. По крайней мере, начинающие могут не спеша отрабатывать на них технику. Каждый из трех рисунков сделан на гладкой бумаге 40 x 50 см, ивовым углем и угольным карандашом с осторожной растушевкой пальцем, блики высветлены ластиком-клячкой.





«Пейзаж Ломбардии». Угольный карандаш, бумага, 30 x 40 см



«Руины». Угольный карандаш, бумага, 30 x 40 см

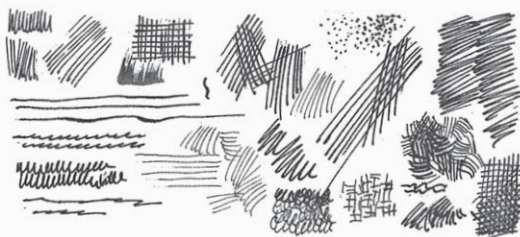
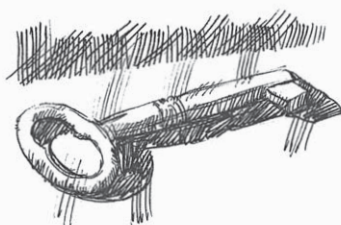
ТУШЬ

Среди художников наиболее популярна обычная тушь (черная и коричневая), но не менее интересны цветная и водорастворимая, которая после высыхания легко размывается кончиком влажной кисти. Для рисования тушью существует много инструментов: перья разных форм и размеров, перьевые или шариковые ручки, рапидограф, кисть и заостренная бамбуковая палочка. Для туши рекомендуется плотная и гладкая бумага хорошего качества. Усиление тона достигается за счет плотности штриха, перекрестного штриха или пунтели.

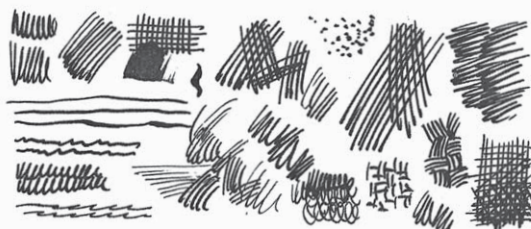
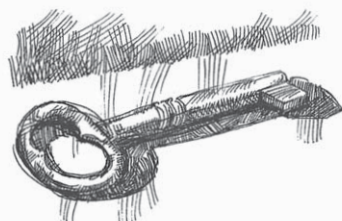
ПРИМЕРЫ НА СРЕДНЕЗЕРНИСТОЙ ПЛОТНОЙ БУМАГЕ



Перьевая ручка

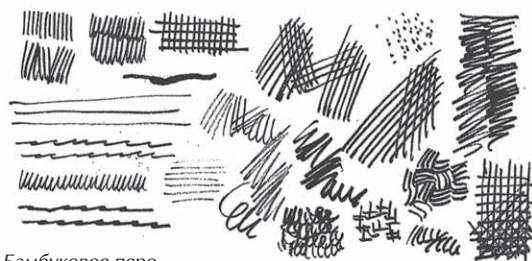


Тушь и тонкое перо

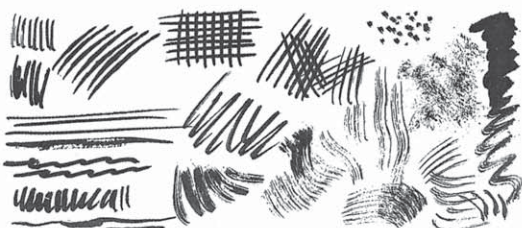
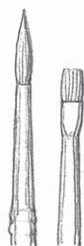
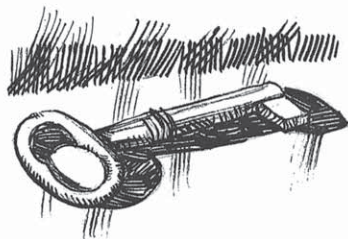


Тушь и широкое перо

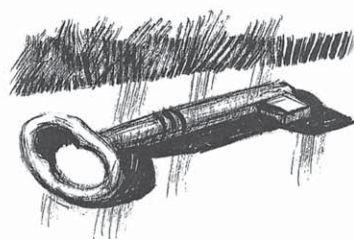




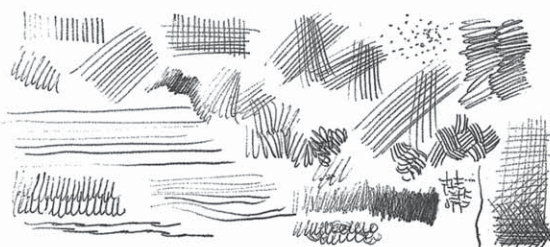
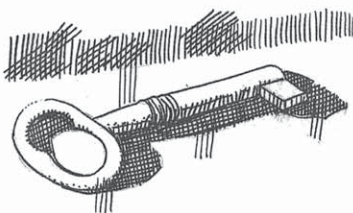
Бамбуковое перо



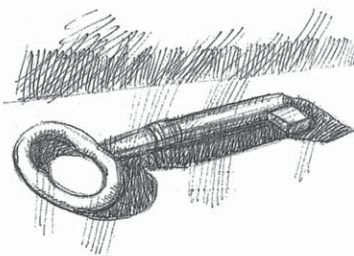
Тушь и кисть



Рapidограф (от 0,2 до 0,6)

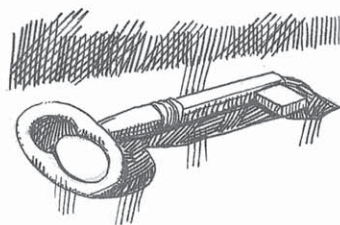


Шариковая ручка

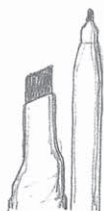
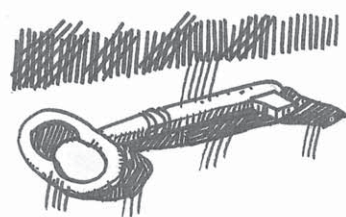




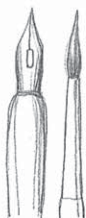
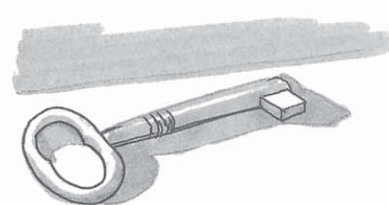
Линер



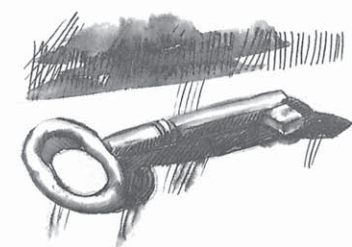
Маркеры



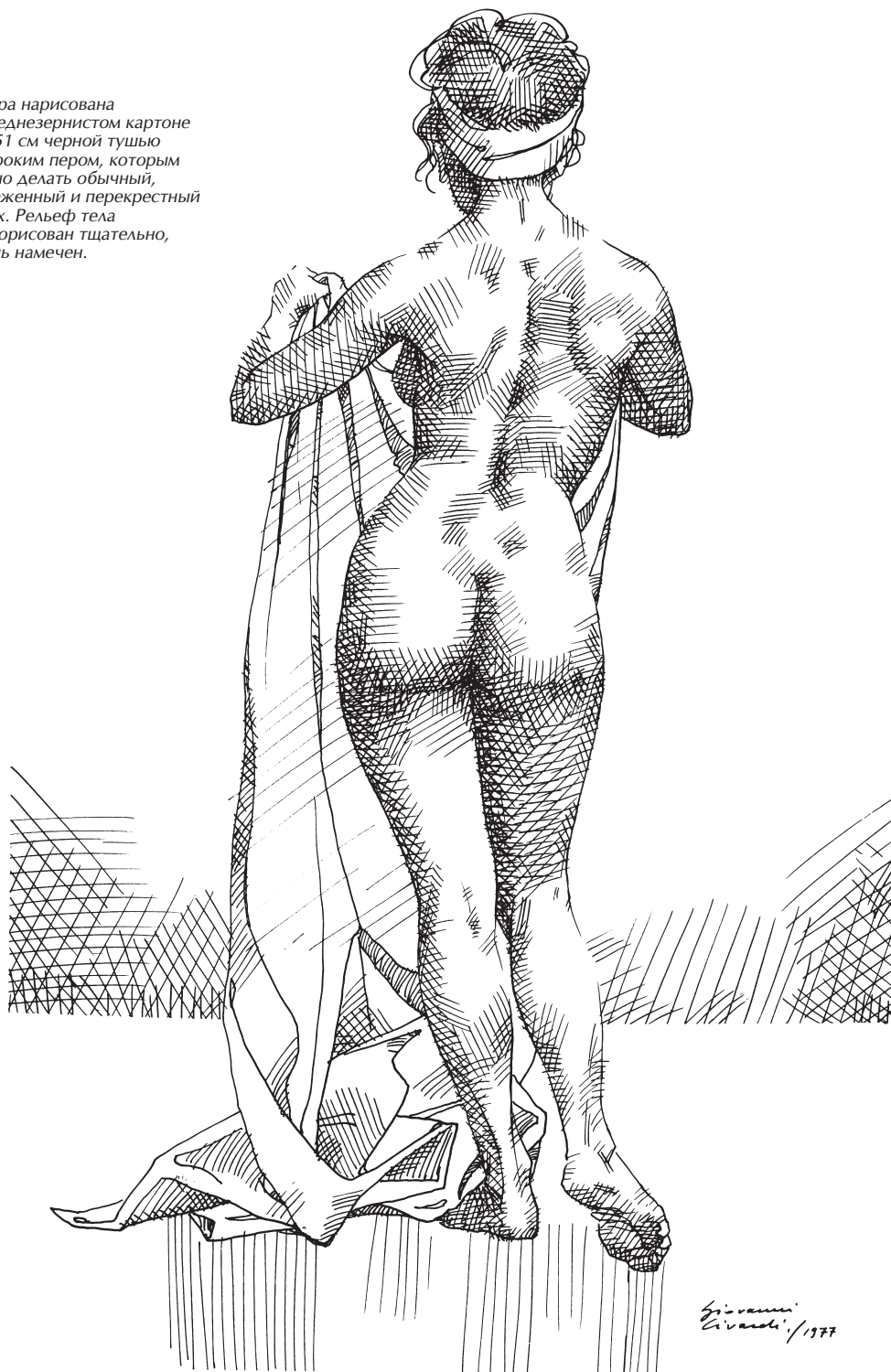
Маркер со скошенным кончиком и тонкий фломастер

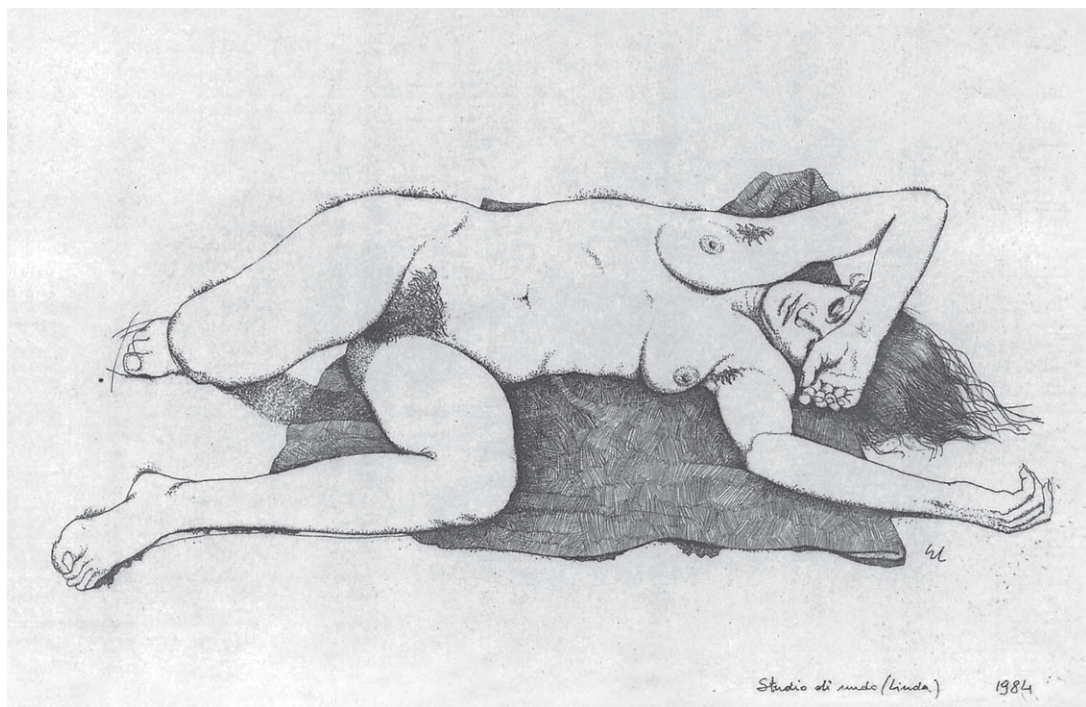


Перо, кисть и водорастворимая тушь

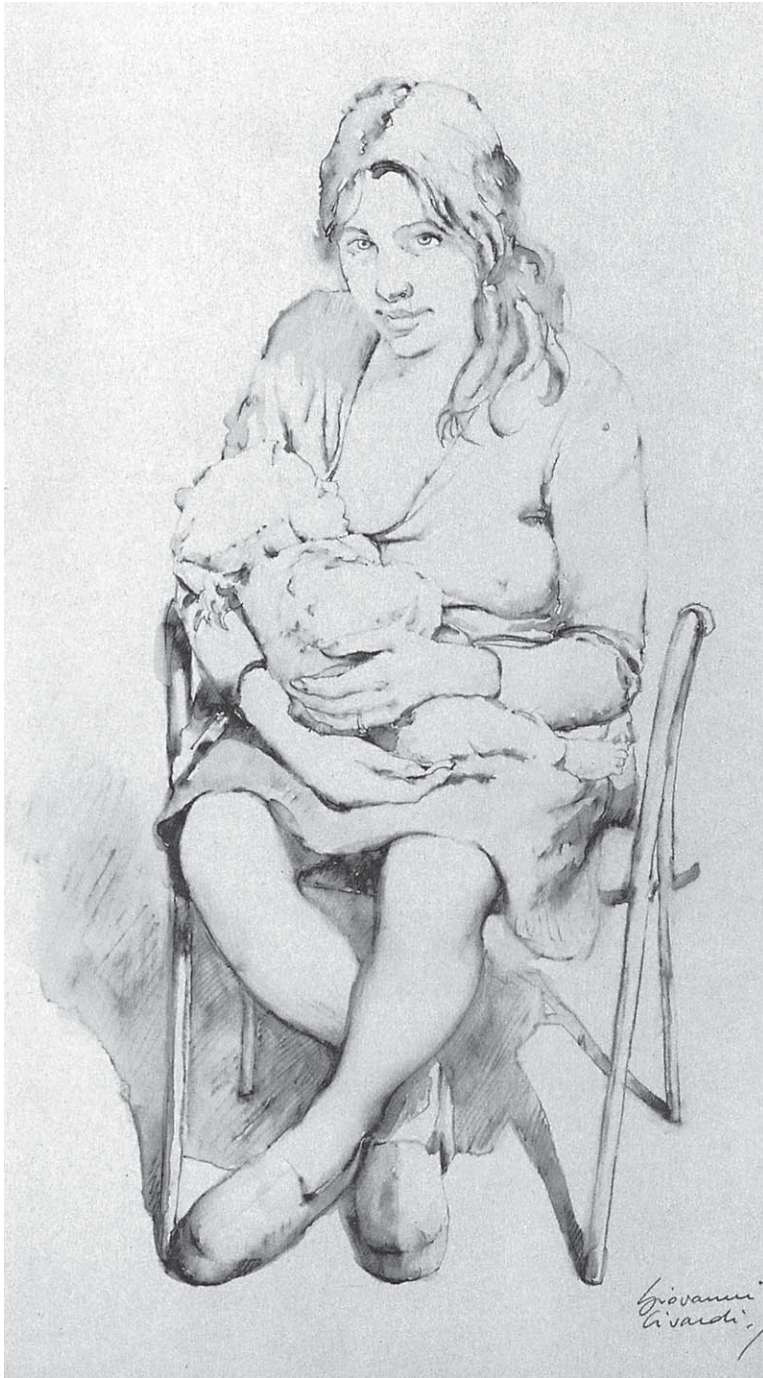


Фигура нарисована
на среднезернистом картоне
36 x 51 см черной тушью
и широким пером, которым
удобно делать обычный,
разреженный и перекрестный
штрих. Рельеф тела
не прорисован тщательно,
а лишь намечен.





Штудия фигуры на этой странице, в отличие от предыдущей, сделана на гладком картоне 18 x 25 см черной тушью и очень тонким пером. Складки ткани проработаны плотными параллельными штрихами с чередующимся направлением, а объем тела подчеркнут группами точек, нанесенных с разной интенсивностью. В завершение я стер карандашные линии предварительного рисунка ластиком-клячкой.



Водорастворимая тушь хорошо зарекомендовала себя в быстрых тональных набросках. Рисунок «Валерия кормит грудью» выполнен на среднезернистом картоне 27 x 45 см обычной перьевой ручкой с черными чернилами «Паркер». Кистью среднего размера (круглой № 6) я смочил и размыл слой туши в тенях и везде, где был нужен мягкий штрих. При работе с водой требуется аккуратность: от избыточного количества воды тушь может потечь и испортить весь рисунок. С другой стороны, иногда получаются интересные случайные эффекты. Поэтому рекомендую предварительно потренироваться в этой, казалось бы, незатейливой, но не самой простой технике. Стоит попробовать и цветную водорастворимую тушь. Помните, что обычная тушь для этой техники не подходит, потому что она водостойкая (и, следовательно, после высыхания не размывается).



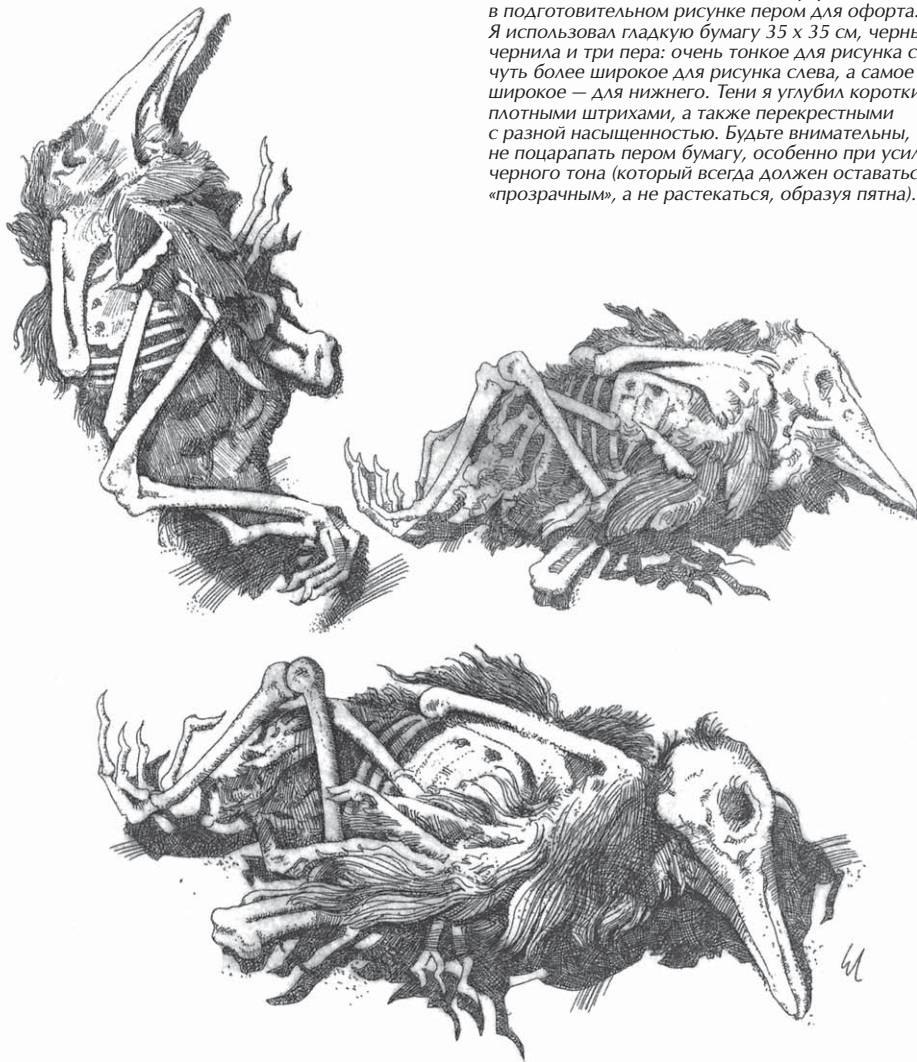
Моделью для этих двух рисунков послужила импозантная пожилая цветочница. Много лет назад она была знаменитостью в районе Пантеона (где ее частенько фотографировали туристы), и мне посчастливилось нарисовать ее с натуры. Рисунки выполнены на среднезернистой плотной бумаге 36 x 51 см, очень тонким пером и тушью, разведенной водой для смягчения интенсивного тона. Слегка неравномерным, «свободным», но все же контролируемым штрихом я работал по светлым, четким и точным карандашным контурам, которые позже стер.





Рисунок пером (линейный) особенно хорошо выходит при печати: иллюстрация на этой странице сделана для журнальной публикации рассказа. На законченный рисунок пером и тушью я добавил несколько монохромных пятен акварелью цвета сепии. Картон 36 x 51 см.

Хотя сюжет этих штудий не назовешь жизнерадостным, он отлично подошел для сложных упражнений в подготовительном рисунке пером для офорта. Я использовал гладкую бумагу 35 x 35 см, черные чернила и три пера: очень тонкое для рисунка справа, чуть более широкое для рисунка слева, а самое широкое — для нижнего. Тени я углубил короткими плотными штрихами, а также перекрестными с разной насыщенностью. Будьте внимательны, чтобы не поцарапать пером бумагу, особенно при усилении черного тона (который всегда должен оставаться «прозрачным», а не растекаться, образуя пятна).



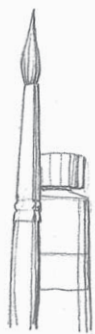
VEXPOS (cadaverino) VII/1985

U' sono ricchezze che distinguono
se non in potenza dividere con
gli altri

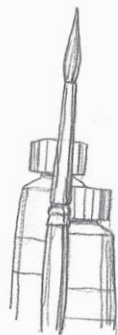
АКВАРЕЛЬ, ТЕМПЕРА И СМЕШАННАЯ ТЕХНИКА

«Влажные» техники, при которых тушь или пигмент разводится водой, часто встречаются в рисовании, хотя формально их не назовешь графическими, а результат скорее напоминает живопись. Монохромная акварель (обычно темных оттенков, таких как сиена или сепия) и водорастворимая тушь используются уже очень давно. При нанесении кистью, самостоятельно или в дополнение к рисунку тушью, они позволяют получить широкий диапазон тонов и плавные градации. Смешанная техника — это одновременное сочетание разных материалов на одном рисунке. Примеры на следующих страницах показывают только некоторые возможности, поэтому советую экспериментировать в поисках собственных приемов, которые позволят добиться наибольшей выразительности, и стараться извлекать пользу из случайных эффектов.

ПРИМЕРЫ НА СРЕДНЕЗЕРНИСТОЙ БУМАГЕ

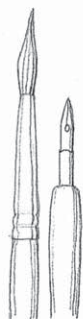


Акварель или водорастворимая тушь

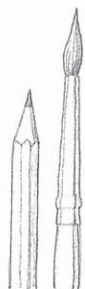


Белая и черная темпера

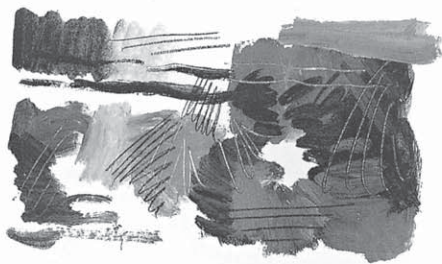
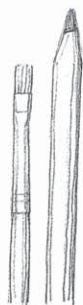




Тушь, акрил, белая темпера



Карандаш и акварель (или водорастворимая тушь)



Масло и угольный карандаш



Работы на следующих страницах были задуманы в смешанной технике с целью создания графических эффектов. Поэтому они слегка отклоняются от традиционного понимания «рисунка», но я включил их в надежде подвигнуть вас на эксперименты.



Этот рисунок выполнен в технике сухой кисти (круглую щетинную кисть я окунул в тушь, а затем почти насухо промокнул бумажным полотенцем). Фон высветлен и заретуширован толстым слоем белой темперы. Плотная серая бумага 35 x 40 см.

рис. 24



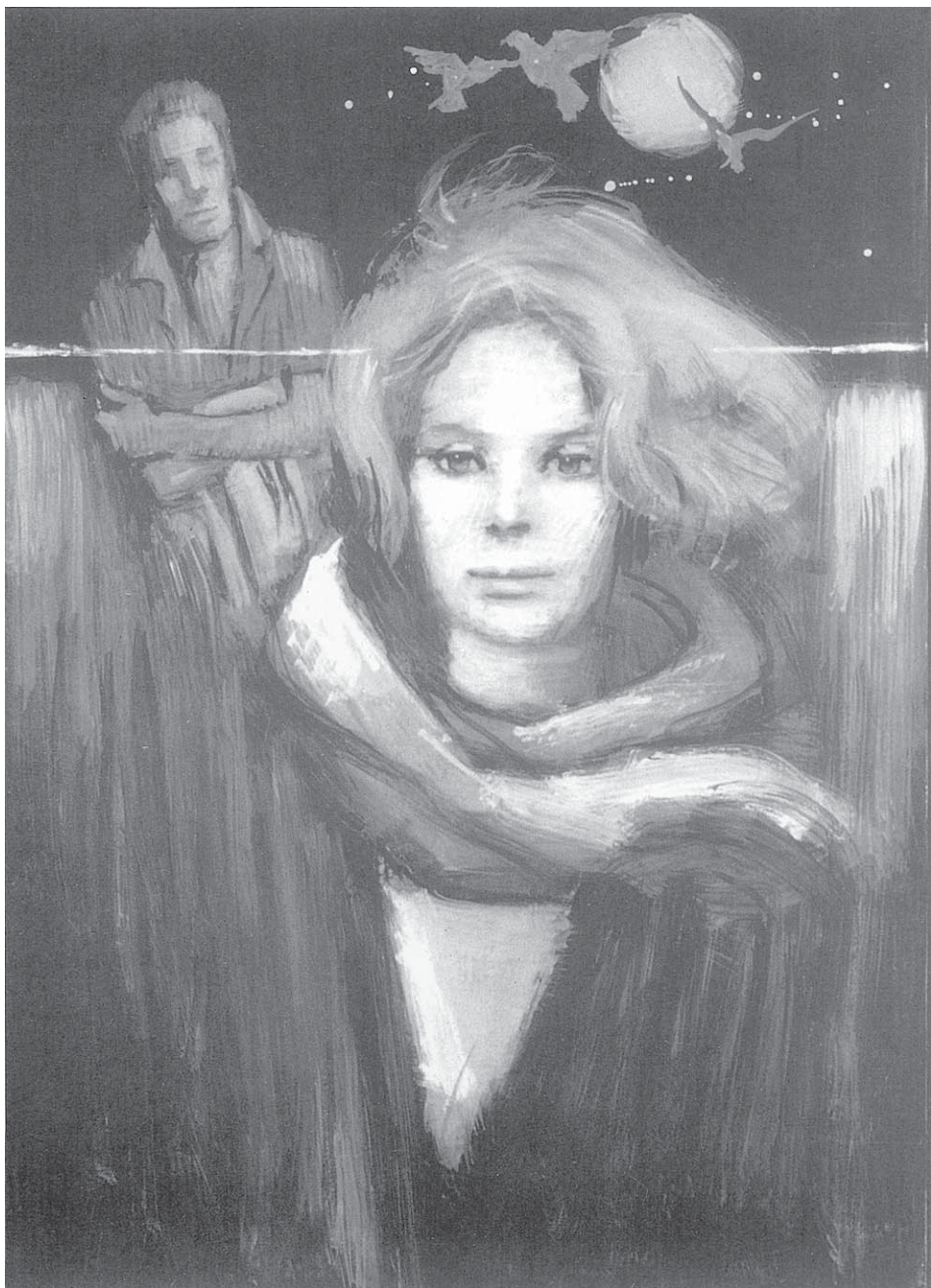
Карандаш HB, угольный карандаш 3B
и водорастворимая тушь на гладкой
плотной бумаге
45 x 51 см



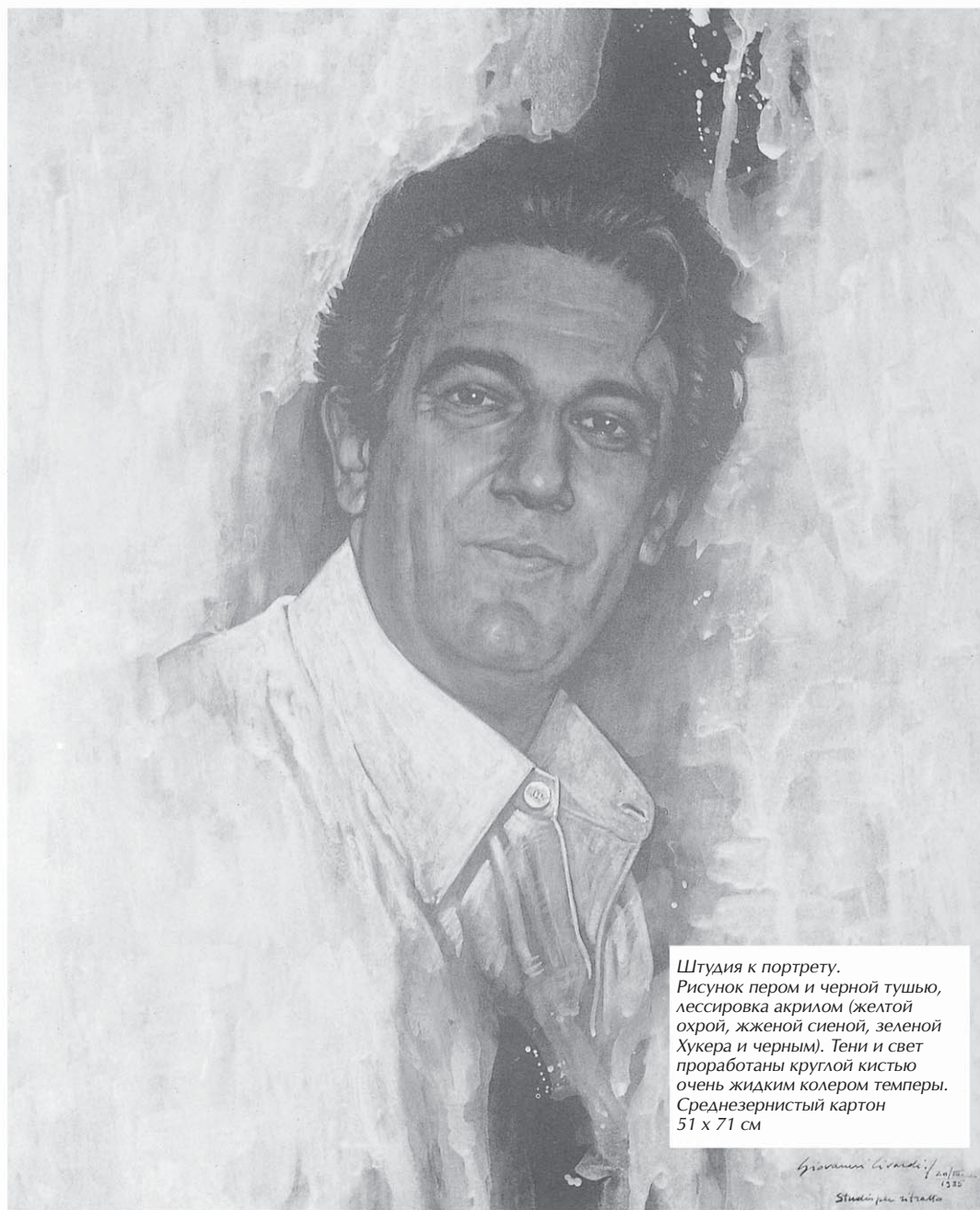
Перо, сепиевая тушь, сепиевая и белая темпера на картоне, 35 x 35 см



Водорастворимая тушь, круглая щетинная кисть № 6, среднезернистый картон, 20 x 30 см



Эскиз к иллюстрации. Белая и черная
темпера, угольный карандаш 2В, белая
пастель, серо-зеленый картон, 36 x 51 см



Штудия к портрету.
Рисунок пером и черной тушью,
лессировка акрилом (желтой
охрой, жженой сиеной, зеленой
Хукера и черным). Тени и свет
проработаны круглой кистью
очень жидким колером темперы.
Среднезернистый картон
51 x 71 см

Григорий А. А. / 2015
Штудия к портрету



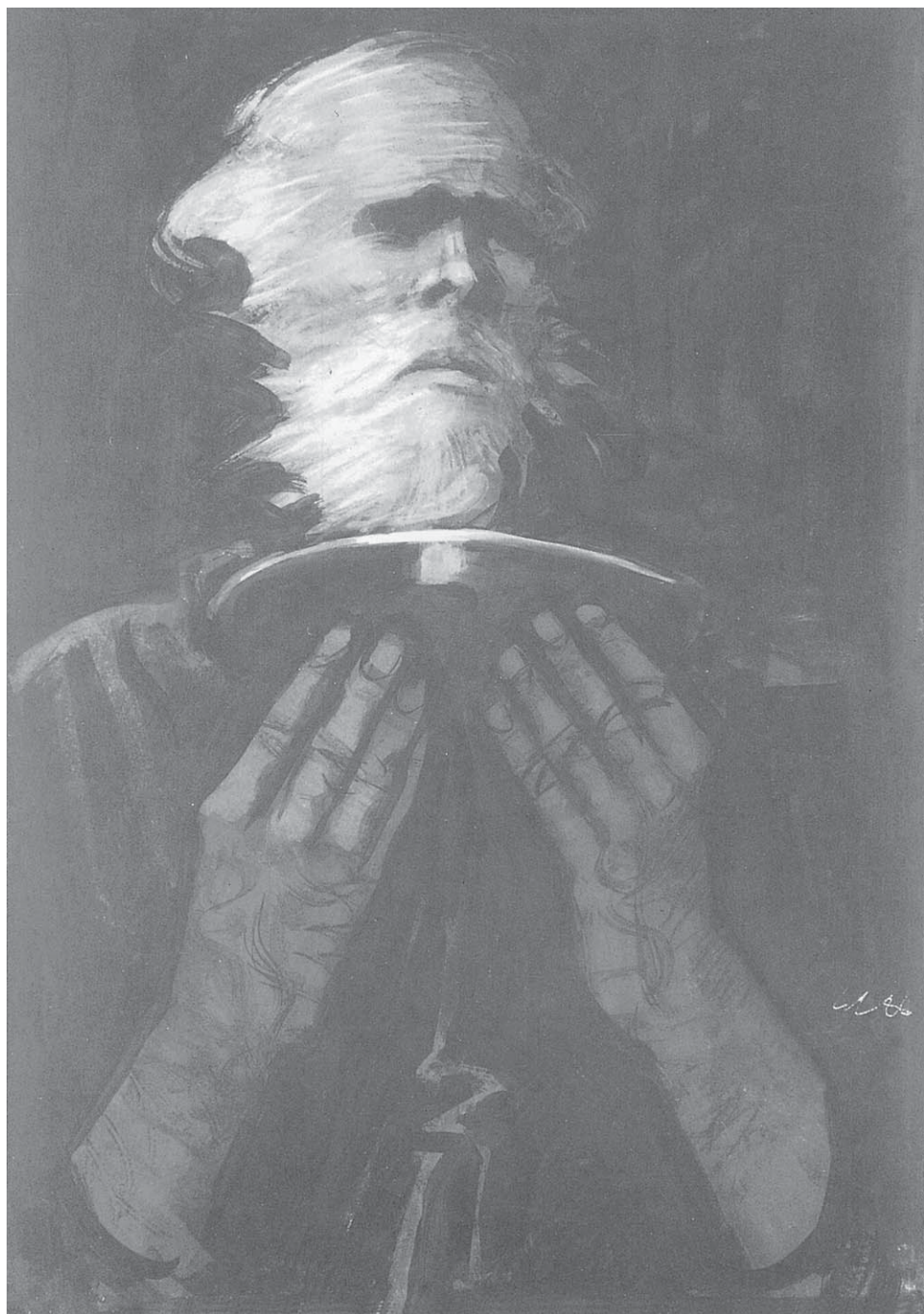
Подготовительный рисунок темперой, пером и сепиевой тушью на гладком картоне 15 x 20 см. Цвет частично удален маленькой влажной губкой

Акварельная гризайль в серых тонах, выполненная круглой щетиной кистью (№ 8) на гладкой плотной бумаге, 20 x 25 см





Иллюстрации на среднезернистом картоне
36 x 51 см. Рисунок выполнен пером и сепиевой
тушью, добавлена лессировка жидким колером
акриловой краски (зеленой Веронезе) и несколько
мазков белой темперы



Эскиз к иллюстрации. Белая и черная темпера, серо-зеленый картон, 25 x 36 см



7/10/1998

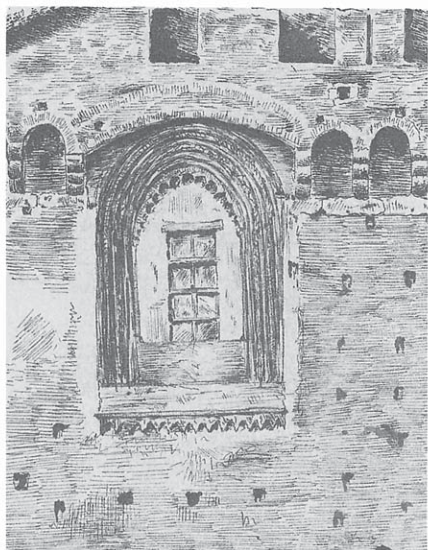
3



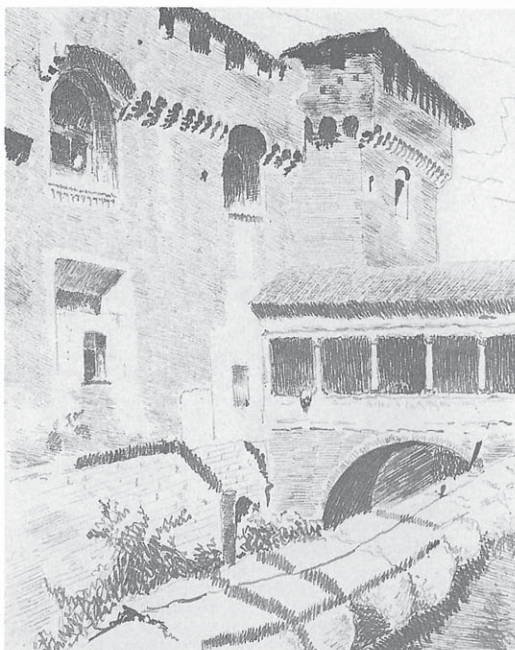
Набросок с натуры, сделанный в Индии.
 Линии пером и тушью, тон карандашом HB,
 бумага для принтера 21 x 29,5 см

РИСУНОК С НАТУРЫ

В завершение этой главы мне хотелось бы поделиться с вами рисунками начала XX века, выполненными инженером и художником-любителем Витторио Менотти. Они дают представление об обучении рисунку сто лет назад, и легко заметить, что методы почти не изменились. Рисунок с натуры (пейзаж, люди и натюрморт) остается основным способом освоения техники и закрепления навыков без размышлений о художественной ценности произведения на начальном этапе. Разумеется, вкусы изменились: сейчас мы больше ценим быстрые непринужденные рисунки, чем академически реалистичное изображение. Но в любом случае стоит получить классическое образование и только потом пытаться найти свой раскрепощенный индивидуальный стиль.



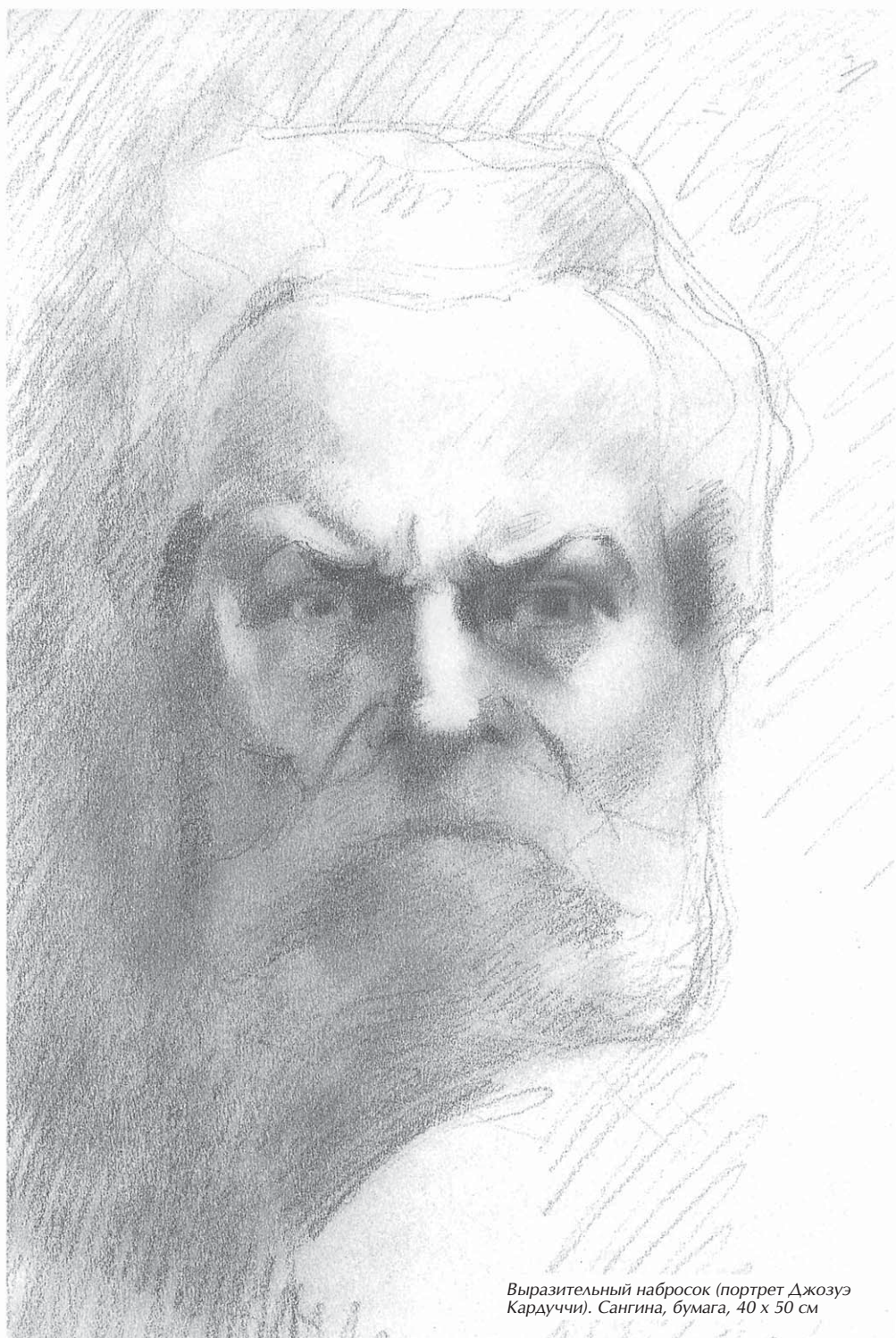
«Окно замка Сфорца, Милан».
Перо и сепиевая тушь на бумаге, 8 x 10 см



«Вид на замок Сфорца, Милан».
Перо и сепиевая тушь на бумаге, 9 x 11,5 см

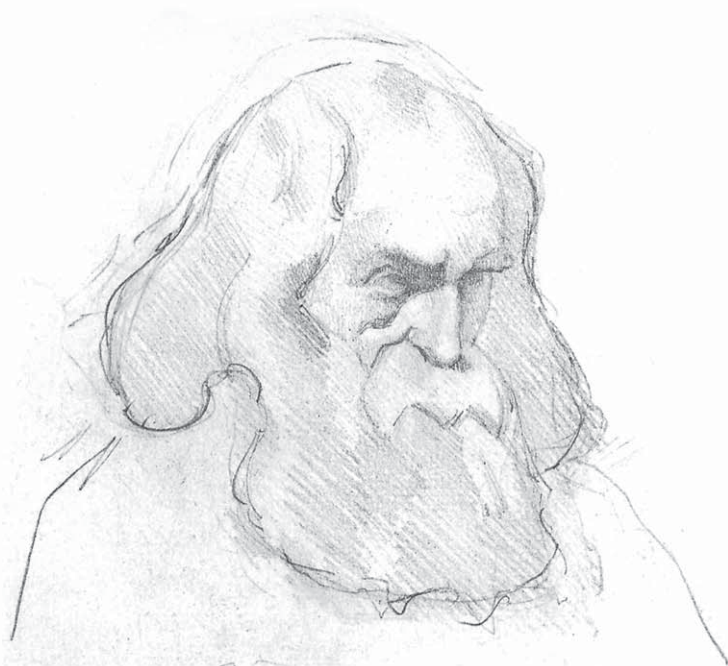


«Овен». Серая водорастворимая тушь, 25 x 35 см



Выразительный набросок (портрет Джозуэ Кардуччи). Сангина, бумага, 40 x 50 см

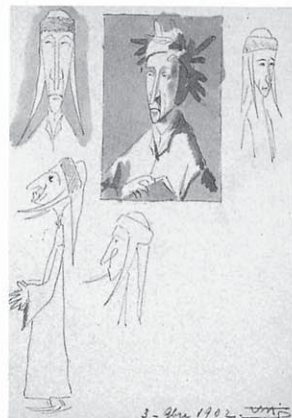
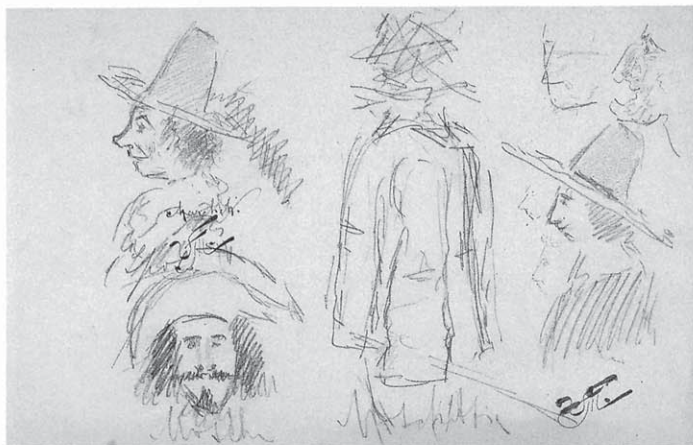
Набросок головы.
Бумага, карандаш, 12 x 12 см.



Портрет девочки.
Бледно-желтая бумага, карандаш,
диаметр 11 см



Портрет.
Карандаш, уголь, белая пастель, серая
бумага, 11 x 15 см



Выразительные наброски головы.
Всегда носите с собой маленький блокнот
и рисуйте в нем все, что вас заинтересует.
Так вы научитесь видеть и осмысливать
графические аспекты реальности.

ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

ОСВЕЩЕНИЕ

Качество освещения и поверхности для рисования чрезвычайно важны для работы. Свет в студии должен быть достаточно ярким, чтобы глаза не утомлялись, и исходить из одного источника (естественный из окна, искусственный от лампы), расположенного таким образом, чтобы на бумагу не падали некрасивые тени. Рисуя на улице, лучше избегать прямых лучей солнца, искажающих восприятие тональных отношений.

ОПОРА ДЛЯ РИСОВАНИЯ

Опора для рисования может быть вертикальной, например мольберт. Такой вариант снижает перспективные искажения и подходит для работы с натуры на бумаге большого формата. Но гораздо чаще приходится рисовать на столе с наклонной поверхностью. В любом случае нужно подобрать стул соответствующей высоты и стараться работать в естественной позе, чтобы избежать переутомления. На столе с горизонтальной поверхностью рисовать не рекомендуется.

Для рисования с натуры на пленэре пригодится жесткая папка или маленький планшет, который можно положить на колени. Если у вас есть скетчбук, дополнительная опора не понадобится, если нет — лист бумаги можно прикрепить к планшету малярным скотчем или кнопками. Хорошая опора — МДФ с гладкой поверхностью, но в этом случае лучше подложить несколько дополнительных листов под бумагу для рисования (особенно для работы карандашом), чтобы смягчить твердую поверхность.

БУМАГА

Пробуйте разные сорта бумаги: гладкую, зернистую, фактурную, цветную, отличающуюся по толщине и плотности. Карандаш, особенно мягкий, и уголь требуют плотной зернистой бумаги, а ручка лучше рисует на гладкой, не впитывающей поверхности. Смешанную технику и отмывку стоит применять на очень плотной бумаге. Всегда покупайте бумагу самого высокого качества, которое можете себе позволить, — не лучшая и дешевая наверняка избавит от страха чистого листа (поскольку ее не жалко будет

выбросить), но результат не оправдает ожидания. Для маленьких набросков и пробы композиции подойдет и обыкновенная бумага для принтера. Однако все вышесказанное не означает, что нельзя сделать хороший набросок на оберточной или газетной бумаге.

КАК ДЕРЖАТЬ КАРАНДАШ

Манера держать карандаш (неважно, правша вы или левша) сугубо индивидуальна. Обычный способ такой же, как для письма, но с учетом нескольких нюансов: пальцы держите на расстоянии как минимум 2,5 см от кончика карандаша (а также кисти или ручки), чтобы лучше контролировать инструмент как физически, так и визуально; не нужно сжимать карандаш слишком сильно, иначе быстро устанете; во время рисования следует двигать всей кистью руки от запястья, а не только пальцами, и каждое движение должно быть обдуманным; стоит варьировать не только нажим, но и угол наклона карандаша относительно бумаги, чтобы получались разные по толщине линии и штрихи отличались друг от друга. Обычный способ удобен только в тех случаях, когда поверхность немного отклоняется от горизонтали, а на приближенной к вертикали становится затруднительным. В последнем случае, особенно это касается работы с углем, руку лучше полностью выпрямить и двигать ею от плечевого сустава. Все эти способы осваиваются быстро, поскольку они по своей природе естественны, но на первых порах, чтобы привыкнуть к правильной позе, придется потренироваться.

РИСОВАНИЕ КАРАНДАШОМ

Карандаши можно затачивать подходящей точилкой (кроме привычных традиционных, бывают еще настольные, механические и электрические), но лучше это делать острым ножом, чтобы получился вытянутый конус, сходящийся к длинному или короткому кончику грифеля. Длинным кончиком грифеля позволяют рисовать только твердые карандаши, мягкие же легко ломаются, поэтому им нужно оставлять короткий кончик. Научиться правильно затачивать карандаш легко. Если вы хотите

сделать грифель или уголь максимально острым, потрите или покатайте его по мелкозернистой наждачной бумаге. Очень тонкие стержни затачивать необязательно. Чтобы не смазать рисунок, выполняемый карандашом или тушью, подложите под рабочую руку лист кальки. Пользуйтесь ластиками как можно реже, потому что даже самые мягкие из них обладают абразивными свойствами и повреждают поверхность бумаги. Лучше вместо стирания рисовать ими — осветлять тона, начинать контуры, вытирать блики или штриховать на тонированной карандашом или углем области.

РИСОВАНИЕ УГЛЕМ

Ивовый и прессованный уголь — хрупкие материалы и оставляют на бумаге пыльный след. Лишнюю пыль можно просто сдуть, но, чтобы случайно не смазать ее рукой, лучше рисовать на вертикальной поверхности. По завершении работы удалите излишки угля или графита ластиком-калячкой, но не трите им по бумаге, а осторожно «промакивайте» ее. Если рисунок выполнен мягким графитом и особенно углем, его нужно закрепить несколькими ровными слоями аэрозольного фиксатива — есть большой выбор надежных вариантов с равномерным распылением. Установите рисунок вертикально и с расстояния 30–40 см нанесите фиксатив сначала вертикальными полосами, а затем горизонтальными, как можно быстрее, не останавливаясь, чтобы не получились разводы. Для закрепления большого рисунка или эскиза подойдет обычный лак для волос, он гораздо дешевле и дает приемлемое качество. Перед распылением нужно убедиться, что фиксатив не попадет на окружающие предметы, так как может их испортить. Лучше всего это делать в удобном месте на открытом воздухе, чтобы вещество не попало в легкие.

РИСОВАНИЕ ТУШЬЮ

Прежде чем рисовать тушью, следует сделать легкий набросок карандашом, изредка используя штрих. Он будет хорошим подспорьем при нанесении туши, но дальнейшие действия

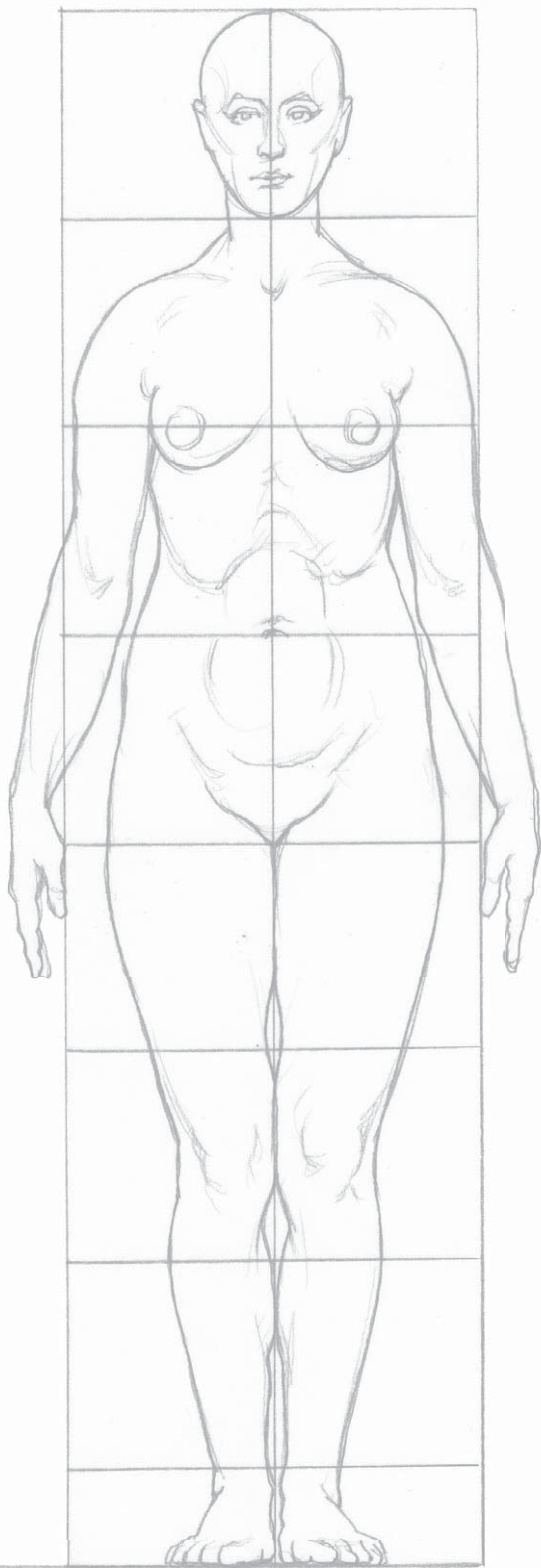
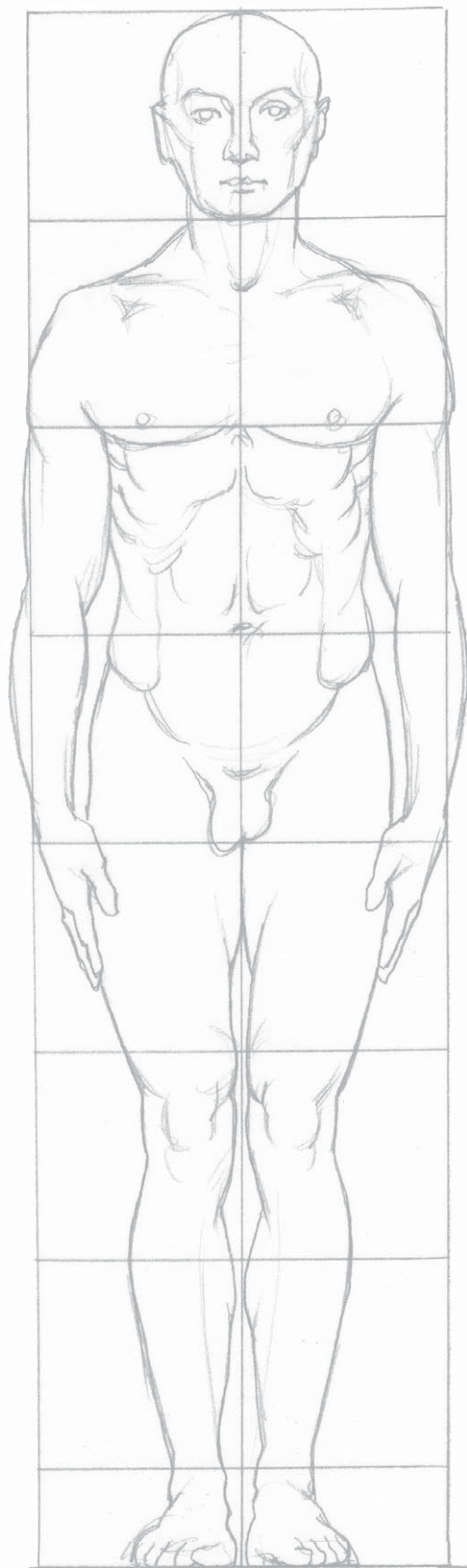
не должны сводиться к механическому обведению контура, иначе работа будет выглядеть неестественной. Карандашные линии после завершения рисунка удалите ластиком-клячкой, предварительно убедившись, что тушь полностью высохла. Учитесь рисовать сразу тушью, не задумываясь о возможных неточностях: обрести раскованные, быстрые и уверенные движения, необходимые для этой техники, можно только на практике.

Перо следует держать под наклоном примерно 45° и плавно двигать им по гладкой бумаге — за шероховатую оно будет цепляться. Впрочем, пером с толстым, слегка закругленным кончиком или бамбуковым можно рисовать и на зернистой бумаге. Если вы не ставите перед собой задачу искусственно состарить рисунок, лучше избегать впитывающей бумаги — пером на ней работать неудобно.

Учтите, что в незакрытом пузырьке тушь (в частности, жидкая) из-за испарения содержащейся в ее составе воды загустеет и работать ею будет тяжело. Чтобы этого не случилось, периодически добавляйте в банку с тушью одну-две капли воды, лучше всего дистиллированной. Цвет туши при этом не должен становиться менее насыщенным.

Часто и тщательно вытирайте перья во время работы, удаляя остатки туши влажной тканью. Бумагой пользоваться не следует, так как она оставляет микроскопические волокна, которые могут повлиять на качество штриха. Кляксы и смазанную тушь можно удалить лезвием, держа его перпендикулярно бумаге, или соответствующим ластиком, стараясь не повредить им поверхность. Также можно замазать их темперными белилами или корректирующей жидкостью.



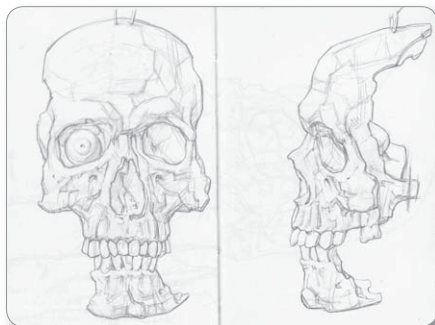


ОСНОВЫ ПЛАСТИЧЕСКОЙ АНАТОМИИ

Художники изучают анатомию с целью осмысленного изображения фигуры человека. В большинстве художественных вузов процесс обучения строится в основном на подробном изучении человеческой фигуры. Чтобы воспроизвести ее достоверно, нужно не просто видеть, но и понимать, что рисуешь.

У тела человека настолько сложное и интересное строение, что для правдоподобного изображения необходимо его глубокое понимание. «Анатомия для художников» дает ясное представление об устройстве человеческой фигуры и позволяет воспроизвести ее максимально убедительно, в том числе интерпретируя отдельные элементы в соответствии с художественными или эстетическими критериями. Это очень важно для технической и искусствоведческой подготовки, поскольку дает представление об устройстве тела и способах взаимодействия его частей друг с другом.

Можно представить, насколько упростится изучение внешней формы тела (в которой больше всего и заинтересован художник) с пониманием его внутреннего строения и влияния на форму. В модернизме, и особенно в современном искусстве, не ставится задача изобразить узнаваемую, реалистичную фигуру (по крайней мере в традиционном понимании), поэтому глубокому изучению анатомии не уделяется должного внимания или ее вовсе исключают из образовательных программ, считая устаревшей. Тем не менее древнее происхождение и активное историческое развитие этой дисциплины лишь подчеркивают ее значимость как инструмента познания, общего для представителей научной и художественной среды. Другими словами, знание анатомии не ограничивает художника в творческой свободе и выразительных средствах. Напротив, оно служит стимулом движения вперед, к новому и неизведанному.



Страницы из скетчбука (2007)



ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И ПРАКТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ

ПРЕДМЕТ ИЗУЧЕНИЯ

Делакруа считал, что художник должен выучить анатомию и забыть ее. Я не зря упоминаю об этом. Анатомия — средство, а не цель. Подробные знания в этой области нужны не для хвастовства или демонстрации своей эрудиции при выполнении рисунка. Они должны служить искусству, незримо присутствовать на заднем плане, мастерски отражать идеальную простоту, естественным образом плавно встраиваться в процесс, благодаря чему изображение становится более убедительным и живым, чем сама натура.

До начала XX века (и время от времени позднее) господствующий стиль предполагал академический подход, и фундаментальное изучение анатомии человека и животных у художников западной школы считалось неотъемлемой частью образования. Иными словами, от художников ожидали картин и скульптур, в высшей степени отражающих сходство с натурой. Интересно отметить, что тогда еще не были открыты большинство современных средств для изучения анатомии и морфологии, заменяющих анатомирование: рентген, компьютерная томография, магнитно-резонансная томография (МРТ), цифровое сканирование, компьютерные 3D-реконструкции и многое другое.

В древности на Западе, и позже в период Ренессанса в Италии, классическим образцом красоты считалось тело взрослого мужчины. Любопытный факт доминирования мужской фигуры над женской и отсылки к классическим моделям нашли свое отражение в преподавании художественных дисциплин и в иллюстрациях, сопровождающих анатомические исследования, по крайней мере так было до недавнего времени. Древние греки, например, идеализировали тело «воина-победителя», наготу в расцвете жизненных сил, символ достижения зрелости и общественного статуса. К идейным причинам со временем добавились и другие — социального, религиозного или чисто практического происхождения. К примеру, у мужского тела (по сравнению с женским) визуальнo большая мышечная масса, а на протяжении веков для анатомирования разрешалось использовать в основном трупы преступников и бродяг, среди которых преобладали мужчины.

Традиционный подход к анатомическим штудиям будет сохраняться еще долгое время, несмотря на постоянно растущие возможности по изменению внешности и частей тела (функциональные и пластические модификации, такие как экзo- и эндопротезирование, трансплантация органов и частей тела, пластическая хирургия, экзоскелет, биоэлектроника и генная инженерия, андроиды и пр.). Вид *Homo sapiens sapiens* сформировался тысячи лет назад, но за все это время наше тело, кажется, не претерпело заметных изменений. Скорее всего, если не принимать во внимание технологические возможности в области здравоохранения и двигательных функций, оно таким и останется: в будущем люди станут приспосабливаться к окружающей среде и новым реалиям и открывать способы сосуществования биологического и технологического.

АНАТОМИЧЕСКИЕ ПОСОБИЯ

Анатомирование трупов. Это традиционный способ изучения анатомии. С давних пор он сводил вместе жаждущих знаний художников и врачей, но сейчас от него практически полностью отказались даже в классическом медицинском образовании, заменив альтернативными средствами визуального изучения. Очевидно, что по внешним характеристикам мертвое тело существенно отличается от живого, поэтому для художников оно интересно только с топографической точки зрения и, самое главное, как источник интенсивных эмоциональных переживаний.

Макет скелета. Можно найти и настоящий, но гораздо больше распространены искусственные — копии костей, отлитых из гипса, собранные в цельную правдоподобную модель структуры костной ткани. Целый искусственный скелет или отдельные его части стоят недешево,



но в медицинских или художественных учебных заведениях наверняка доступны макеты для изучения.

Настоящий скелет есть в экспозиции любого музея естествознания. Готовая модель устанавливается в вертикальное положение, называемое анатомическим (с. 75), с помощью металлической подставки. Модели можно придать любую естественную для человека позу, но следует учитывать, что положение суставов скелета (в частности, конечностей) не будет точно соответствовать положению костей в теле живого человека из-за промежутков между их концами, отсутствия (или присутствия) препятствий, свойственных обычным движениям, замены хрящей и связок металлическими штырями и так далее.

Анатомические иллюстрации. Это могут быть рисунки, схемы или фотографии, рентгеновские снимки и компьютерные реконструкции. Все это довольно легко найти в интернете на образовательных сайтах медицинских университетов или художественных вузов. В «Проекте визуализации человека» (Visible Human Project) есть особенно подробный и полезный атлас, и он частично доступен онлайн.

Трехмерные модели. Сюда входят статуи с открытой мышечной структурой, анатомические восковые модели, гипсовые слепки анатомических препаратов, пластмассовые образцы и многое другое. Иллюстрации — плоские изображения, состоят из графических элементов (линий, цветов, комментариев и т. д.) и могут вводиться в заблуждение в представлении объема. Поэтому трехмерные анатомические фигуры незаменимы для корректного восприятия формы тела. Наиболее распространенная модель с открытой мышечной структурой используется в художественных вузах и называется «экорше Гудона» (существуют две ее версии). Можно купить варианты поменьше и подешевле из пластика. Лучшие восковые анатомические модели были сделаны в XVIII и XIX веках и сейчас находятся в музеях (например, в Ла Спекола во Флоренции).

Живые модели. Художнику знание анатомии нужно для правильного, осмысленного и выразительного изображения обнаженной натуры. Изучая модель, можно научиться распознавать элементы костной и мышечной структур и их связь с внешней формой тела, как статичного, так и в движении, и верно передавать отличия между людьми разного пола, возраста и типа телосложения (с. 78–81 и 85–87).

НА ЧТО ОБРАЩАТЬ ВНИМАНИЕ

Структура скелета. Оцените общую форму; объемные, пропорциональные и осевые отношения частей (подробно об осевом и добавочном скелете на с. 88); форму концов костей и механизм подвижных суставов; относительную толщину, диаметр, профиль и длину основных костей; объем сложных форм (черепа, грудной клетки, бедер и т. д.). Для изобразительных целей нет необходимости изучать индивидуальные детали каждой кости. Все, что нужно, — это общее впечатление от скелета в целом и его функция как структуры, удерживающей вес тела, по крайней мере в трех плоскостях системной анатомии (фронтальной, дорсальной и латеральной, то есть передней, задней и боковой). Однако полезно узнать и запомнить относительные размеры сочленяющихся костей и их пропорции относительно друг друга и всего скелета, потому что без этой информации невозможно «переложить» фигуру на бумагу и приобрести навык логично и последовательно изображать ее.

Мышечная структура. Нужно учитывать, где находятся мышцы, как они расположены, где и как к ним прикрепляются сухожилия (с. 100); их направление и основные оси расположения мышечного брюшка; форму в покое и возможное увеличение объема при сокращении; основную функцию и физическое взаимодействие с соседними и глубоко лежащими мышцами и т. д. Мышцы конечностей нужно рассматривать не по отдельности, а как общую массу. Изучая живую модель, полезно также учитывать толщину наружного покрова (кожи, жира, поверхностных вен и пр.), который надет на мышечную структуру, и фасции.

КАК РИСОВАТЬ

Всякую форму можно упростить до совокупности геометрических тел, объемных или плоских. Восприятие фигуры в таких категориях помогает придать изображению материальность и пространственную глубину (объем). «Анатомическое» изображение, выполненное с эстетической целью, отличается от научной иллюстрации. Используются обычные материалы для рисунка (уголь, тушь, карандаш, цветные карандаши и т. д.), живописи (масло, гуашь, акварель и т. д.) или лепки (глина, воск и т. д.). Произведение может создаваться с участием модели (живой или по фотографии), по памяти или являться копией скульптуры. Можно поставить себе любое количество целей и подходить аналитически, синтетически, схематично или воплотить в виде чертежа (с. 76).



«Мертвый Христос в гробу» (1521–1522). Ганс Гольбейн Младший. Липовое дерево, масло, 30,6 x 200 см. Художественное собрание земли Северный Рейн — Вестфалия, Базель

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ



Для начала поговорим о ракурсе и позе. Фигуру человека следует рассматривать в естественной и стандартной позиции — стоя, руки вытянуты вдоль туловища, кисти повернуты ладонями вперед, пятки вместе. Она называется анатомической и общепринятой. В этом случае зритель видит корональную (фронтальную) плоскость и две латеральные (боковые). Фронтальная плоскость имеет нормальную (но не идеальную) двухстороннюю симметрию, в которой правый антимер (половина) является зеркальным отражением левого вдоль сагиттальной (медиальной) плоскости. Она показывает поперечные сечения (в этом ракурсе они параллельны) на уровне плеч и бедер, относительный объем грудной клетки и живота, оси нижних конечностей, пропорциональные отношения и телосложение (с. 82, 84). Латеральная (боковая) плоскость в первую очередь демонстрирует важную линию тяжести (с. 84), которая во фронтальном ракурсе обычно проходит вдоль средней плоскости симметрии (ровно посередине) и опускается на землю (к ногам). В боковом ракурсе линия тяжести тоже проходит по вертикали, из точки прямо перед ушным отверстием к латеральной (наружной) лодыжке. И снова мы видим передний профиль торса, а также изгиб шеи и спины, мышечную и жировую структуру живота, ягодицы и бедра.

СИСТЕМЫ ОРГАНИЗМА

Тело человека, как и других высших позвоночных, можно разделить на несколько систем — совокупностей органов — например, пищеварительная система, сердечно-сосудистая, нервная и др. Одна из них — опорно-двигательная, или костно-мышечная система — отвечает за структуру тела и возможные движения. Она состоит из костей, мышц, сухожилий, связок и пр. и оказывает непосредственное влияние на форму тела. Для простоты можно разделить ее на три составляющих: скелет, суставы и мышцы.

Скелет обеспечивает поддержку и защиту внутренних органов. Он подразделяется на осевой скелет головы и торса (череп, позвоночный столб, грудная клетка) и добавочный скелет конечностей, которые соединены друг с другом плечевым и тазовым поясами.

Суставы состоят из элементов, соединяющих отдельные кости, удерживающих их на месте и позволяющих телу совершать движения посредством мышечных сокращений.

Мышечная система отвечает за произвольные движения любых частей тела. Ее можно подразделить на глубокие, срединные и поверхностные мышцы, из которых последние играют существенную роль в формировании внешних контуров тела.

В целом форма тела определяется скелетом как основной несущей структурой, мышцами, обтягивающими его, и верхним слоем, состоящим из жирового покрова. Жир распределен непосредственно под кожей неравномерным слоем и зависит от индивидуальных характеристик (возраста, питания, здоровья, пола, расы и т. д.). Места скопления различаются у мужчин и у женщин, наиболее вероятные — это грудная клетка и молочные железы, пупочная область (живот), лобок, ягодичная область (ягодицы), подвздошная (верхняя часть бедра), надколенная (спереди), подколенная, область подвздошной кости, цервикальная (шея), дельтовидная (плечо и верхняя часть руки).

Жир, или жировая ткань, является частью покровной системы, которая защищает организм от агрессивных воздействий, механических повреждений, потери жидкости и пр. В покровную систему входят также кожа и другие прослойки: волосы, ногти, а у птиц и животных — перья, копыта и чешуя. Помимо опорно-двигательной системы, описанной выше (скелет, суставы и мышцы), художникам наиболее интересна покровная. Совокупность всех этих частей позволяет телу взаимодействовать с окружающей средой: сохранять прямое положение и перемещаться в пространстве.

УПРОЩЕННОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ С ПОМОЩЬЮ ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ТЕЛ

Фигура состоит из головы (овоид), шеи (цилиндр), торса (куб) и верхних и нижних конечностей (последовательность цилиндров).

Голова и шея. Череп подразделяется на два отдела — мозговой и лицевой. Мозговой отдел овоидной формы, плоский по бокам и спереди (в области лба), его длинная ось немного отклонена назад. В этой части черепа, сформированной из тонких костей, соединенных друг с другом, расположен мозг. В другой части, спереди и ниже, находится лицо, или лицевой отдел, также состоящий из плотно соединенных костей, как и его подвижная часть — нижняя челюсть. На голове есть много тонких мышечных пучков, отвечающих за мимику и выражение лица, а также более толстые мышцы, обеспечивающие жевательную функцию (с. 109). Голова, прежде всего лицо, обладает индивидуальными чертами. У взрослых мужчин на лице проявляются вторичные половые признаки — волосы (борода и усы). У женского черепа меньший размер и более деликатная структура. Кроме этого, есть множество отличий в общей форме и отдельных деталях (глаза, уши, нос, губы), благодаря которым мы распознаем знакомые лица. Внешность в течение жизни под влиянием возраста, питания, поведения или привычек постепенно изменяется. Например, у ребенка высота лица по отношению к ширине меньше, чем у взрослого, и то же самое происходит и в пожилом возрасте из-за сужения нижней челюсти и потери зубов (хорошие зубные протезы компенсируют эти изменения). По аналогии, на круглых лицах упитанных молодых людей с возрастом появляются морщины, так как количество подкожно-жировой клетчатки снижается, а кожа теряет эластичность.

Шея имеет форму, приближенную к цилиндрической, точнее — усеченного конуса, слегка приплюснута спереди и сзади, с лежащим на торсе основанием. В зависимости от расположения и формы плеч и мышц в этой области конус может быть уже или шире. Костной структурой служит шейный отдел позвоночного столба: он хорошо сгибается, разгибается и может совершать вращательные движения (с. 98). Его окружают мышцы, которые помогают двигать головой. Непосредственно под кожей на боковых сторонах шеи располагается подкожная мышца шеи — тонкая, но широкая мышечная пластинка, поднимающаяся от ключиц. При ее сокращении на коже шеи могут образовываться продольные бороздки.

Торс. Задняя часть торса плоская (что отличает человека от других видов), хотя неидеально, что особенно заметно в поясничной области и в верхней части живота,

где наблюдается небольшая выпуклость в поперечном направлении и более заметная вогнутость в продольном.

Основная несущая скелетная часть туловища — это позвоночный столб, или позвоночник. Спереди он выглядит прямым, но в латеральной плоскости видно, как изгибается в нескольких областях: шейной, грудной, поясничной и крестцовой (с. 99). Изгиб назад называется кифоз, а изгиб вперед — лордоз. На спине, ниже крупных верхних мышц, основная функция которых состоит в движении верхних и нижних конечностей, легко увидеть части скелета, расположенные близко к поверхности (лопатки, позвоночные отростки, ребра и подвздошный гребень). В некоторых местах кости расположены непосредственно под кожей и проступают под ней в разной степени, натягивая ее, поэтому их несложно заметить. Эти «анатомические ориентиры» можно прощупать и увидеть на любой фигуре, независимо от пола, телосложения, позы модели. Расположение контрольных точек постоянно, поэтому они служат для расчета или проверки пропорциональных отношений отдельных частей.

Во фронтальной плоскости торс можно разделить на три части: грудную клетку (от шеи до живота, включая реберный каркас грудной клетки), живот и таз (бедр). Заметьте, что внешняя граница грудной клетки и живота не совпадает с внутренней. Грудная клетка состоит из двенадцати пар изогнутых костей — ребер, которые сзади соединены с позвоночником, а спереди — с грудиной. Ее внешняя нижняя часть совпадает с нижней частью реберного каркаса (также называемого реберной дугой), внутренняя же находится гораздо выше, на уровне купола диафрагменных мышц. Форма живота в области, где заканчиваются ребра (и поддержка осуществляется только поясничным отделом позвоночного столба), определяется тремя факторами: шириной нижней отверстия грудной клетки, сформированного нижними ребрами, и шириной нижнего тазового пояса в месте крепления нижних конечностей; объемом органов, содержащихся в брюшной полости; и мышечным тонусом между грудной клеткой и тазом, то есть тем, насколько мышцы живота сопротивляются давлению внутренностей на стенки брюшной полости. У мужчин живот цилиндрической формы, у женщин слегка шире в нижней части (из-за увеличенного расстояния между тазовыми костями), а у детей шире в верхней части. У полных людей он округлый, выступает и провисает в большей или меньшей степени. Ключицы, лопатки и выступы подвздошной кости хорошо просматриваются на поверхности туловища, а ребра и реберная дуга менее заметны. Поверхностная мышечная структура грудной клетки состоит из крупных, широких мышц — больших передних грудных и зубчатых мышц, мышцы живота — из прямой (абдоминальных мышц и нижней части пресса) и внешних косых мышц. Большая часть таза скрыта под мышечной массой, отвечающей за движение ног.

Индивидуальные характеристики торсов в одной половой, этнической и возрастной категории зависят от степени развитости мышечной массы, различий в строении скелета и количества жировой ткани, которая может полностью скрывать костную структуру. Отличия между мужским и женским торсом сосредоточены в области грудной клетки и таза — последний у женщин обычно шире — и распределении волосного покрова.

Конечности. Верхние конечности (руки) и нижние конечности (ноги), хотя и предназначены для выполнения разных функций, устроены очевидно сходным образом. К торсу они прикрепляются соответственно в плечевом и тазобедренном суставах, далее следуют плечо и бедро,

предплечье и голень, кисть и стопа и пальцы. Отличие заключается в том, что плечевой сустав достаточно подвижный, а бедра и таз образуют единое целое и надежно прикреплены к нижней части позвоночного столба, поэтому их подвижность ограничена. Рука в плечевом суставе имеет большую свободу движений, чем бедро в тазобедренном. Локоть руки соответствует колену, но сгибается в противоположном направлении. Запястье, соединяющее предплечье и кисть руки, соответствует голеностопу (голеностопному суставу), но если продольные оси кисти и предплечья лежат на одной линии, то стопа присоединяется к ноге под прямым углом, чтобы подошвы ног (которые можно сравнить с ладонями) стояли на земле.

Основная часть плеча является большой мышцей (дельтовидной), которая управляет движениями всей руки. Она выглядит как округлая внешняя выпуклость, приподнятая или провисшая, в зависимости от ширины верхней части грудной клетки. Если отвести руку от торса, то в поле зрения появляется выемка (подмышка, или подмышечная впадина, которая в анатомической позе выглядела просто как складка) на внутренней части плеча. Можно провести от подмышки три воображаемые линии, помогающие определить относительное расположение других частей тела: передняя подмышечная линия начинается от фронтальной части подмышки, задняя — от дорсальной, а посередине будет средняя. Передняя линия проходит по большой грудной мышце, задняя — по большой круглой и широчайшей мышцам спины.

У женщин и детей рука скорее цилиндрической формы, а у мужчин с их развитой выступающей мускулатурой (бицепсы впереди, плечевые мышцы по бокам, трехглавая мышца сзади и другие мышцы вокруг плечевой кости) в сечении приближается к многоугольнику. Локоть же расширяется, и в этой точке ось предплечья продолжает ось плеча с небольшим отклонением, формируя тупой угол, заметный при наблюдении сбоку.

Предплечье имеет форму конуса, сплюсненного у основания и сужающегося по направлению к кисти. Мышцы обернуты вокруг двух костей, локтевой и лучевой, и разделяются на две группы: первая — сгибатели кисти и пальцев — расположены фронтально и медиально, вторая — разгибатели — находятся на тыльной и латеральной поверхностях.

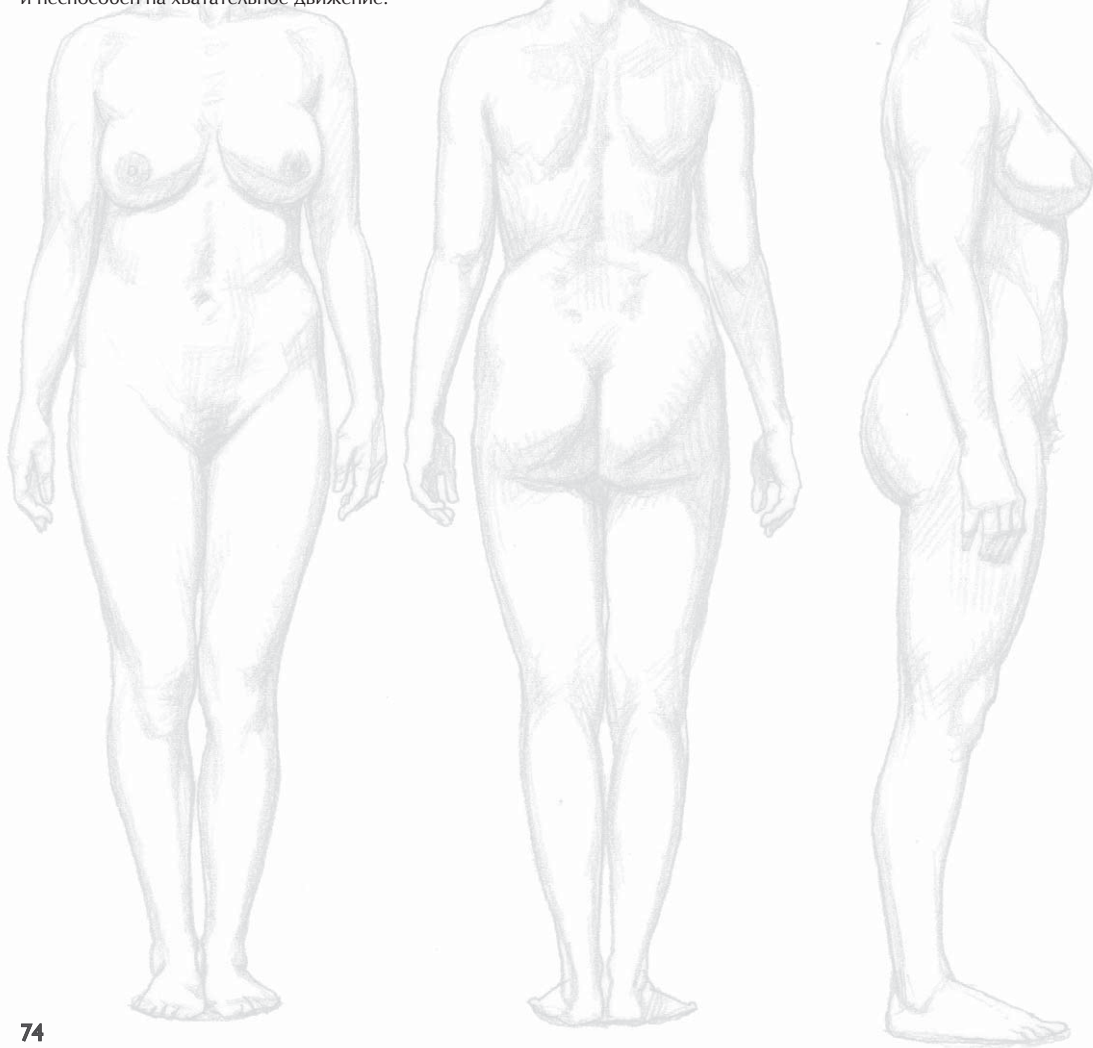
Сухожилия сгибателей хорошо заметны в районе запястья, а разгибатели только на тыльной стороне кисти. Выраженная сеть поверхностных вен видна на ладонной поверхности предплечья и тыльной стороне кисти.

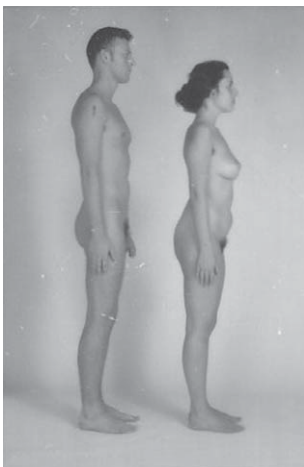
В месте соединения с кистью руки запястье расширяется, но остается плоским, его ладонная поверхность в этом месте изгибается внутрь, а тыльная — наружу. Впадина на ладони образована двумя группами мышц, соединяющихся возле запястья и разделяющихся к основанию пальцев, вдоль которого проходит поперечная выпуклость, образованная кожей и жировой прослойкой. Выпуклости у основания кисти называются возвышением большого пальца и возвышением мизинца. Все пять пальцев могут двигаться независимо от кисти почти в любом направлении и состоят из сегментов, называемых фалангами, которые могут сгибаться только внутрь. У большого пальца две фаланги (у остальных по три) — средняя отсутствует, — и он может сгибаться по направлению к любому пальцу. Этот механизм лежит в основе хватательной способности кисти. Ногтевая пластина, состоящая из ороговевших клеток, непрочно присоединена к концу последней фаланги каждого пальца.

Нижние конечности длиннее и толще, чем верхние. Бедра и таз лишены четкого визуального разделения, сзади и с боков покрыты ягодичными мышцами. Бедра имеют форму перевернутого усеченного конуса, а вокруг бедренной кости расположены большие мышцы трех функциональных групп: разгибатели ног, расположенные фронтально, сгибатели, находящиеся сзади, и медиальные приводящие мышцы. Голень присоединяется к бедру коленным суставом, который образует при виде сбоку тупой угол и у женщин немного шире относительно бедра. У голени цилиндрическая или усеченная цилиндрическая форма с максимальным объемом в верхней части, более широкой в сечении.

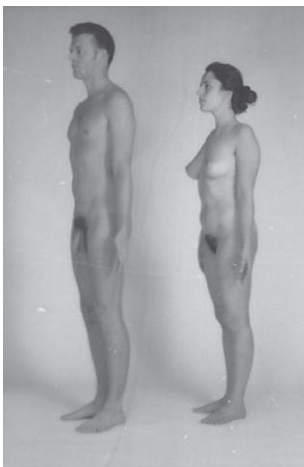
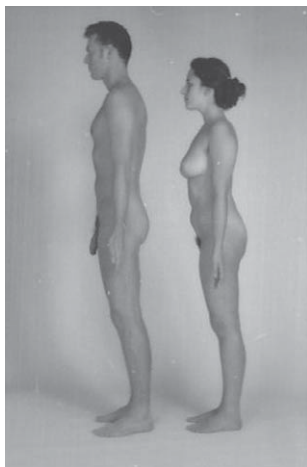
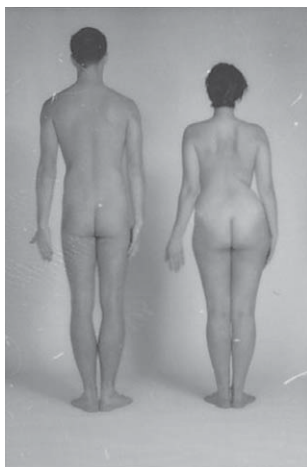
Сзади выдается широкая вертикальная икроножная мышца, вместе с другими она лежит на двух параллельных костях голени, большеберцовой и малоберцовой. Мышцы разделяются на две группы: переднелатеральную — сгибателей тыльной части стопы — и заднюю — сгибателей подошвы. Область голеностопного сустава тонкая, клиновидная, ограничена сзади большим ахилловым сухожилием. В медиальной и латеральной плоскости видны асимметричные костные выступы (лодыжки).

Подошва стопы соответствует ладони руки. Здесь мы видим округлый выступ сзади (пятку), приподнятый внешний край (латеральная часть стопы) и подъем свода стопы (медиальная часть стопы). Подошва расположена на этих выступах, но остается вогнутой в центре и на медиальном крае (на стороне большого пальца), а степень изгиба зависит от того, нормальная стопа, сводчатая или плоская. Тыльная сторона стопы выпуклая, на ней хорошо видны сухожилия мышц — сгибателей большого пальца и поверхностные вены. На стопе, как и на кисти руки, пять пальцев, но они более короткие, менее подвижные и тянутся от противоположной части стопы. За исключением большого, все загнуты книзу. Пальцы считают от внутренней стороны стопы к внешней, и название имеет только большой палец. Он значительно больше остальных, отделен промежутком и неспособен на хватательное движение.





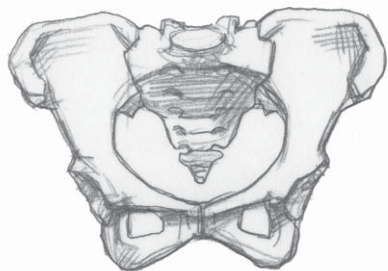
Стоящие фигуры в анатомической
позе (с. 72) в разных ракурсах.
Иллюстрации пригодятся для
анализа пропорций.



ПРИЕМЫ АНАТОМИЧЕСКОГО РИСУНКА

Анатомический рисунок, выполненный художником, отличается от научной, документальной или описательной иллюстрации, потому что его основное назначение — изучение формы частей тела, их объема, пропорций, структуры и светотени.

Художник при рисовании (или лепке) человеческого тела руководствуется эстетическими и композиционными критериями, исходя из объективных данных, которые интерпретирует в зависимости от поставленных целей (эмоциональных, выразительных и познавательных)*. Можно выбрать один из двух традиционных, классических этапов — тональный или линейный — или скомбинировать их. Эти этапы соответствуют академическим принципам («сначала линия, потом тон»), где предполагается, что сначала нужно нарисовать контуры фигуры и только после этого приступать к тону. Хотя такой порядок противоречит современным эстетическим воззрениям, в нем есть свои плюсы для обучения и преподавания.



Линейный рисунок

Так вы, возможно, рисовали в детстве: только контуры объекта, без цвета и тона. Полученное изображение своего рода абстракция, и отсутствие некоторых деталей помогает сосредоточиться на главном — относительном расположении и пропорции частей тела, без анализа объема и характеристик тканей (костной, мышечной, сухожилий и т. д.). Из материалов подойдут перо и тушь, твердый графитный карандаш (Н), фломастер, шариковая ручка и др.

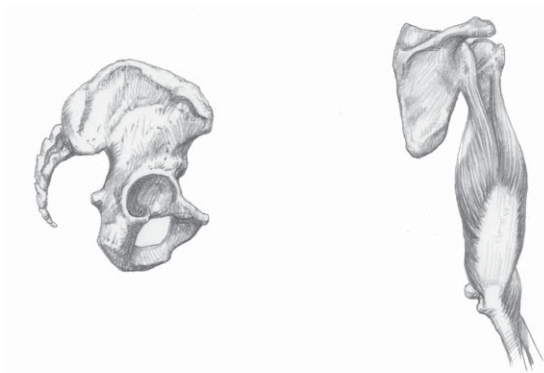
Тональный рисунок

В этом случае объект изучается и изображается с применением тонов — света, полутонов и теней — и подробной проработкой объема. Цель тонального рисунка — трехмерное изображение. Для его выполнения можно использовать уголь, мел, карандаши средней твердости (НВ, В), цветные карандаши, монохромную акварель или отмывку (тушь, разведенную с водой) и пр.

Смешанный стиль

Находится посередине между двумя предыдущими и предполагает одновременно интуитивный и рациональный подход. Линия и тон объединяются для создания эстетически приятного и информативного изображения. Тон на линейный рисунок можно добавлять любым традиционным способом (графитовым карандашом, углем, тушью и т. д.).

* Сейчас анатомические иллюстрации создаются в сложных дизайнерских программах, позволяющих разделять части тела на структурные компоненты, а также переводить их в трехмерное изображение. Но эти манипуляции не имеют отношения к художественным дисциплинам (хотя могут помогать и служить дополнительным стимулом в обучении) и по сути скорее формальны и научны.

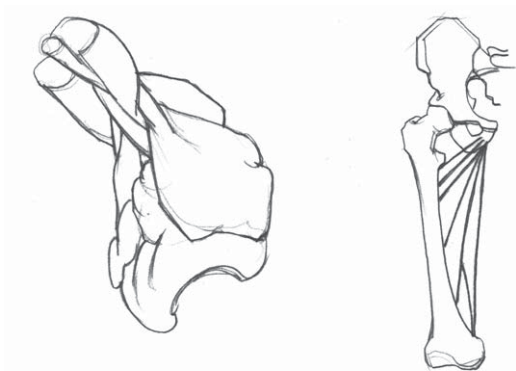


Аналитический рисунок

Здесь стоит задача создать объективное, реалистичное изображение анатомических форм. Все важные детали воспроизводятся в тщательном соответствии с оригиналом (при этом следует учитывать, «что видишь» и «что там должно быть») и с учетом светотени от освещения, выбранного для получения четкой картины.

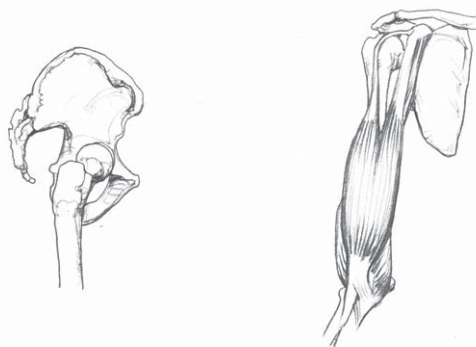
Наброски или справочные рисунки

Большинство учебных или рабочих анатомических рисунков, если можно так выразиться, «отфильтрованы»: на них изображены или акцентированы базовые элементы формы, а второстепенные детали (или те, которые художник считает второстепенными) исключаются или отступают на задний план.



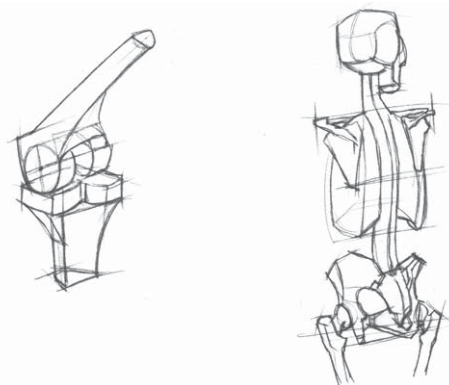
Конструктивный рисунок

Этот вид рисунка имеет чисто геометрическую основу и разработан недавно с целью представления тела человека как технического устройства и изучения его механических и структурных компонентов. Он почти не отличается от чертежей и схематичных изображений любых сложных объектов.



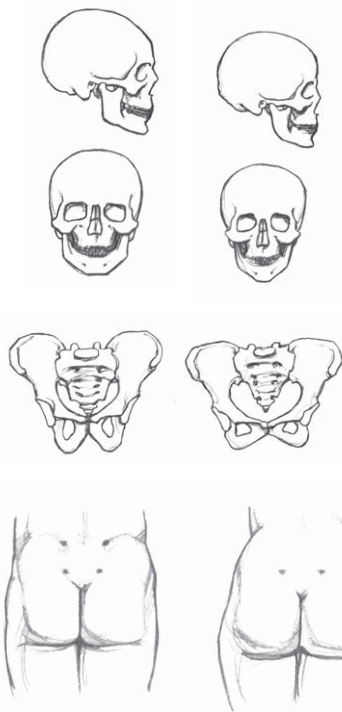
Схематичный рисунок

Сейчас рисование изучаемых объектов (трупов, настоящих скелетов, анатомических препаратов и т. д.) с натуры — крайне редкое явление (и в целом не вызывает интереса). Почти всегда художник делает вывод о скелетной и мышечной структуре из внешних форм (живой) модели. Польза схематичных рисунков — в визуализации знаний, полученных, к примеру, из анатомического атласа. В этом случае внимание сосредоточено на элементах, необходимых для изыскания «маршрута» (очевидное сходство с топографическими картами), и вычлняются только аспекты, влияющие на форму, объем и цвет.

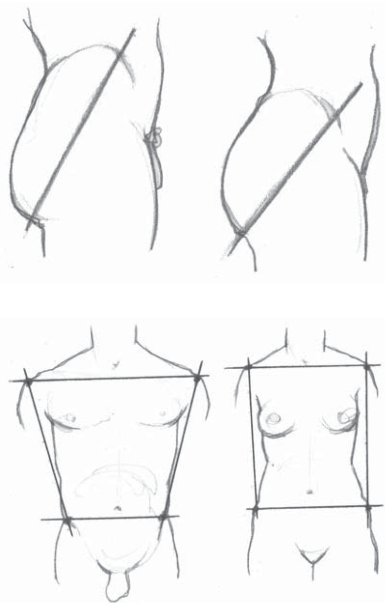


МОРФОЛОГИЯ: ВНЕШНЯЯ ФОРМА

Системы организма традиционно изучаются в рамках описательной анатомии, и морфология, или строение внешней формы, является ее неотъемлемой частью. Мы уже обращались к структуре внешних форм, но много полезного можно почерпнуть из родственных дисциплин: антропологии и антропометрии. Прежде чем вы что-либо спросите, отмечу, что эти науки подробнейшим образом изучали великие художники прошлого, в том числе Леонардо да Винчи. В них входят определение и анализ особенностей тела человека, связанных с полом, возрастом, географическим происхождением, расой, принадлежностью к определенной культуре и т.д. С помощью книг и сайтов, посвященных этим дисциплинам, легко (художникам, которые занимаются изучением анатомии и ищут дополнительный творческий стимул) узнать об особенностях физического строения: цвете кожи, распределении волосяного покрова и подкожного жира, форме головы и лица и телосложении (с. 84). Наброски ниже и на трех следующих страницах иллюстрируют некоторые отличия мужской и женской фигур. Понимание причин этих особенностей дает дополнительные знания и уверенность, что выливается в гармоничное и анатомически достоверное изображение.

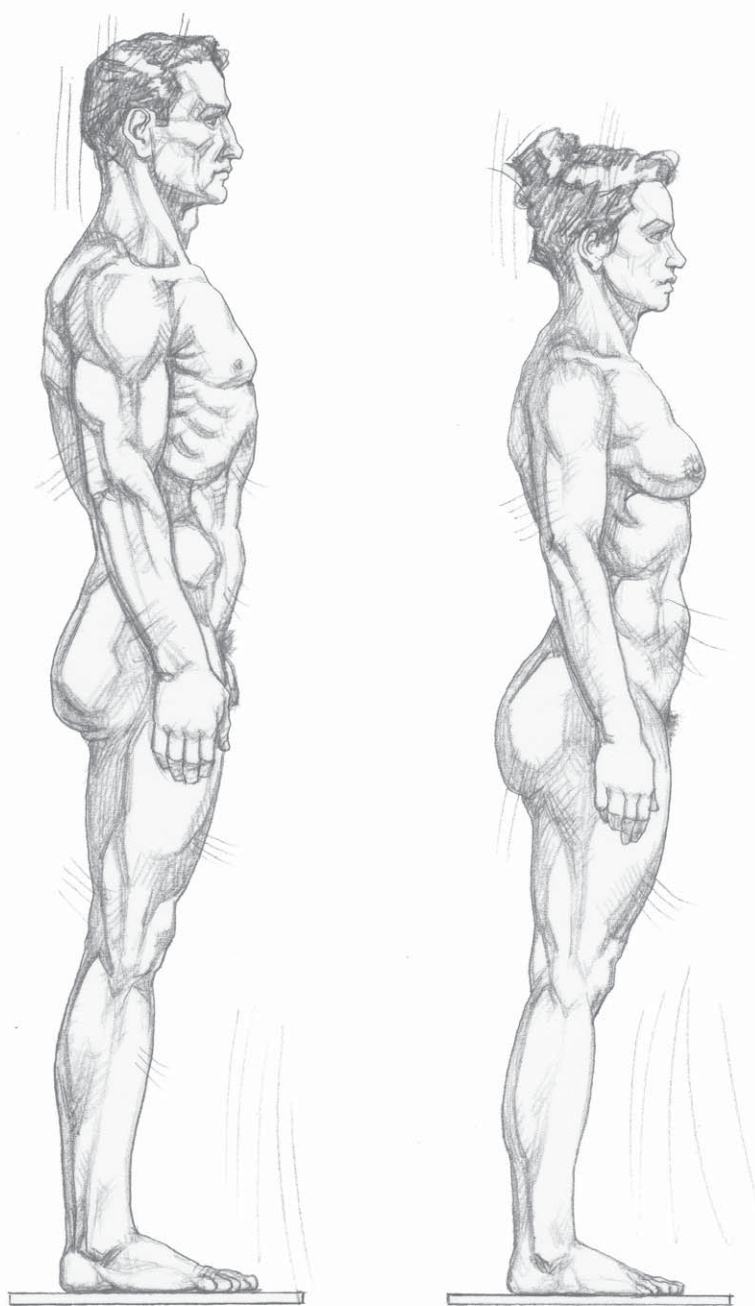


Сравните типичные мужские череп и таз (левый столбец на рисунке слева) и женские (правый столбец на рисунке слева). Женский череп немного меньше (пропорционально более низкому росту), угол нижней челюсти более тупой, глазницы более округлые, лоб менее скошен и т.д. Женский таз шире, короче и имеет более выраженный наклон, что видно на наброске справа.

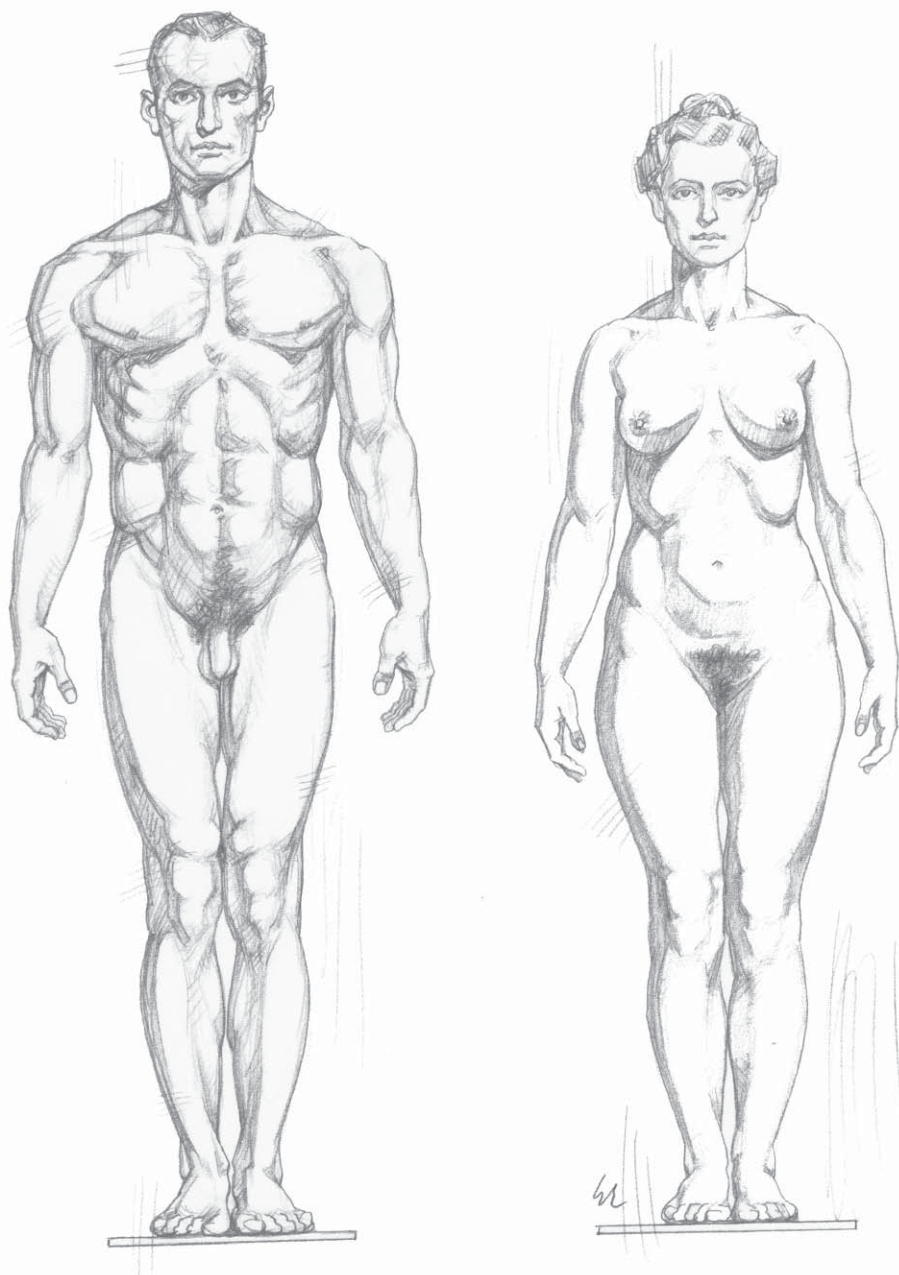


В пояснично-крестцовой области (нижняя часть позвоночника, где соединяются его поясничный и крестцовый отделы) почти всегда заметны небольшие симметричные углубления на уровне верхней и нижней подвздошных костей — ямочки в нижней части поясницы. У мужчин (на рисунке слева) их четыре: две верхние и две нижние, а у женщин (на рисунке справа) только две нижние и находятся на большем расстоянии друг от друга из-за увеличенной ширины таза.

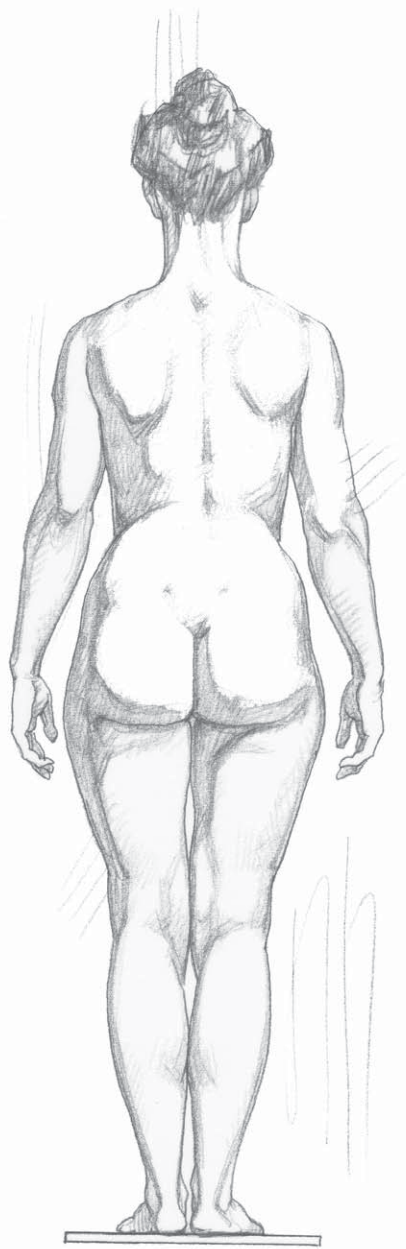
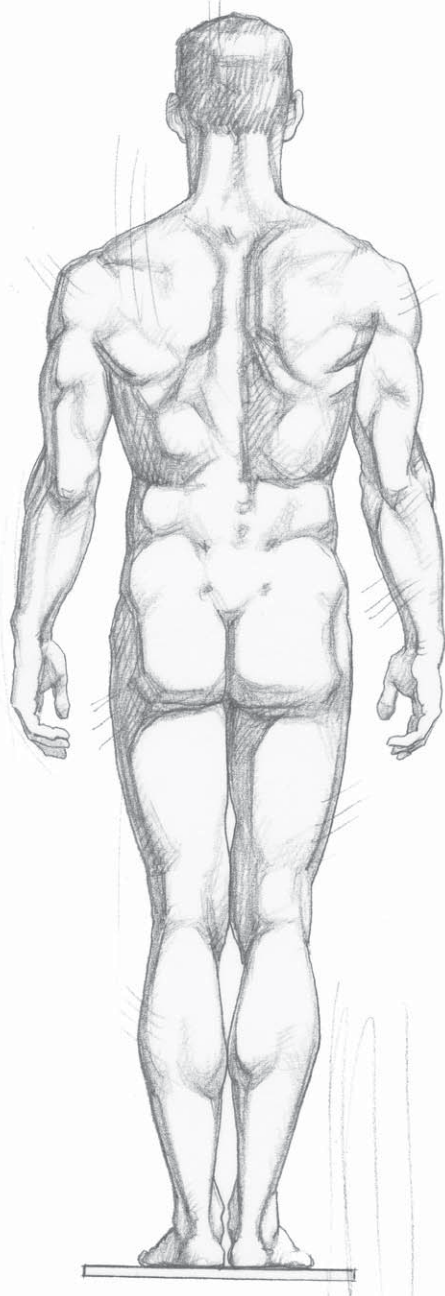
На схемахверху приводится сравнение двух стандартных торсов: мужчины (слева) и женщины (справа). Кроме различий в ширине таза существуют и другие характеристики так называемого полового диморфизма, необходимые для понимания формы тела и его убедительного художественного изображения. Например, мужской скелет крупнее и в целом более крепкий, грудина (грудная кость) длиннее и менее наклонная, расстояние между грудной клеткой и тазом меньше, руки пропорционально длиннее относительно торса, общая длина торса пропорционально меньше, и «центр» тела соответствует лонному сочленению (середине лобковой кости), а у женщин он находится немного выше.



Сравнение бокового ракурса взрослого мужчины и взрослой женщины
(фотография на с. 75).



Сравнение фронтального ракурса взрослого мужчины и взрослой женщины. Очевидная разница в росте — не только межполовое отличие. Рост зависит от возраста, состояния здоровья, этнической принадлежности, условий жизни и других причин. Средний рост взрослого мужчины составляет примерно 175 см, средний рост женщины меньше на 10 см.



Сравнение вида сзади взрослого мужчины и взрослой женщины. Как и во фронтальном ракурсе, здесь также заметны различия.

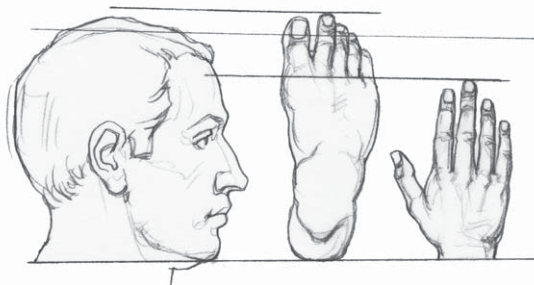
ПРОПОРЦИИ

Высота головы от лба до подбородка часто принимается за единицу измерения для определения пропорций тела. Рост стандартной фигуры — примерно семь с половиной голов. Запомните еще несколько пропорциональных отношений: голова трижды укладывается в общую высоту туловища с шеей, длина верхних конечностей также равняется трем головам, а нижних — трем с половиной. Есть и другие постоянные отношения, и все они берутся с учетом стандартной, а не реальной фигуры. Вообще пропорции художественного изображения зависят от стилистического, культурного и эстетического замысла автора. Многие придерживаются правила, согласно которому рост равняется восьми головам.

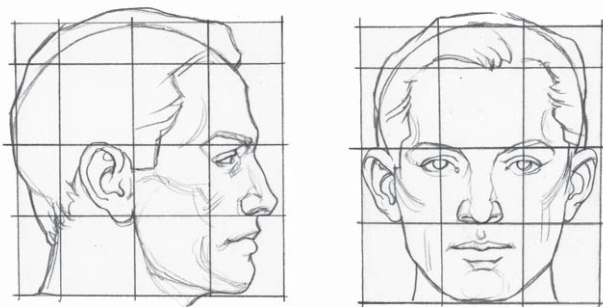
Обратите внимание, что приведенные пропорции касаются только взрослых людей. У детей они изменяются в процессе роста, и для каждой стадии можно найти соответствующие таблицы пропорциональных отношений. К примеру, сразу после рождения голова очень большая относительно тела, живот заметен округлый, а конечности (особенно ноги) очень короткие. Тело двухлетнего ребенка можно разделить на четыре части равной длины: первая — голова и шея, вторая — грудь и живот, третья — таз до колена, четвертая — голени и стопы. Подробнее о пропорциях на с. 138–139.



На схеме показан радиус движения верхних и нижних конечностей. Она напоминает известный рисунок Леонардо да Винчи («Витрувианский человек»). Интересно, что полный размах рук, когда они вытянуты перпендикулярно туловищу, почти точно соответствует росту.



Длина кисти равна высоте лица от основания подбородка до линии роста волос. Стопа немного длиннее головы и почти на треть длиннее кисти руки.



По высоте лицо можно разделить на три равные части: высота лба до линии роста волос, полная длина носа и расстояние от подбородка до основания носа. Относительные размеры других черт (глаз, рта, ушей и т. д.) можно определить по сетке на рисунке и применить также к женскому лицу. Расстояние между глаз равно ширине одного глаза. Учтите, что пропорции могут варьироваться в зависимости от возраста и генетических особенностей.

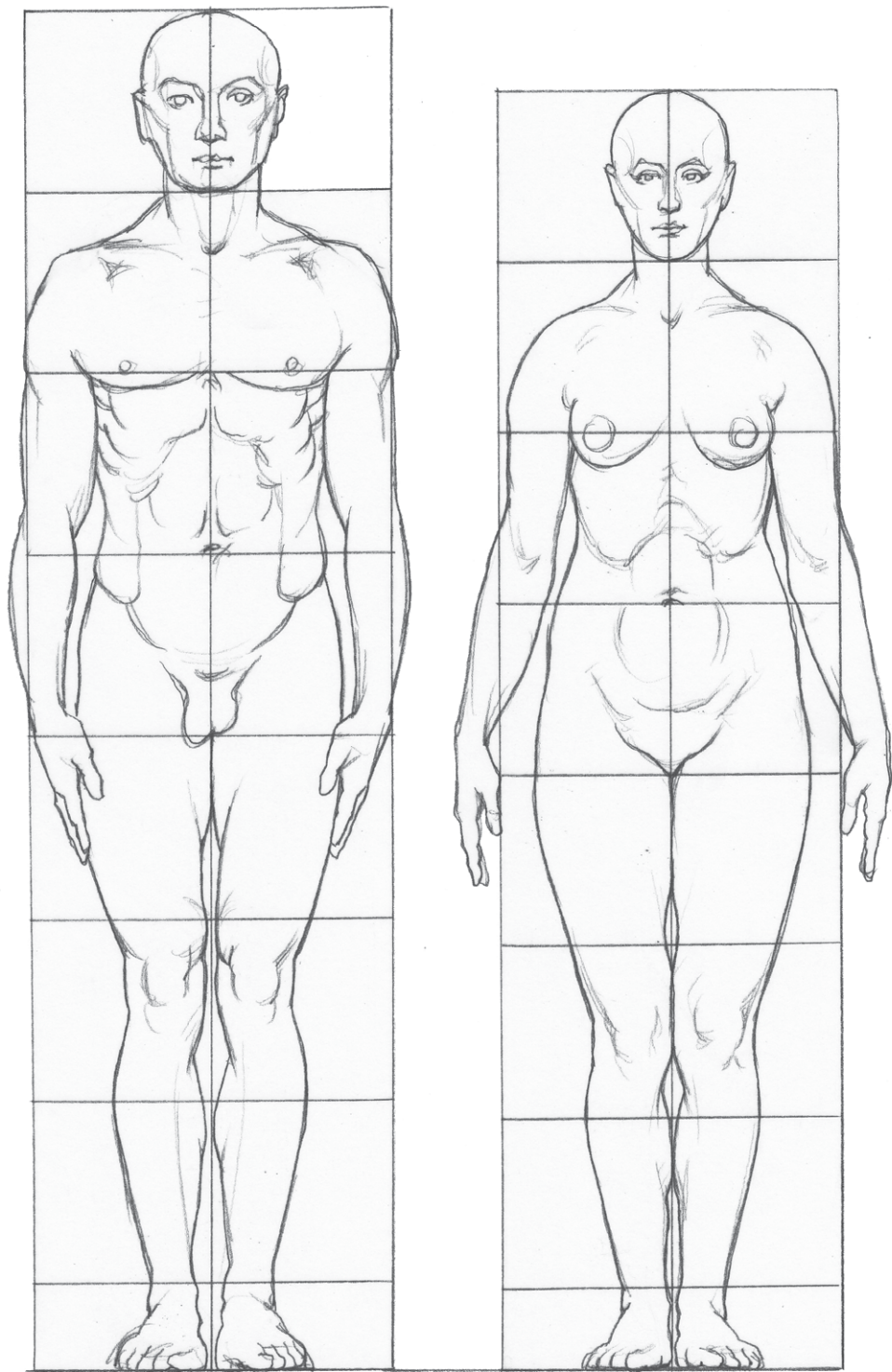


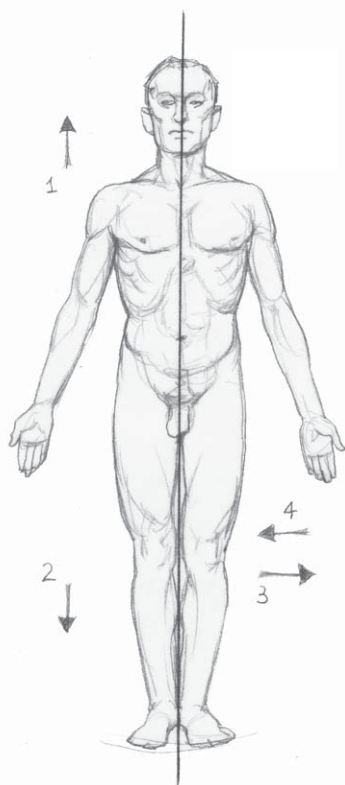
Схема демонстрирует стандартные пропорции тела, при которых рост делится на семь с половиной частей (равных высоте головы) как для мужской, так и для женской фигуры.

ОБЩАЯ СТРУКТУРА ТЕЛА

Хотя основные части тела легко определить (голова, лоб, шея, живот, бедро, нога и т. д.), понимание их формы и функций и знание названий расширяют диапазон выразительных средств. Кроме того, уверенное владение терминологией позволяет вести эффективный и понятный диалог с теми, кто тоже изучает эту дисциплину. Введение в обиход научных понятий не вредит свободе самовыражения в искусстве.

Общая структура тела кратко рассматривалась на с. 72. Здесь мы узнаем термины для обозначения ракурсов и плоскостей тела и вкратце ознакомимся с тремя основными типами телосложения. Элементарное строение скелетной и мышечной структур будет представлено детально далее.

Во избежание неразберихи все анатомические термины по умолчанию отсылают к телу человека, стоящего в анатомической позиции: пятки вместе, ладони развернуты вперед, как показано внизу слева. Все описательные термины, касающиеся расположения и движения, основаны на этой позиции, как и воображаемые плоскости, удобные для обозначения местонахождения частей тела, — например, сагиттальная и фронтальная плоскости. Эти плоскости, описанные ниже, окружают и разделяют пространство, занимаемое телом.



Слева изображено упрощенное сечение правого бедра, приблизительно посередине его высоты. Рисование сечений — полезный умозрительный способ понимания топографических взаимоотношений (относительного расположения, пространства, объема, пропорций и т. д.) между элементами отдельных частей тела.

Медиальная, или сагиттальная, плоскость разделяет тело посередине на две равные части по линии, проходящей через пупок, на рисунке она черного цвета. По вертикали тело делится на верхнюю часть (1) и нижнюю (2). Боковое расположение называется латеральным (3), а центральное — медиальным (4) — сравните медиальную лодыжку (кость на внутренней стороне голеностопа) и латеральную лодыжку (такую же на его внешней стороне). Передняя плоскость называется фронтальной, а задняя — дорсальной.

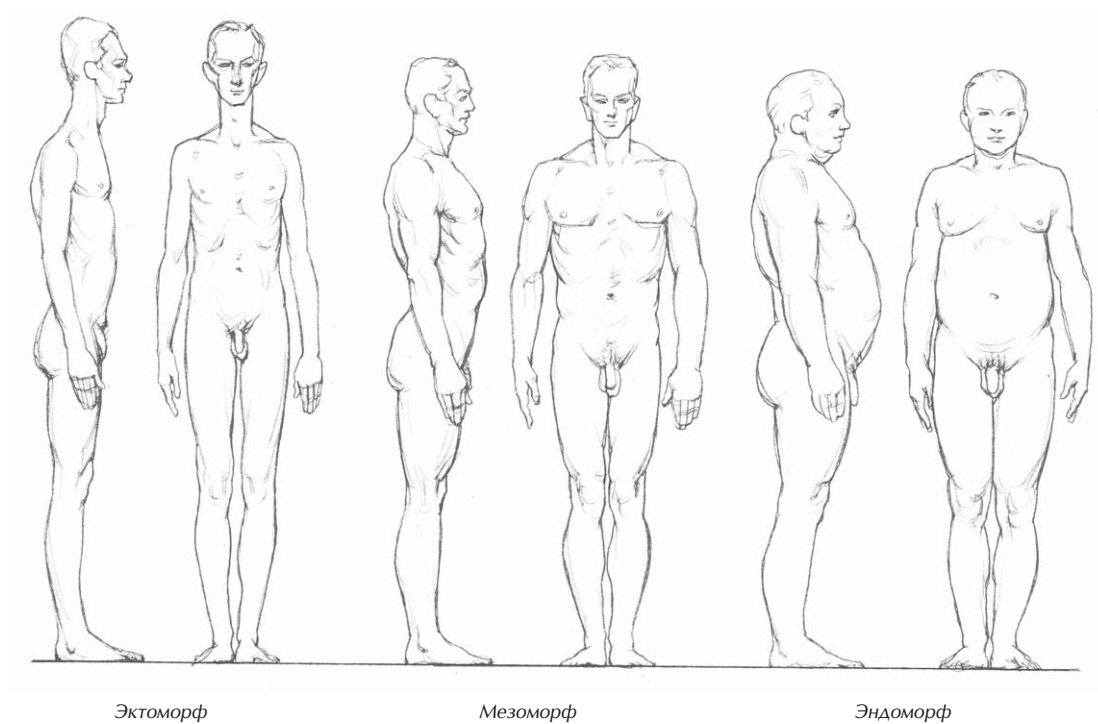
Чтобы разобраться в объемной структуре человеческого тела, а равно и любого объекта или строения, нужно рассмотреть три ракурса: фронтальный, дорсальный и латеральный (передний, задний и боковой). Затем с применением сечений будет легко воспроизвести любой из бесчисленных вариантов позы и расположения в пространстве.

В латеральном (боковом) ракурсе стоящего человека (на схеме справа) легко определить ось равновесия (ось центра тяжести). Это линия, проходящая в латеральной плоскости вертикально по прямой через точку прямо перед наружным ухом (ушной раковиной) и латеральную лодыжку (кость на внешней стороне голеностопа), до опоры (обозначаемой контуром стоп и областью между ними).



ТИПЫ ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ

Несмотря на различия между отдельными индивидуумами, их можно разделить на три основные группы типов со схожими характеристиками внутри каждой. Классификация типов телосложения (разработанная изначально в медицинских целях) учитывает степень отклонения от средних для популяции характеристик, к которой относится индивидуум, они многочисленны и достаточно сложны. На иллюстрации ниже и на следующих двух страницах представлены три типа мужского и женского телосложения, объединенные в группы по нескольким критериям с обобщенными характеристиками внешней формы тела.



Эктоморф

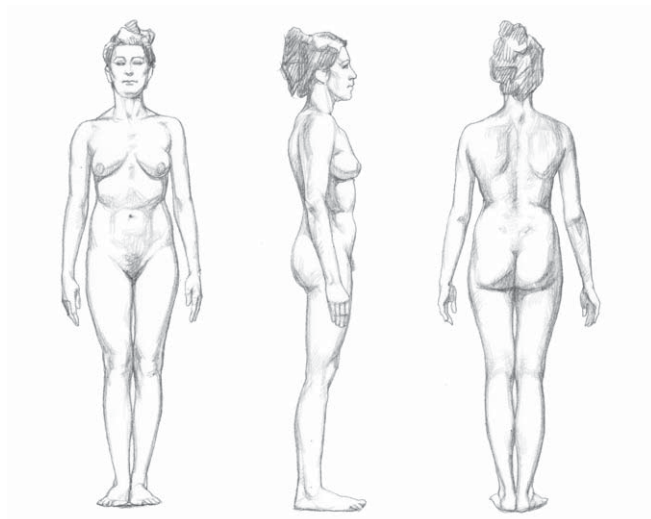
Телосложение ближе к худощавому. У выраженных эктоморфов тонкое и часто маленькое лицо, высокий лоб, как правило, скошенный подбородок, узкая грудная клетка, довольно длинные и тонкие конечности, мало подкожного жира и мышц. Вес набирает с трудом.

Мезоморф

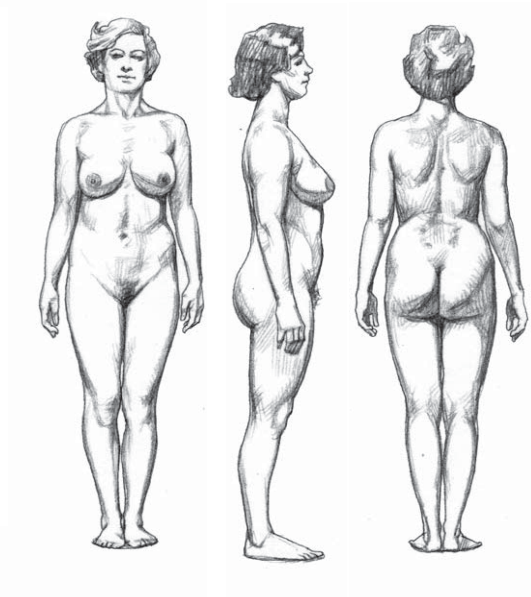
Телосложение скорее мускулистое. У выраженного мезоморфа квадратная, крупная голова, широкие грудь и плечи с развитой мускулатурой. Количество подкожного жира минимальное, мышечная масса наращивается быстро, выглядит крепким и мускулистым.

Эндоморф

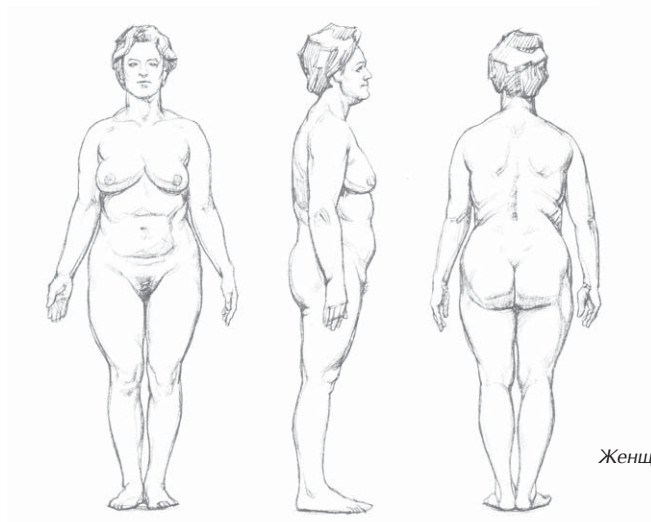
Тип, склонный к полноте, с узкой грудной клеткой, выступающим животом, круглым лицом и короткими конечностями. Запястья и лодыжки часто тонкие.



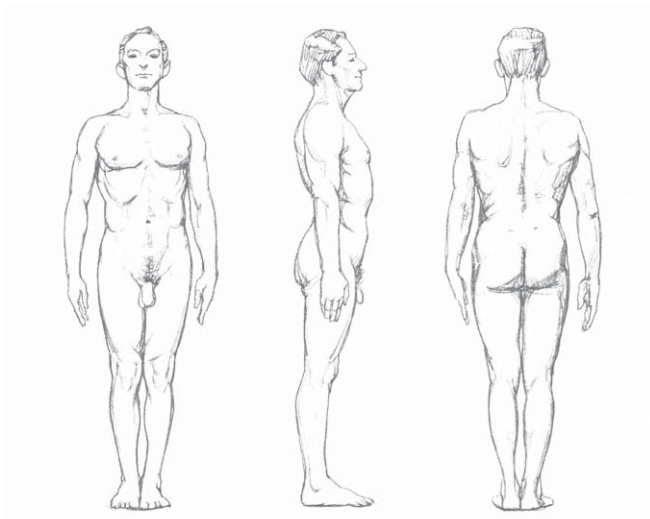
Женщина-экторморф



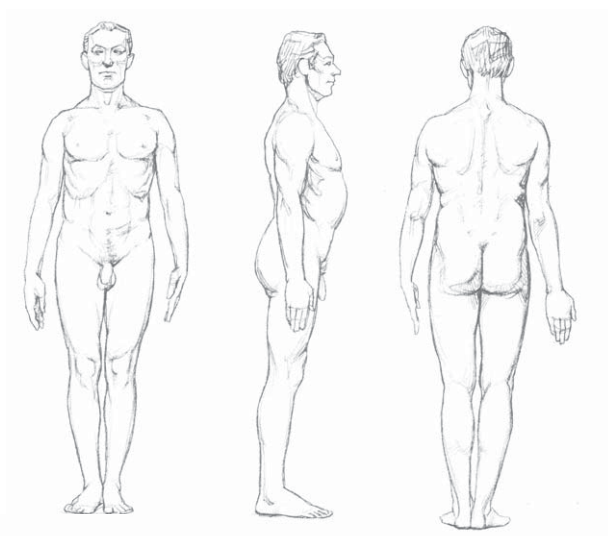
Женщина-мезоморф



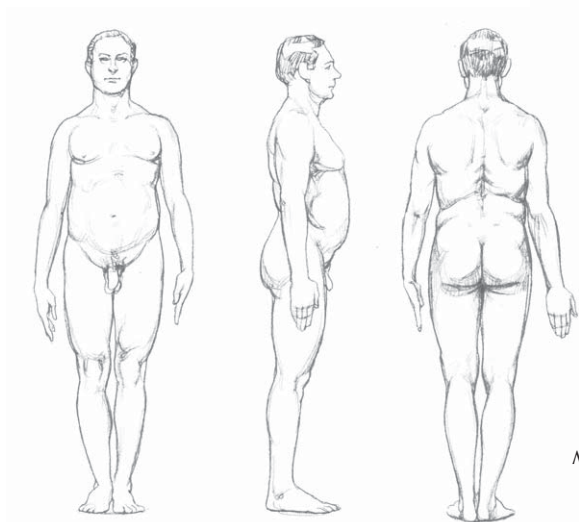
Женщина-эндоморф



Мужчина-этоморф



Мужчина-мезоморф

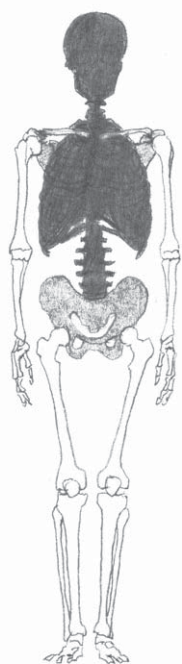


Мужчина-эндоморф

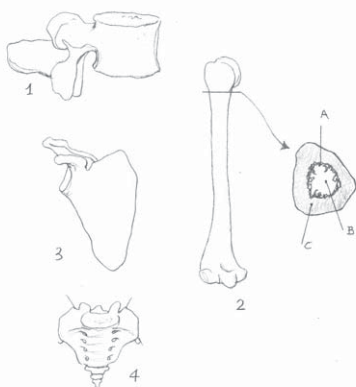
КОСТНАЯ СТРУКТУРА

Скелет, несущая структура тела, определяет его высоту и в некоторой степени телосложение. Он состоит из отдельных костей, соединенных между собой в суставах (с. 96), помогает движениям при произвольных мышечных сокращениях и поддерживает все тело в состоянии движения и покоя. Художнику следует знать части костей, выступающие под кожей, потому что они определяют или помогают определить внешние формы и при верном изображении создают в рисунке ощущение убедительности. Их также удобно использовать для измерения пропорциональных отношений или ориентации в пространстве основных осей тела. (Перечислить эти кости здесь невозможно, но их всегда легко найти при внимательном изучении живой модели или прощупать под кожей и сравнить с иллюстрацией или моделью скелета.)

Изучать костную структуру полезно (и интересно) в сравнении с живой моделью, например, рисуя в разных ракурсах одновременно ее и скелет, когда они находятся в одинаковом положении. Если такой возможности нет, похожее упражнение можно выполнить, рисуя приблизительный скелет поверх фотографического изображения фигуры или же, наоборот, фигуру поверх фотографии скелета из анатомического атласа.

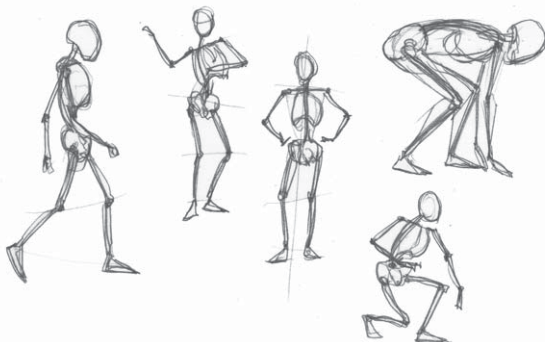


На рисунке слева осевой скелет выделен черным цветом. Он состоит из черепа, шеи, позвоночника и ребер. Остальная часть называется добавочным скелетом. Он состоит из костей конечностей и их поясов (плечевого и тазового), которые присоединяются к двум отделам (осевому и дополнительному) и выделен серым цветом.

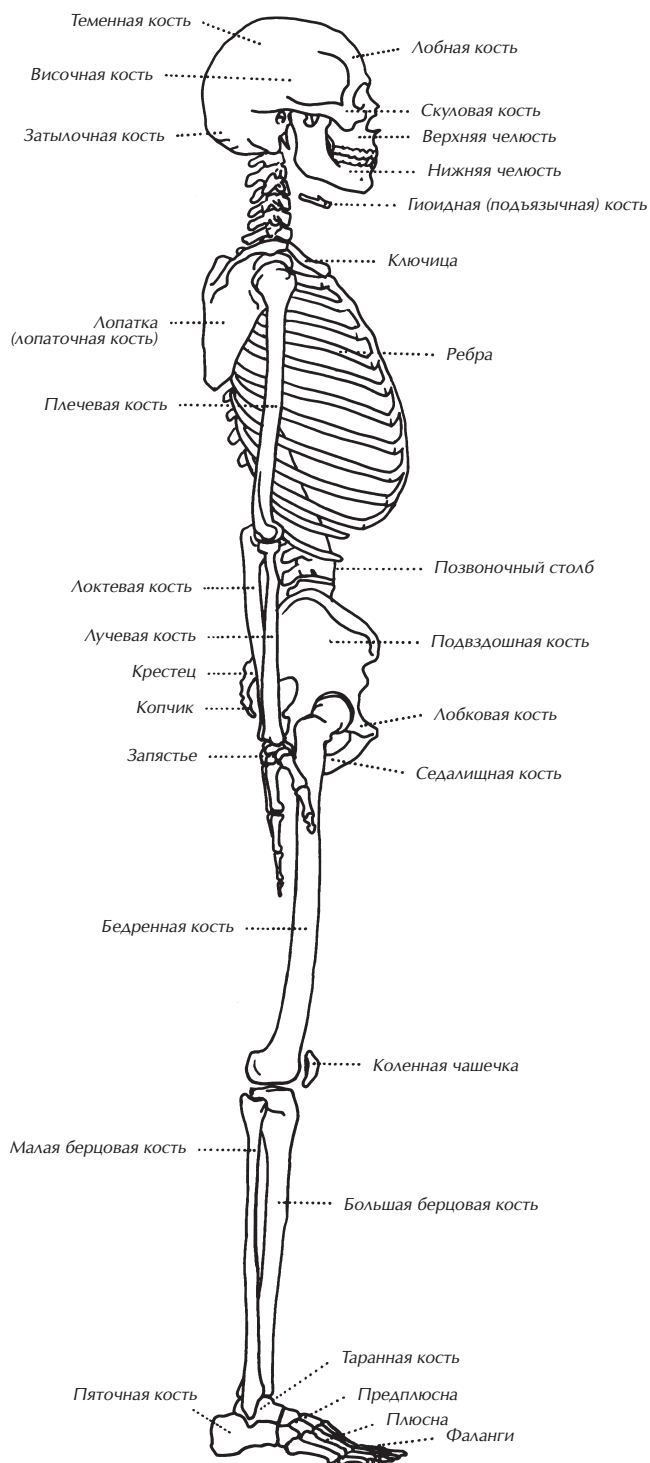


На рисунке слева показаны основные виды костей, разделенные на категории в соответствии с формой: короткие, например позвонки (1), длинные, такие как плечевая кость (2), плоские, в данном случае лопатка (3), и смешанные — здесь копытик, состоящий из нескольких костей (4).

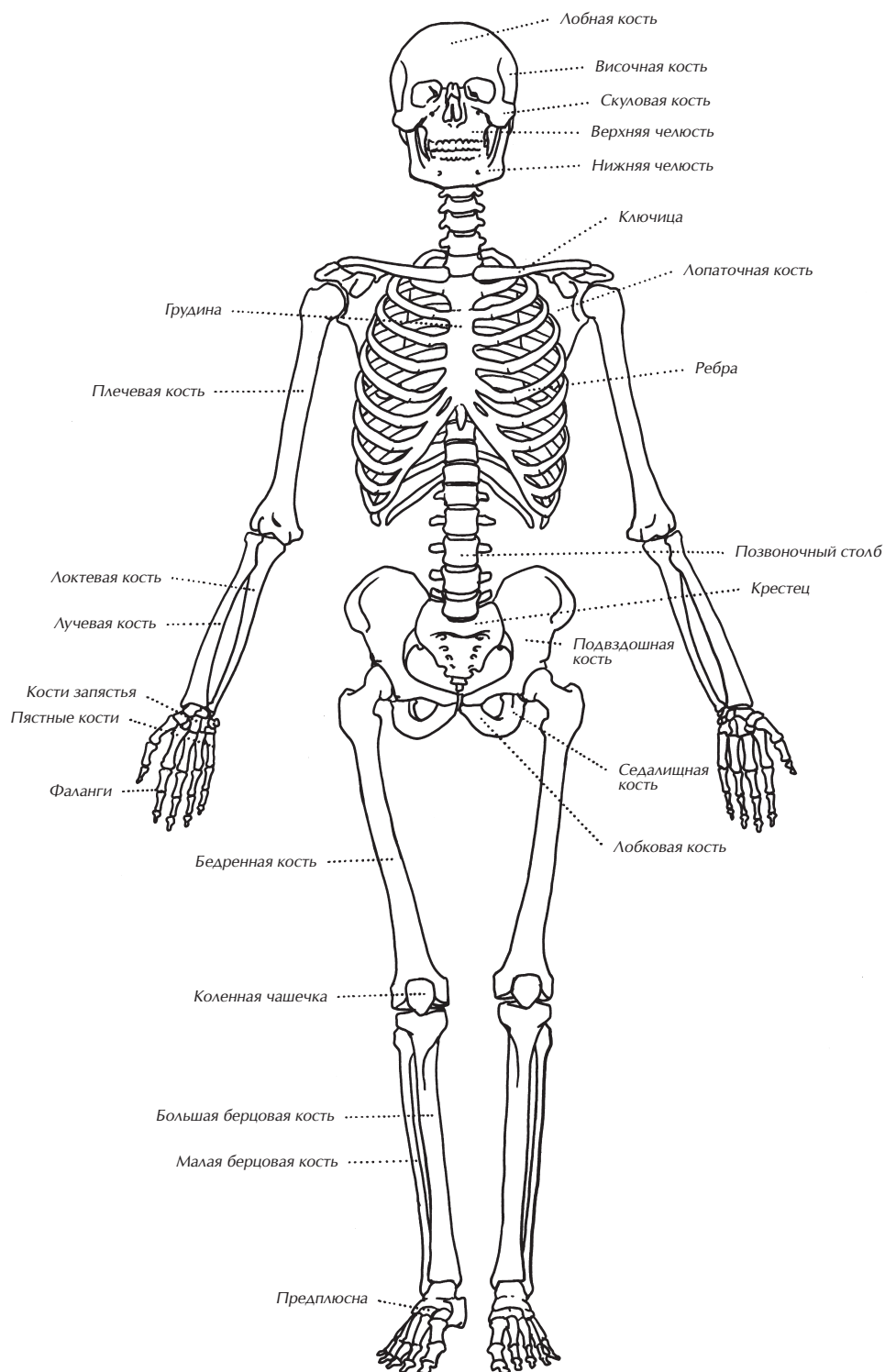
Справа на этом рисунке изображено схематичное сечение длинной кости: кортикальная (жесткая) ткань (A), костный мозг в медуллярной полости (B) и трабекулярная (пористая) ткань (C).



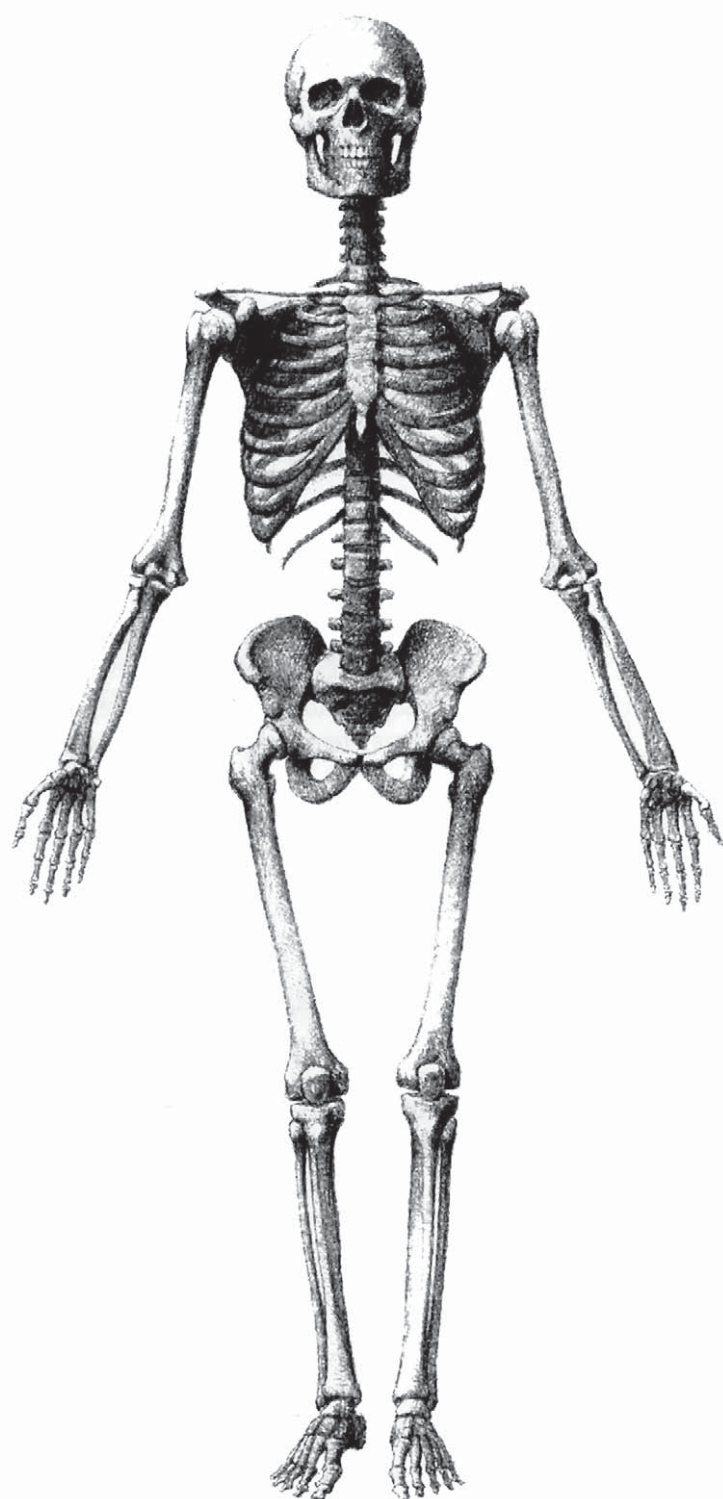
Структура скелета имеет огромное значение для художника — даже более, чем мышечная, — поскольку играет определяющую роль в форме тела, пропорциях и позе. Это точка отсчета и первые линии любого рисунка, она одинаково важна для изображения как живой, так и воображаемой модели. Изучать ее нужно внимательно, сосредотачиваясь не столько на мелких деталях, сколько на устройстве в целом, обобщенных массах, показывающих отношения между сегментами, пространственную ориентацию конечностей, ось равновесия и пр. Особенно интерес представляют основные элементы поддержки тела — позвоночник и таз. Их постоянно нужно держать в уме во время выполнения маленьких быстрых набросков (как на иллюстрации), бесценных для подготовки к изображению фигуры. Эти фигурки из палочек похожи на арматуру, поддерживающую глиняную скульптуру. Они очень выразительны и пригодятся для правильного изображения фигуры позже.

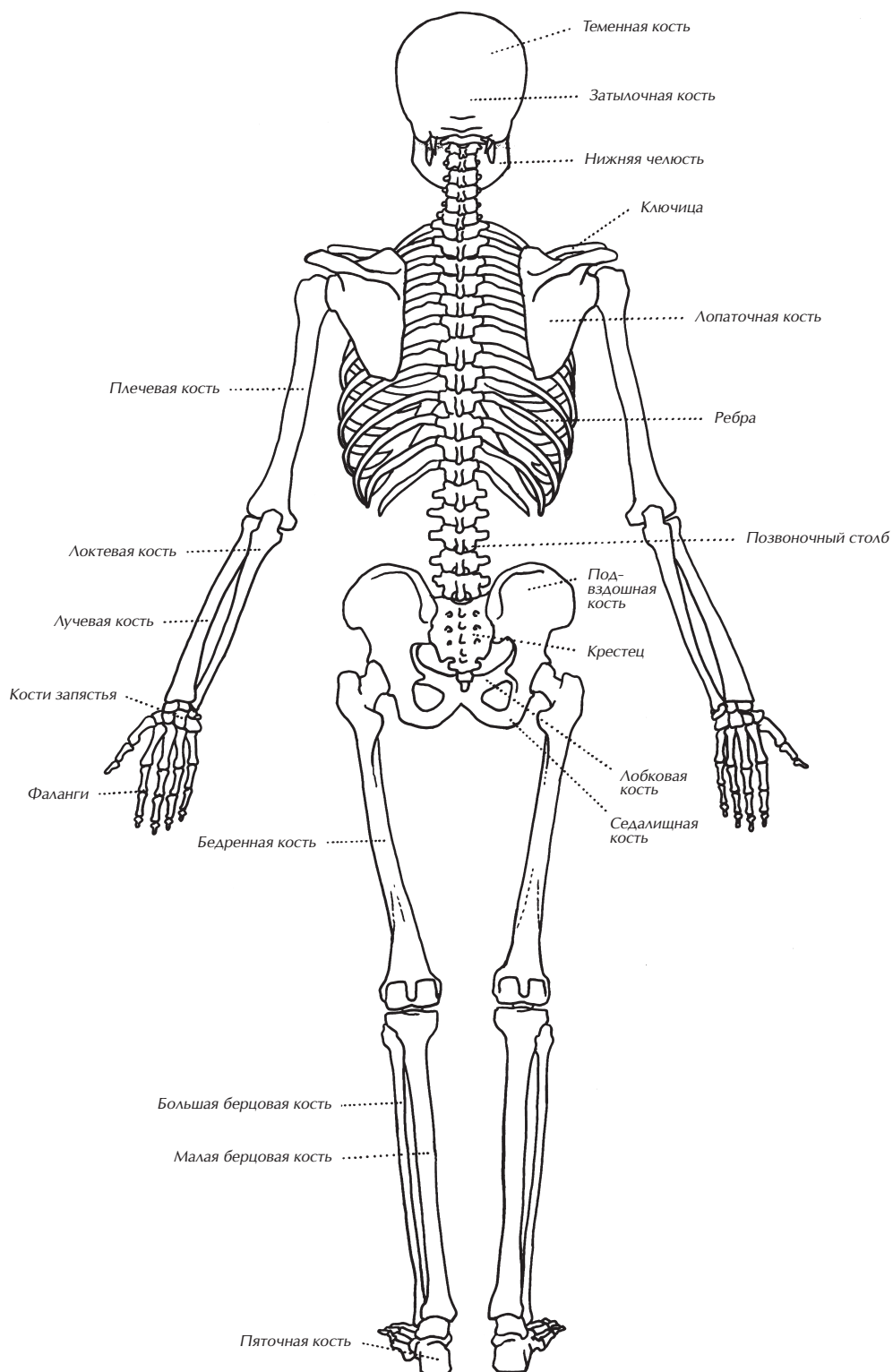


Мужской скелет в латеральной плоскости

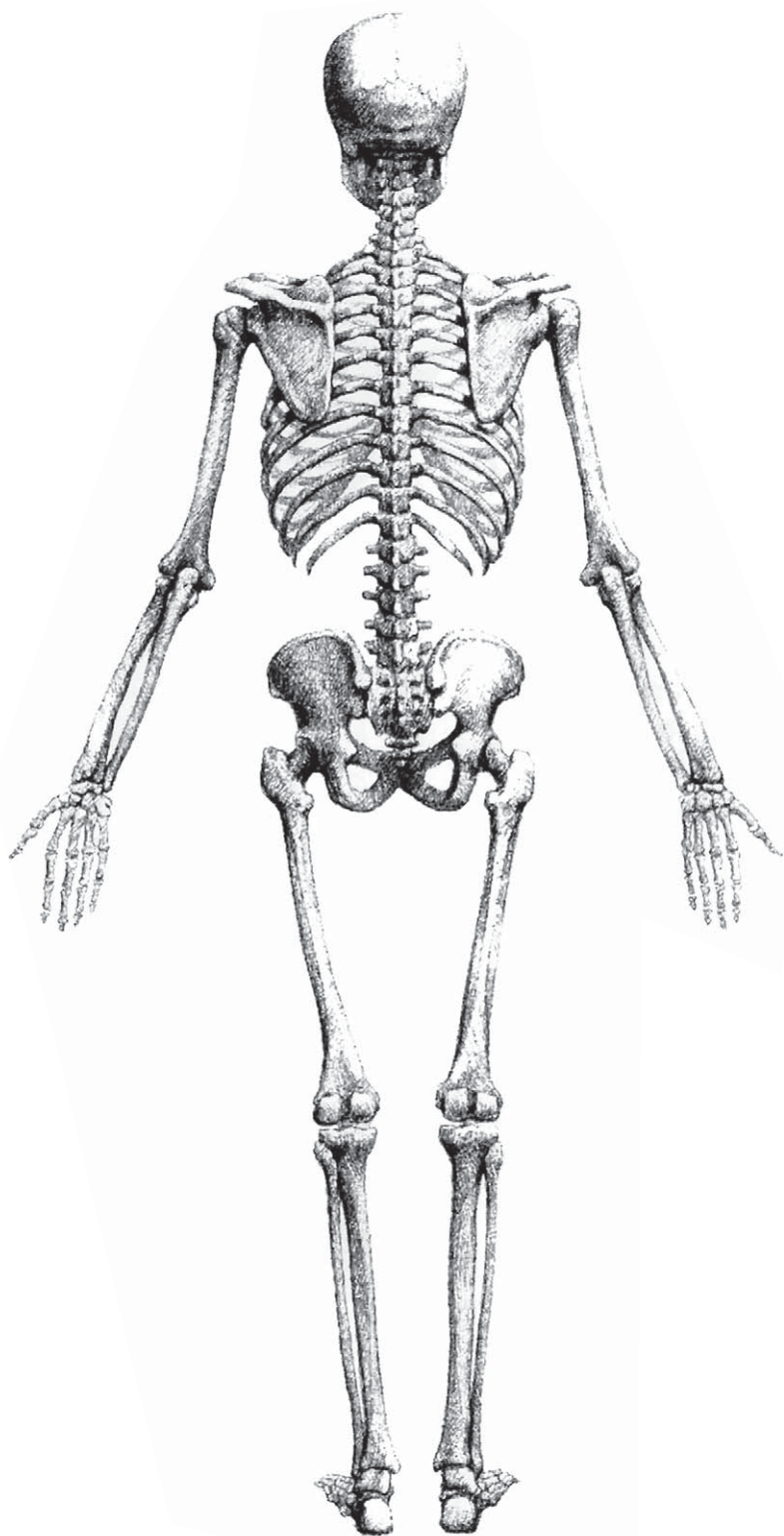


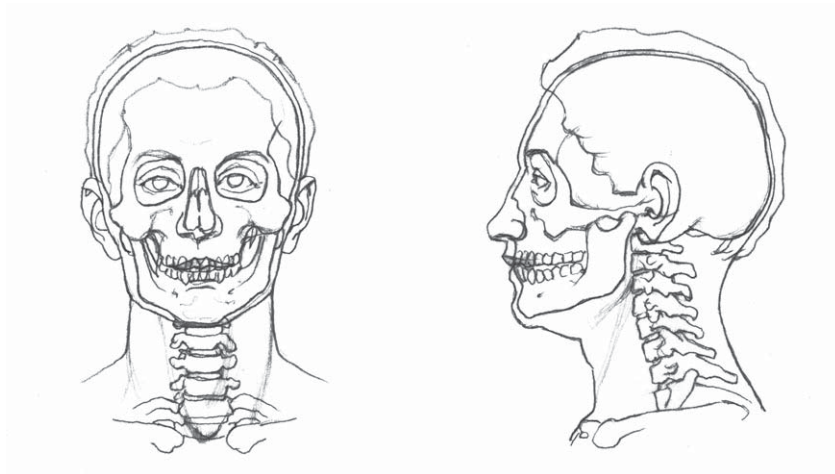
Мужской скелет во фронтальной плоскости



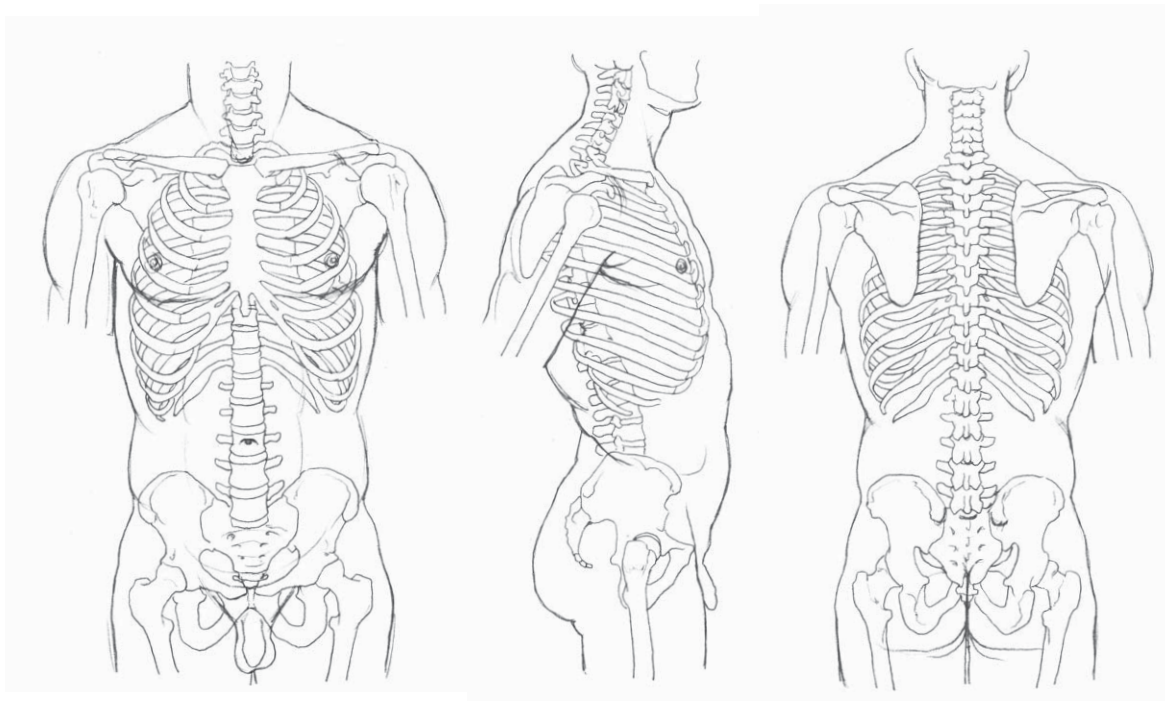


Мужской скелет в дорсальной плоскости

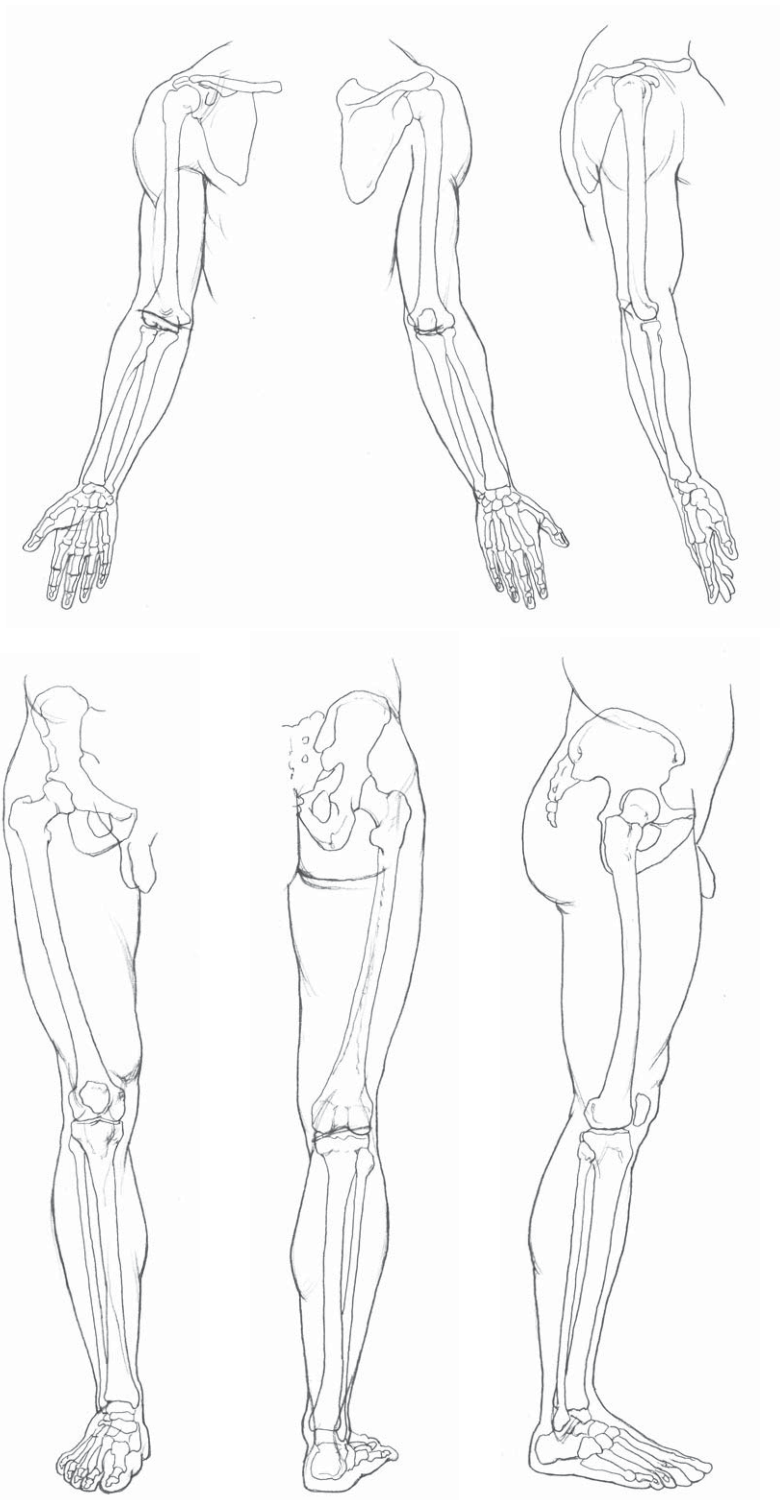




На этих иллюстрациях представлены основные кости черепа и шеи вместе с кожей, хрящами, жиром, мышцами, волосами и прочим в виде слоев в определенном порядке. Внешняя форма тела, в особенности голова, в значительной мере определяется топографическим отношением скелета к другим слоям и степенью их развитости относительно друг друга.



Здесь мы видим скелет мужского торса, заключенный в контуры тела, во фронтальной, латеральной и дорсальной плоскостях. Эти рисунки помогут расширить понимание формы тела.



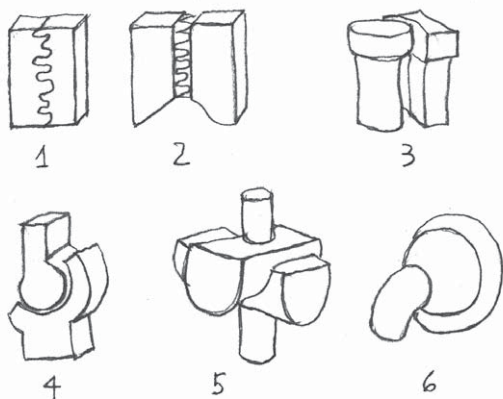
На этой иллюстрации изображены верхние и нижние конечности во фронтальной, дорсальной и латеральной плоскостях. Как и на предыдущем рисунке, скелетная структура показана внутри контуров тела.

СУСТАВЫ

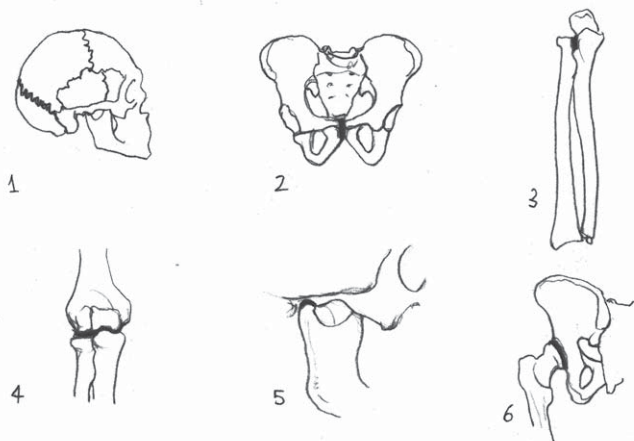
Сустав — место сочленения двух или более костей. Неподвижные суставы или с ограниченной возможностью движения, такие как в черепе, называются синартрозами. В изобразительных целях мы можем принять их за цельные структуры.

Немного более подвижные суставы, например межпозвоночные, называются амфиартрозами, а позволяющие более свободные движения — диартрозами. К ним относятся челюстные суставы, локти, плечи и др. Для художника полезно как можно больше узнать о возможностях движений суставов конечностей и туловища. Мало что производит более неприятное впечатление, чем фигура, изображенная в физически невозможной позе.

На рисунке ниже приводятся несколько примеров, важных для понимания механизма работы суставов, которые помогут обнаружить их на живой модели. Большинство из них синовиальные — когда концы костей защищены хрящами, а между ними заключена суставная сумка с синовиальной жидкостью — лубрикантом. Синовиальными являются шарнирные (4), седловидные (5) и чашеобразные (6) суставы.

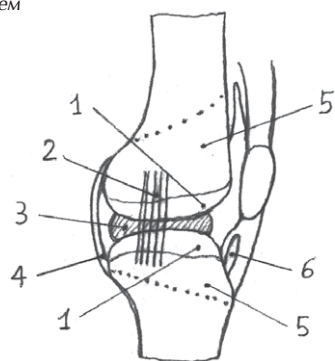


Слева проиллюстрированы очень упрощенные примеры устройства некоторых видов суставов, а ниже показаны части скелета, где они находятся. Суставы 1 и 2 — синартрозы, а 3, 4, 5 и 6 — диартрозы. В синартрозах между сочленяющимися костями находится соединительная ткань, прочно удерживающая их вместе, она не дает им возможности двигаться или позволяет только легкое растяжение и сжатие сустава. Только в черепе присутствует способ фиброзного соединения костей швами (1). Хрящевые соединения более подвижные, чем шовные, благодаря хрящам, расположенным между костями, которые при растягивании могут слегка сдвигаться, как в лонной кости таза (2). Вращательный сустав может поворачиваться, сгибаться, сокращаться и т. д. Три вращательных сустава тела есть в шее и локтях, где предплечье поворачивается благодаря проксимальному лучелоктевому суставу (3). Блоковидный сустав позволяет кости двигаться только вдоль плоскости оси для сгибания и разгибания. Примером является блоковидный сустав локтя (4). В седловидном суставе выпуклый конец одной кости помещается в вогнутом конце другой, как наездник в седле, что можно увидеть на височно-челюстном суставе (5). Другой пример — сустав основания большого пальца руки. В завершение — самый известный, чашеобразный сустав, где шаровидный конец одной кости лежит во впадине соседней, лунке. Такие суставы позволяют свободные движения, есть только два вида — плечевой и тазобедренный.

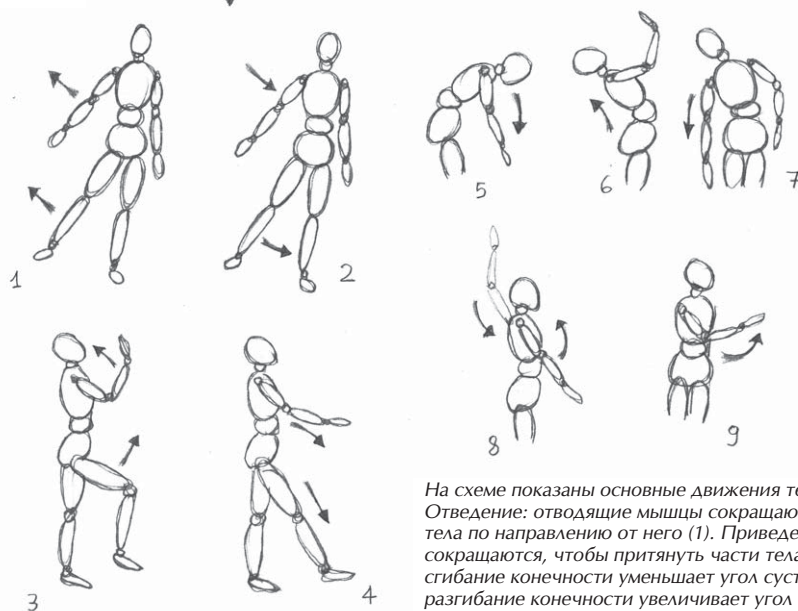




Мышцы и суставы работают, когда тело находится в стоячем или сидячем положении или в движении.

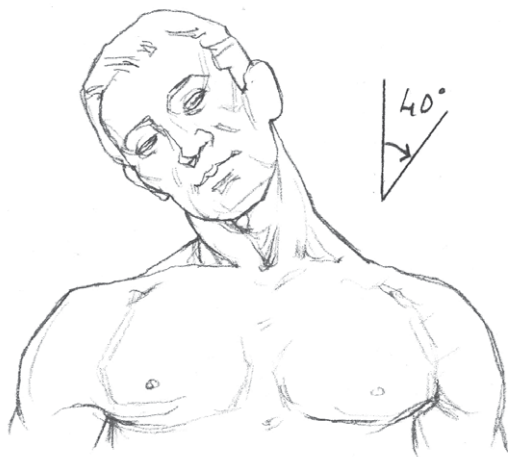
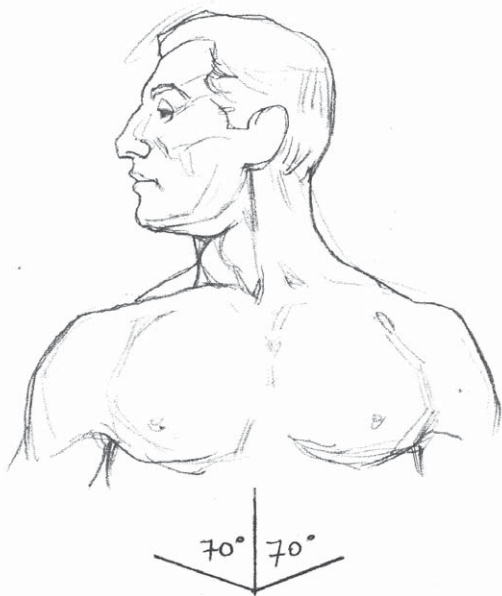


На схеме выше показаны структурные элементы синовиального сустава, самого распространенного в теле человека. В данном примере рассматривается коленный сустав. При таком виде соединения концы костей (точки вращения) покрыты крепкими гладкими хрящами, которые называются суставными. Дополнительным буфером служит синовиальная жидкость, находящаяся в синовиальной оболочке (суставной сумке). В коленном суставе для предотвращения трения присутствуют три синовиальные сумки. Синовиальная сумка — тонкий мешочек из соединительной ткани, наполненный лубрикантом — синовиальной жидкостью. Дополнительно сустав укрепляют связки. На иллюстрации показаны суставный хрящ (1), расположение крестообразных связок (2), синовиальная полость (3), суставная сумка с синовиальной жидкостью (4), кость, в данном случае бедренная над суставом и большеберцовая под ним (5), и подколенная синовиальная сумка (6).

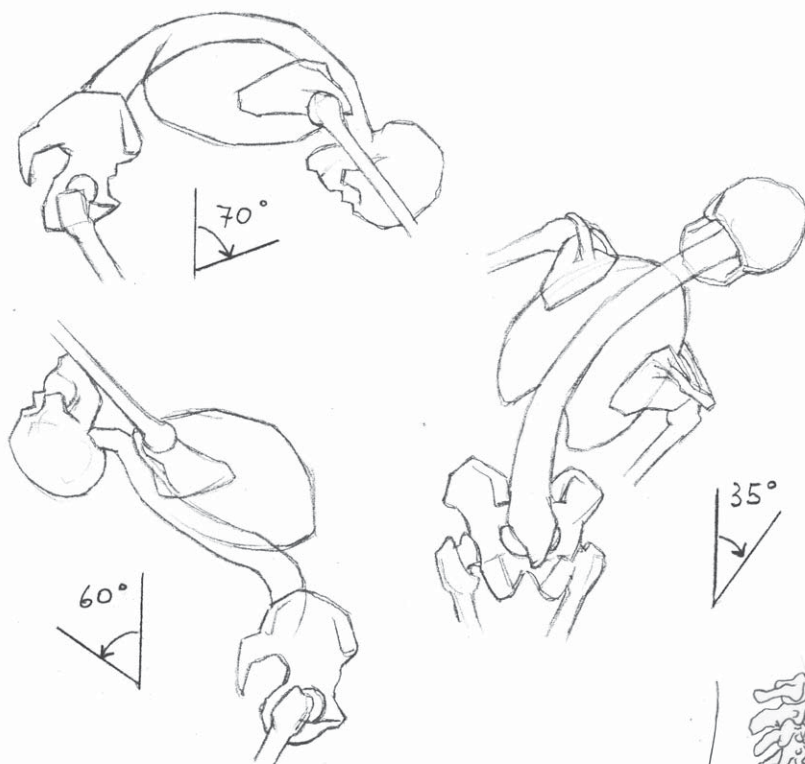


На схеме показаны основные движения тела.

Отведение: отводящие мышцы сокращаются для вытягивания частей тела по направлению от него (1). Приведение: приводящие мышцы сокращаются, чтобы притянуть части тела к туловищу (2). Сгибание: сгибание конечности уменьшает угол сустава (3). Разгибание: разгибание конечности увеличивает угол сустава (4). Под сгибанием также подразумевается наклон туловища и/или шеи вперед (5), а под разгибанием — наклон туловища и/или шеи назад (6). Боковое сгибание — наклон позвоночника в стороны (7). Циркумдукция — работа сустава, обеспечивающая вращательные движения, например вращение руками (8). Ротация — поворот вокруг центральной оси (9).

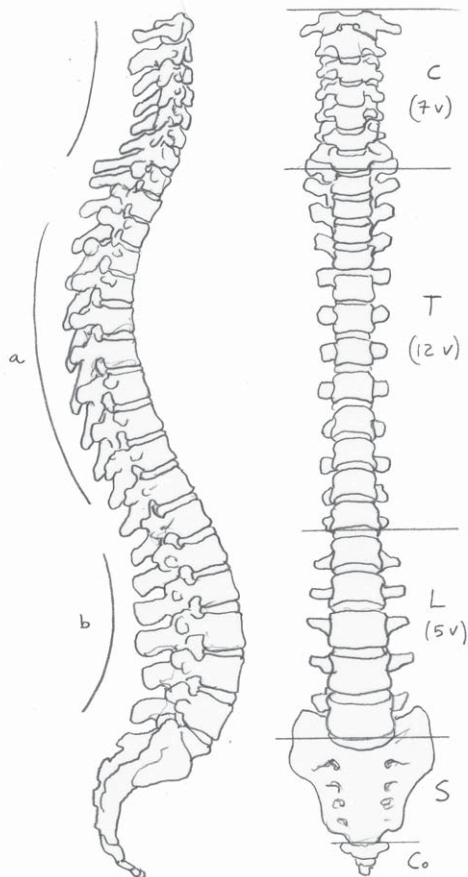


На схемах показаны возможные движения шеи. Разгибающие движения зависят от действия мышц и возможностей позвоночника, ограниченных его формой, связками, позвоночными дисками и пр. Наброски иллюстрируют основные движения: сгибание, разгибание, поворот и боковое сгибание, а также средний возможный угол сгибания относительно медиальной линии. Его значение вычислить довольно трудно, поскольку он является суммой большого количества мелких движений ряда взаимодействующих суставов.



Ограничения движения шеи касаются и торса (на иллюстрациях слева). Позвоночный столб не только сильный и компактный, но и достаточно гибкий, особенно в поясничном и шейном отделах, и свободно сгибается вперед. Но, с другой стороны, боковое сгибание и разгибание более ограничены, отчасти внутрипозвоночными связками, выступами позвонков и наличием грудной клетки. Регулярные упражнения для улучшения подвижности, такие как йога, могут увеличить потенциальную амплитуду движений.

Справа изображен позвоночный столб в латеральной и фронтальной плоскости. Он является основной несущей структурой (сильной, но гибкой) всего торса и прикреплен к тазу. Позвоночный столб состоит из 33–34 расположенных последовательно позвонков, один поверх другого, перемежающихся позвоночными дисками. Каждый позвонок имеет почти цилиндрическую форму и костистые отростки, направленные в стороны. Форма и размер позвонков позволяют разделить их на пять отделов, составляющих позвоночный столб: семь шейных позвонков вверху, в области шеи; 12 грудных (или дорсальных) позвонков в верхней части спины с ограниченной подвижностью, потому что прикреплены к ребрам; пять поясничных позвонков в области таза; далее пять позвонков крестцового отдела и наконец от трех до пяти в области копчика. Соединения между позвонками трех верхних отделов достаточно подвижные, а в двух нижних представляют почти полностью сросшуюся конструкцию. Позвоночник скелета, установленного в анатомической позиции, во фронтальной (и дорсальной) плоскости обычно выглядит прямой линией, а в латеральной — кривой с двумя выпуклыми (а) и двумя вогнутыми (б) радиусами.



МЫШЦЫ

Мышечная система отвечает за движения всего тела. Мышцы подразделяются на три группы: скелетные, которые прикреплены к костям скелета и сознательно контролируются мозгом, гладкие, находящиеся в составе внутренних органов, например желудка и кровеносных сосудов, и сердечная мышца. Для наших целей интерес представляет только первая группа.

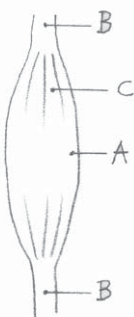
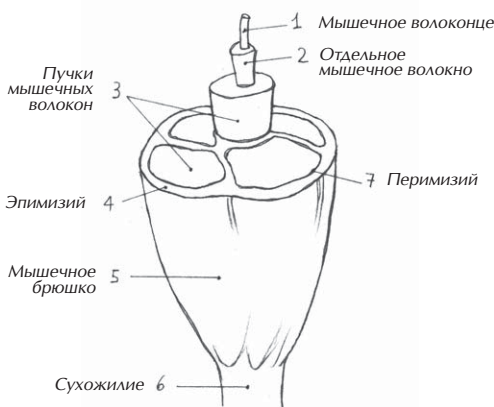
Скелетная мускулатура состоит из комбинации контролируемых поперечнополосатых мышц и соединительной ткани (фасций, влагалищ и т. д.). Точное количество скелетных мышц зависит от критериев классификации, но, по общепринятому мнению, их более пятисот, и они составляют значительную часть общей массы тела. Объем каждой зависит от разных факторов: пола, возраста, типа телосложения, состояния здоровья, физической формы и пр.

Основное действие любой скелетной мышцы — сокращение: когда человек решает совершить движение рукой, мозг посылает сигнал одной или нескольких мышцам сократиться в степени, необходимой для выполнения движения.

Структурный элемент мышц — пучки мышечного волокна, представляющие собой длинные цилиндрические нити. Мышцы прикрепляются к костям с помощью сухожилий — крепких шнуров соединительной ткани. Скелетная мышца прикрепляется к кости по крайней мере двумя головками сухожилий, расположенными на ее противоположных концах: проксимальной (начальной) и дистальной (в месте прикрепления). Проксимальное сухожилие прикрепляется к менее подвижной кости, а дистальное — к более подвижной (той, которая приводится в движение мышечным сокращением). На схемах на этой странице обобщенно представлены некоторые основные характеристики скелетных мышц.

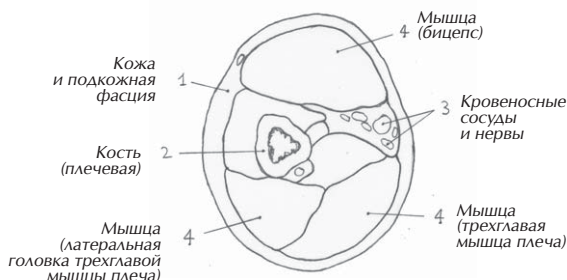
Художнику важно учитывать три основных аспекта мышц: их внешний вид (форма, размер, объем), расположение (где она находится относительно скелетной структуры и соседних мышц, насколько глубоко или поверхностно) и ее механизм (функцию, направление мышечной тяги, соответствующие изменения формы и пр.). В реальности, на модели, можно получить представление о внешнем виде и объеме подкожных мышц. Они будут изменяться в зависимости от состояния — покоя (когда об их присутствии свидетельствуют лишь «намеки») или напряжения. Последнее может быть представлено двумя способами: изотоническое сокращение, когда мышца укорачивается и увеличивается в объеме, как при сгибании локтя, вызывающем сокращение бицепса, и изометрическое сокращение, при котором мышца не укорачивается, но находится в тонусе, например, когда человек несет тяжелую сумку или держит в вытянутой руке теннисную ракетку.

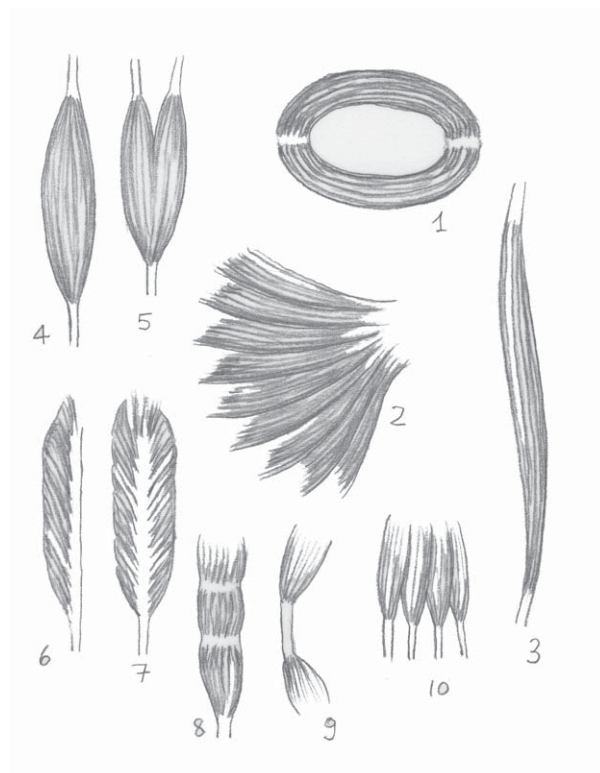
Поскольку работа мышц осуществляется сокращением, они задействуются парно. Если двигать, скажем, рукой, одна мышца — агонист (основная) — сокращается. Чтобы вернуть руку в исходное положение, сжимается в свою очередь другая мышца — антагонист. К примеру, при сгибании локтя бицепс напрягается, а трицепс расслабляется. Мышцы-фиксаторы стабилизируют положение тела, противодействуя силе тяжести или при работе агонистов. Есть и другие мышцы — синергисты, — отвечающие за стабилизацию движений, ограничивая их до безопасной амплитуды. Таким образом, мы пришли к выводу, что даже для совершения простейших движений тела требуется скоординированная работа нескольких мышц.



На схеме слева показана базовая структура скелетных мышц: мышечное брюшко (A), сухожилие (B) и эпимизий, или глубокая фасция (C). Обратите внимание, что сухожилие, прикрепленное к более стабильной кости, называется проксимальным, а к более подвижной — дистальным. Глубокая фасция — это плотная, волокнистая соединительная ткань, которая обеспечивает передачу, стабильность и силу движения.

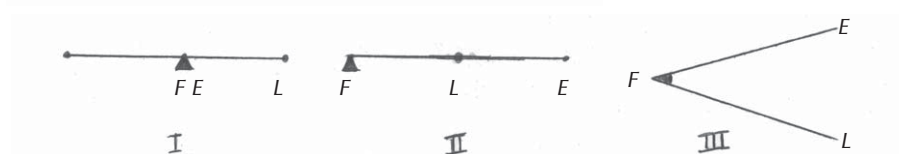
Справа представлены мышцы в сечении конечности (руки). Художнику важно иметь представление о пространственном расположении и относительных пропорциях мышечной массы и других составляющих элементах тела, так как они играют немалую роль для убедительного воспроизведения объема. Почти в любом анатомическом атласе есть много иллюстраций, посвященных этой теме (срезы настоящих трупов, но чаще рентгеновские снимки, МРТ, компьютерная томография и пр.).





Некоторые типы и формы скелетных мышц

1. Круговые (круговая мышца глаза, круговая мышца рта)
2. Сужающиеся (большая грудная мышца)
3. Длинные параллельные (портняжная мышца)
4. Веретенообразные (напрягатель широкой фасции бедра)
5. Параллельные веретенообразные (двуглавая мышца плеча и бицепс бедра)
6. Одноперистые (ладонные межкостные мышцы и т.д.)
7. Двуперистые (прямая мышца бедра, разгибатель пальцев и т.д.)
8. Широкие параллельные (абдоминальные и нижняя часть пресса)
9. Двубрюшные
10. Многоголовочные (сгибатель пальцев кисти глубокий и т.д.)



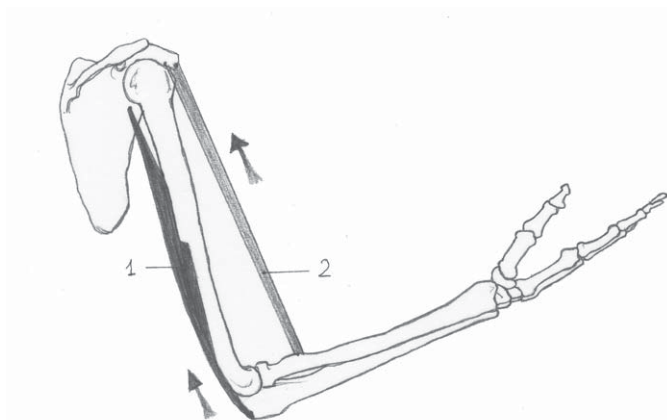
Принцип движения скелета такой же, как у рычага, это простейший механизм.

E = приложенное усилие (мышца); F = точка опоры (суставы); L = груз (вес или пассивная масса конечностей).

I — рычаг первого рода: точка опоры находится между приложенным усилием и грузом (ножницы).

II — рычаг второго рода: груз находится между точкой опоры и приложенным усилием (тележка).

III — рычаг третьего рода: приложенное усилие находится между точкой опоры и грузом (пинцет).

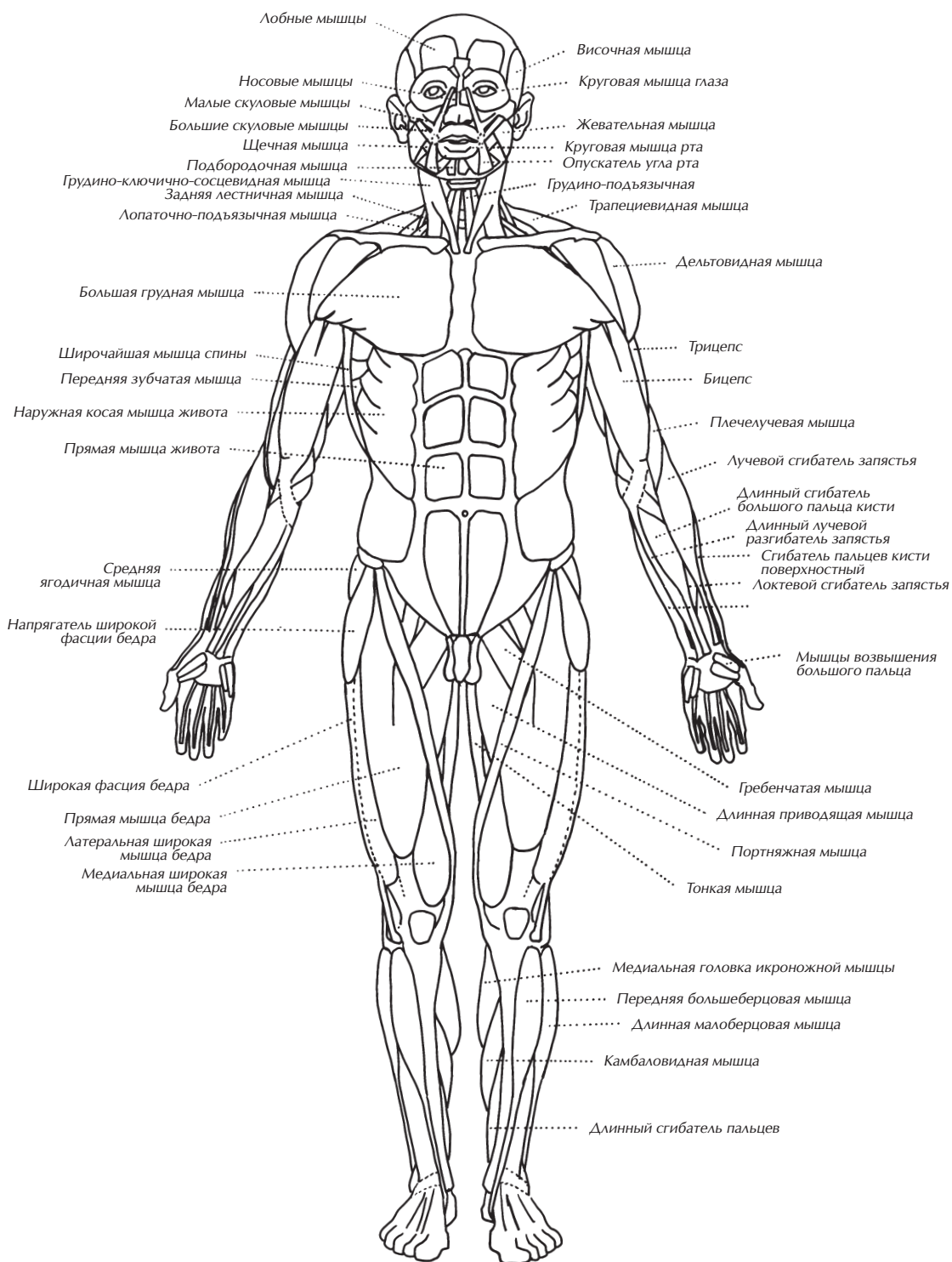


На иллюстрации показано динамическое действие мышц (сгибание/разгибание).

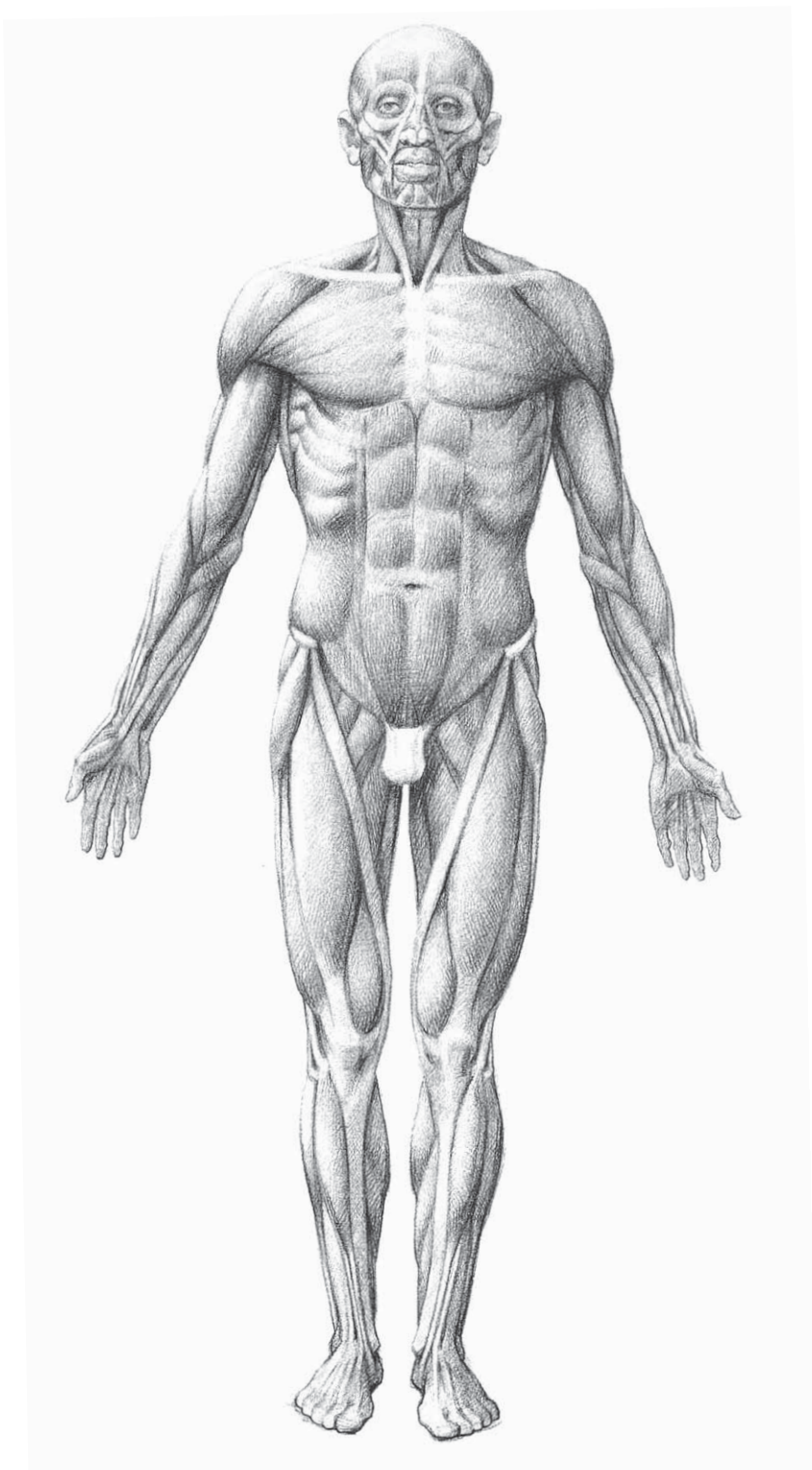
Во время сгибания бицепс является агонистом, а трицепс — антагонистом и стабилизатором. Для разгибания они меняются ролями.

1 — трицепс

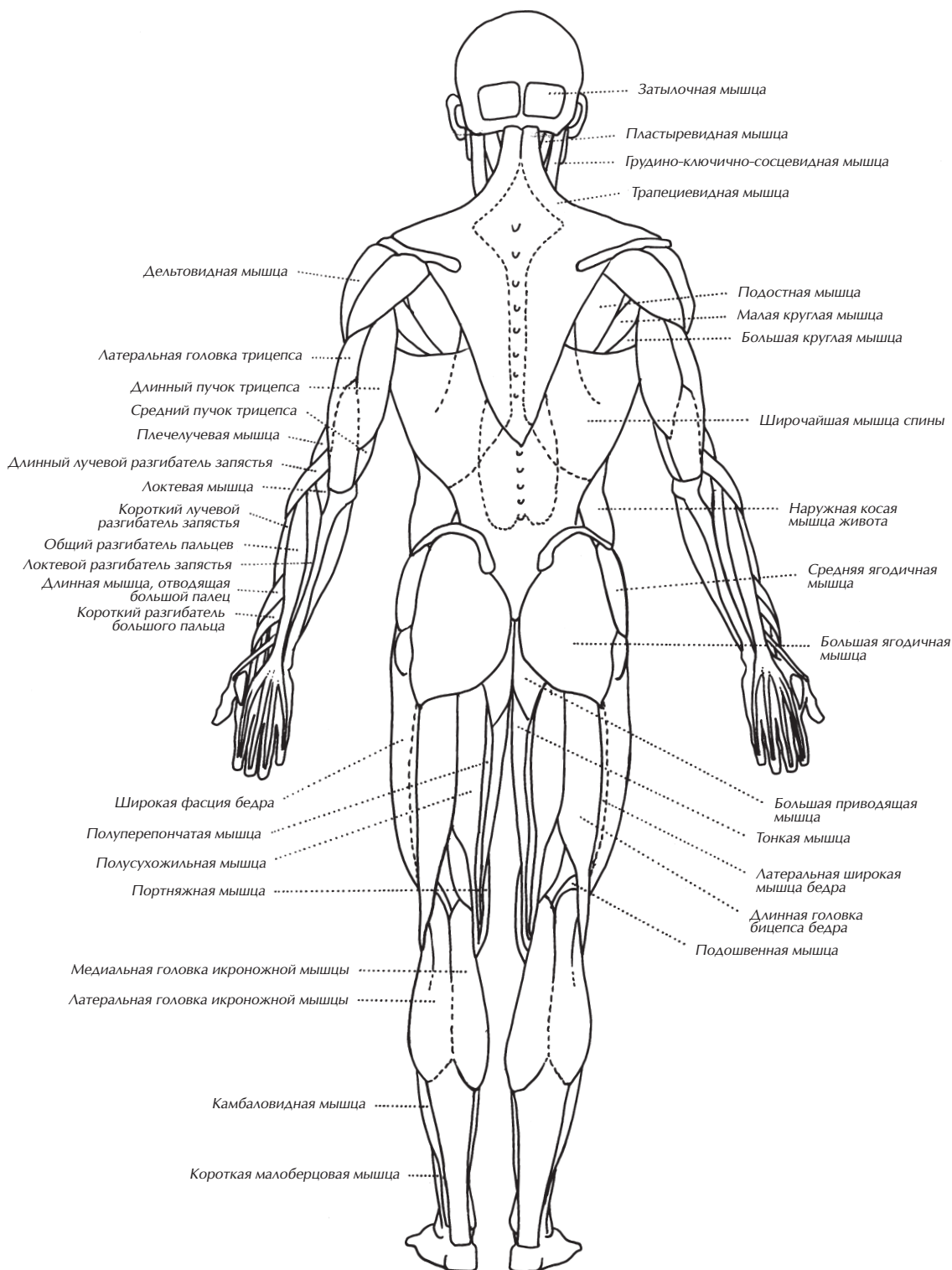
2 — бицепс



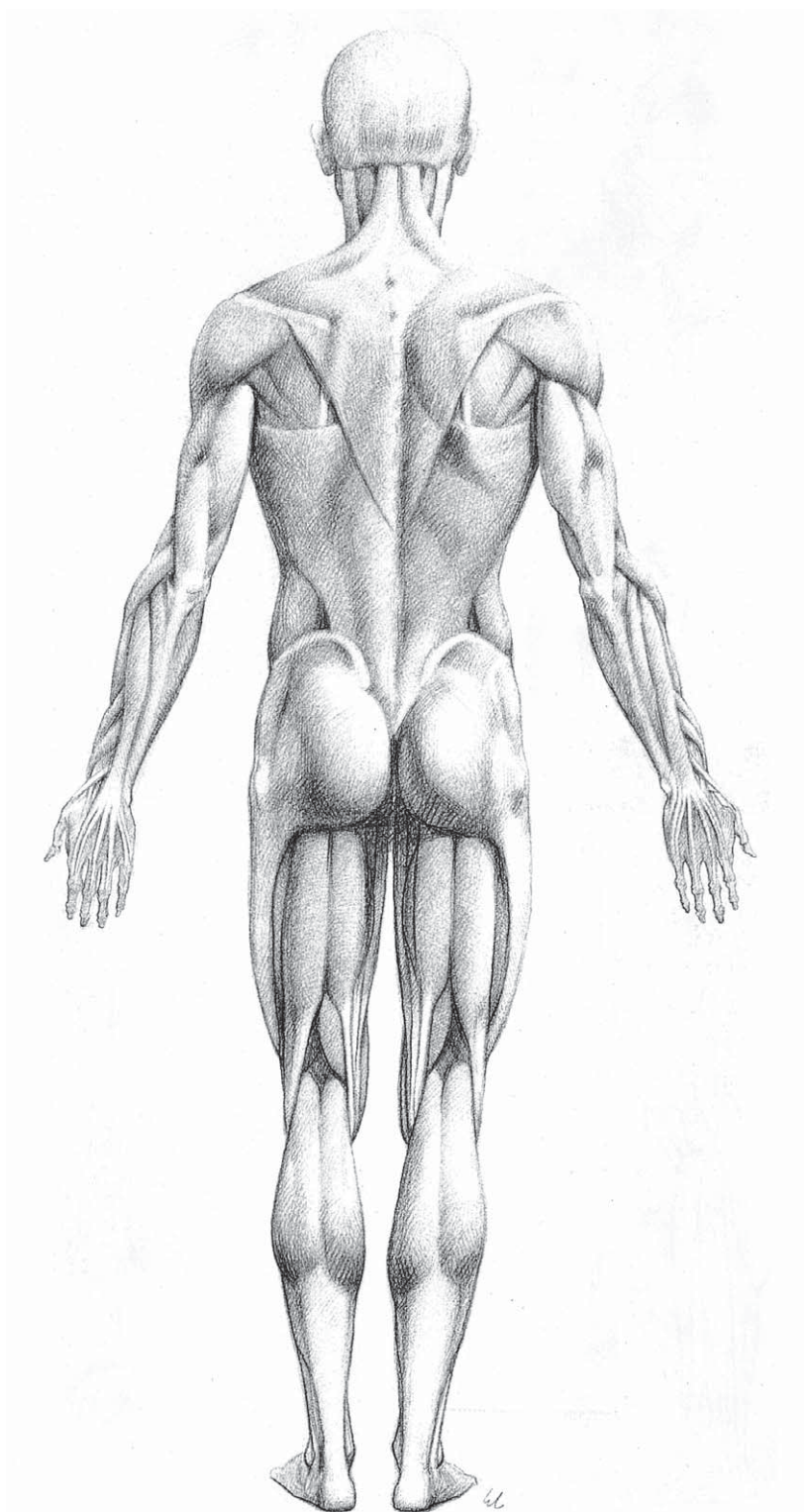
Поверхностные мышцы тела фронтальной плоскости



Тональный рисунок поверхностных мышц тела фронтальной плоскости



Поверхностные мышцы тела дорсальной плоскости



Тональный рисунок поверхностных мышц тела дорсальной плоскости

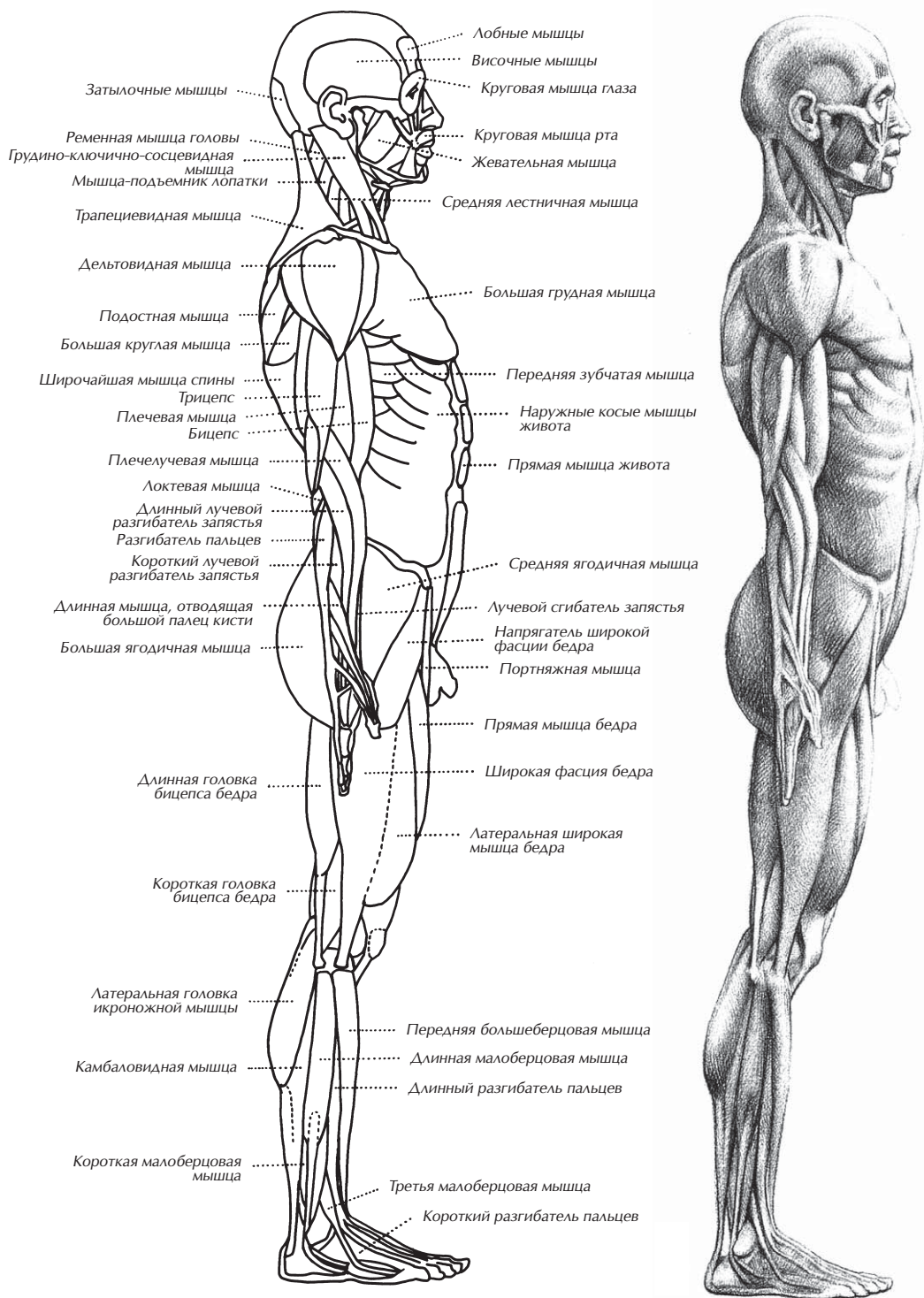


Схема и тональный рисунок поверхностных мышц тела боковой плоскости справа

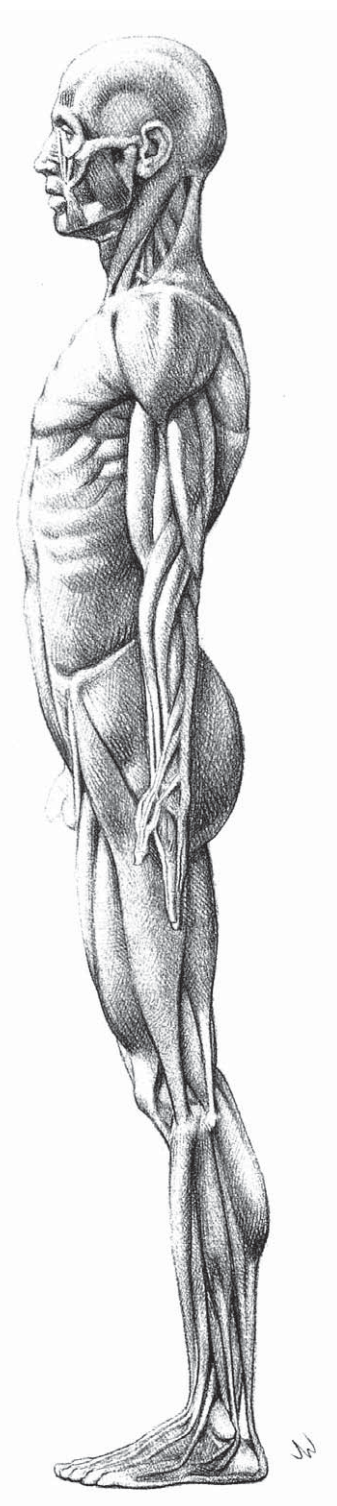
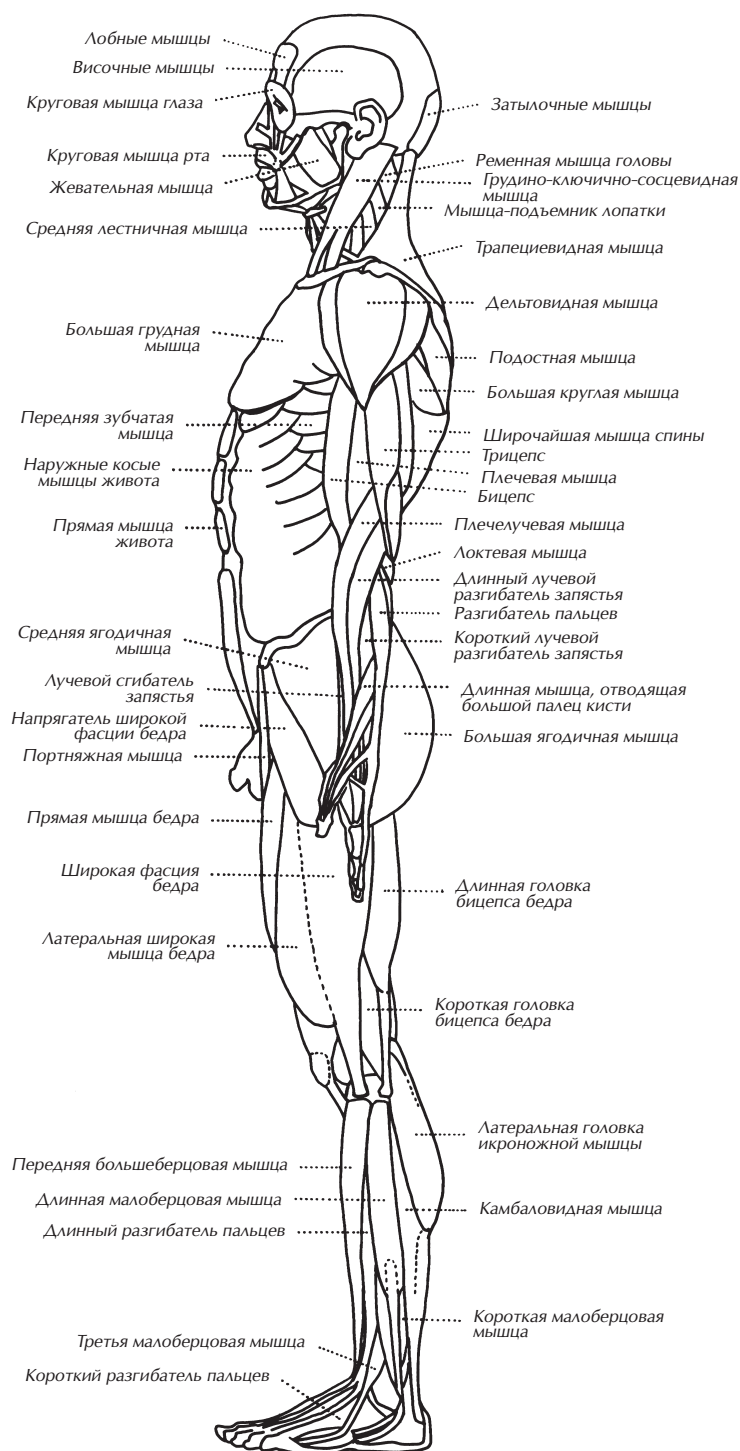


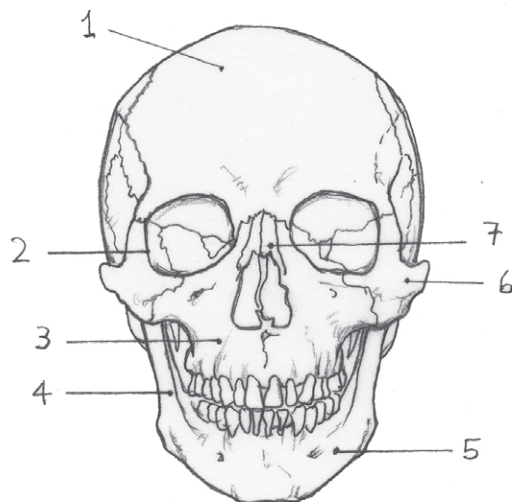
Схема и тональный рисунок поверхностных мышц тела боковой плоскости слева

КРАТКИЙ АНАТОМИЧЕСКИЙ ОБЗОР

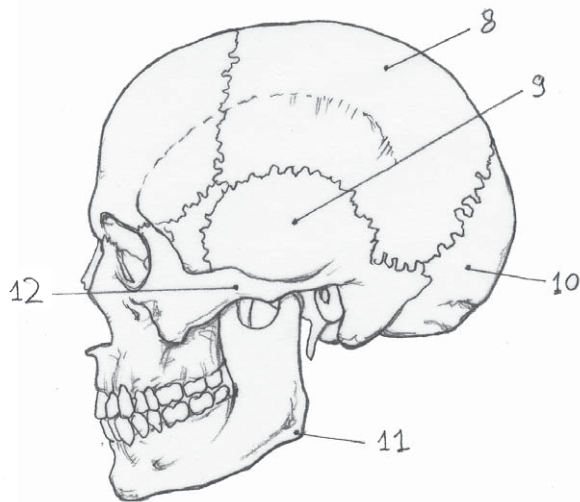
Для обобщения изложенной информации мне кажется уместным привести ряд иллюстраций, к которым удобно будет обращаться в процессе работы. На них изображены отдельные части тела с поверхностной структурой скелета и мышечной массы: голова, торс и конечности. Эти упрощенные рисунки описывают анатомическую позицию (с. 72) в трех классических плоскостях (фронтальной, латеральной и дорсальной). Этого достаточно для понимания объема тела, в том числе и для изображения фигуры в других позах и ракурсах.

Анатомическая структура головы

Линейный рисунок черепа / черепной коробки взрослого мужчины белой европеоидной расы во фронтальной и латеральной плоскости.



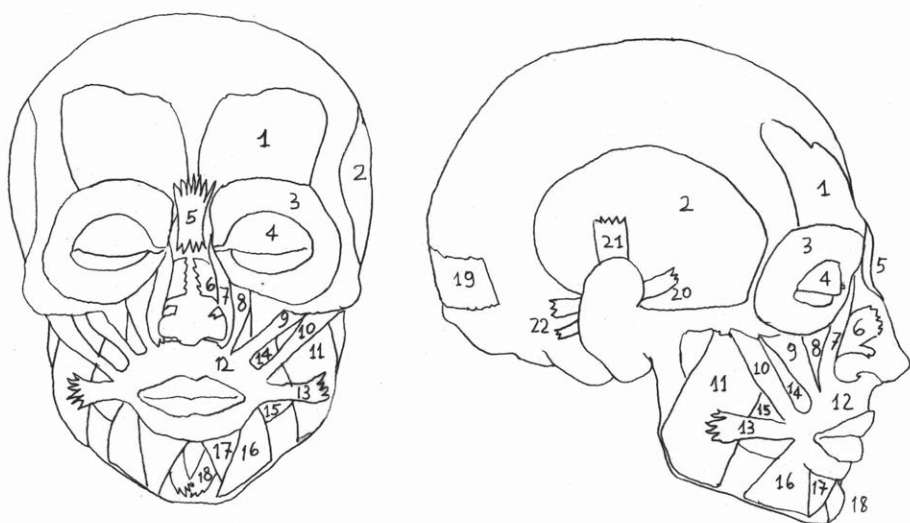
- 1 — лобная кость
- 2 — валик глазницы
- 3 — верхняя челюсть
- 4 — ветвь нижней челюсти
- 5 — нижняя челюсть
- 6 — скуловая кость



- 7 — носовая кость
- 8 — теменная кость
- 9 — височная кость
- 10 — затылочная кость
- 11 — угол нижней челюсти
- 12 — скуловая дуга

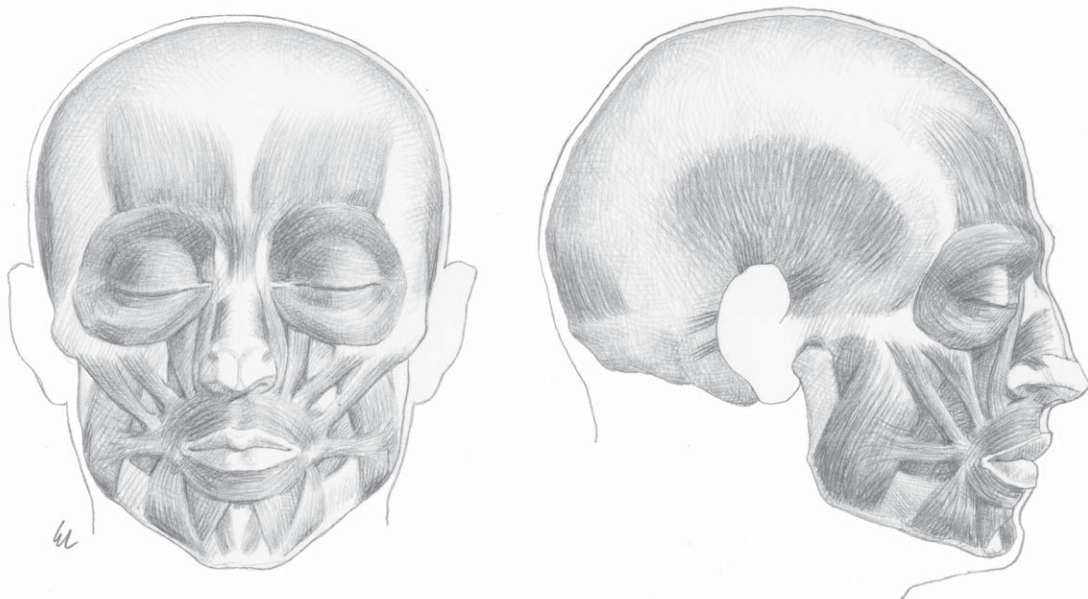


Форма черепа в большой степени влияет на форму головы, поскольку мягкие ткани (мышцы, жир, кожа и т.д.) в этой области не очень толстые и, следовательно, достаточно плотно облегают кости. Обычно контуры головы приближаются к простым геометрическим фигурам, например овалу, квадрату или трапеции.

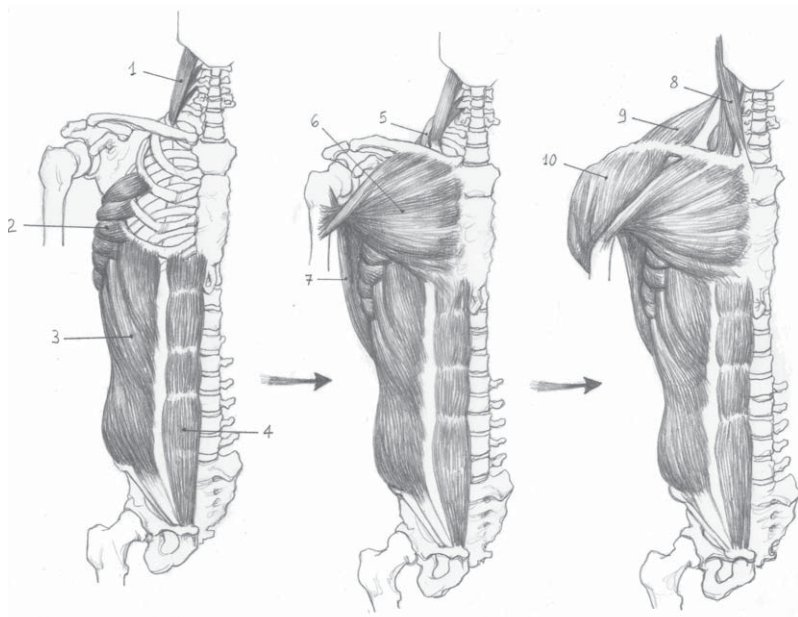


Вверху приводится схема лицевых мышц во фронтальной и латеральной плоскости в упрощенном представлении, а ниже — тональный рисунок мышц лица.

1 — затылочно-лобная мышца (переднее брюшко), 2 — височная мышца, 3 — круглая мышца глаза (глазничная часть), 4 — круглая мышца глаза (веки), 5 — мышца гордецов, 6 — носовая мышца, 7 — мышца, поднимающая верхнюю губу, 8 — мышца, поднимающая угол рта, 9 — малая скуловая мышца, 10 — большая скуловая мышца, 11 — жевательная мышца, 12 — круглая мышца рта, 13 — мышца смеха, 14 — мышца, поднимающая верхнюю губу, 15 — щечная мышца, 16 — опускатель угла рта (треугольный), 17 — мышца, опускающая нижнюю губу, 18 — подбородочная мышца, 19 — затылочно-лобная мышца (заднее брюшко), 20 — передняя ушная мышца, 21 — верхняя ушная мышца, 22 — задняя ушная мышца.

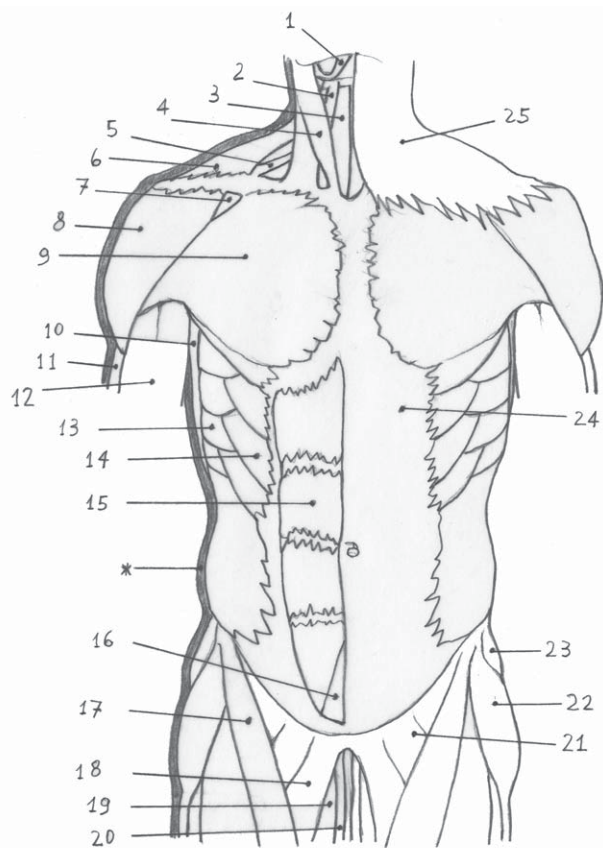


Анатомическое устройство торса



На тональной схеме показаны значимые мышцы торса во фронтальной плоскости, от глубокого слоя до поверхностного.

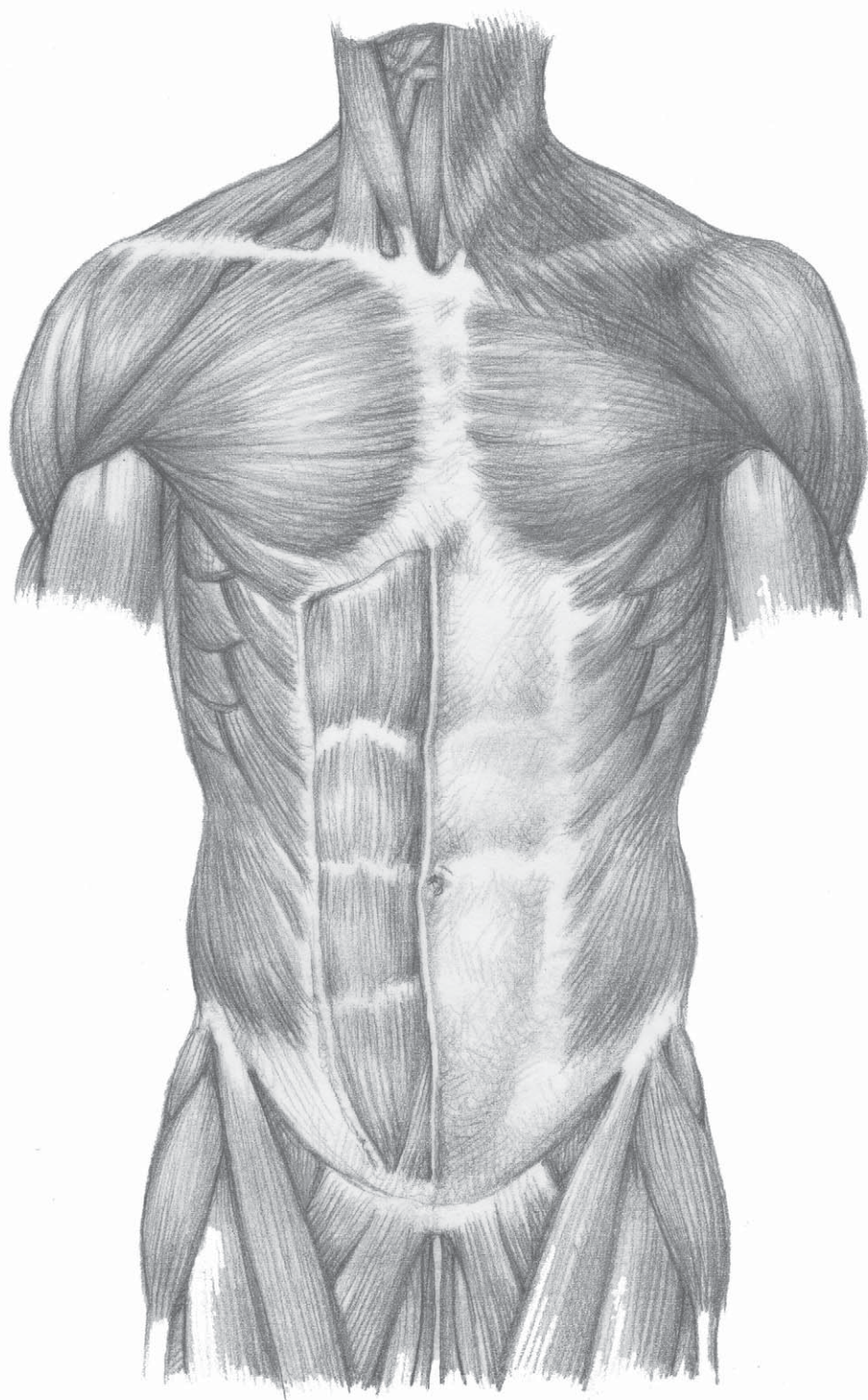
- 1 — средняя лестничная мышца
- 2 — передняя зубчатая мышца
- 3 — наружная косая мышца живота
- 4 — прямая мышца живота
- 5 — мышца-подъемник лопатки
- 6 — большая грудная мышца
- 7 — широчайшая мышца спины
- 8 — грудино-ключично-сосцевидная мышца
- 9 — трапециевидная мышца
- 10 — дельтовидная мышца

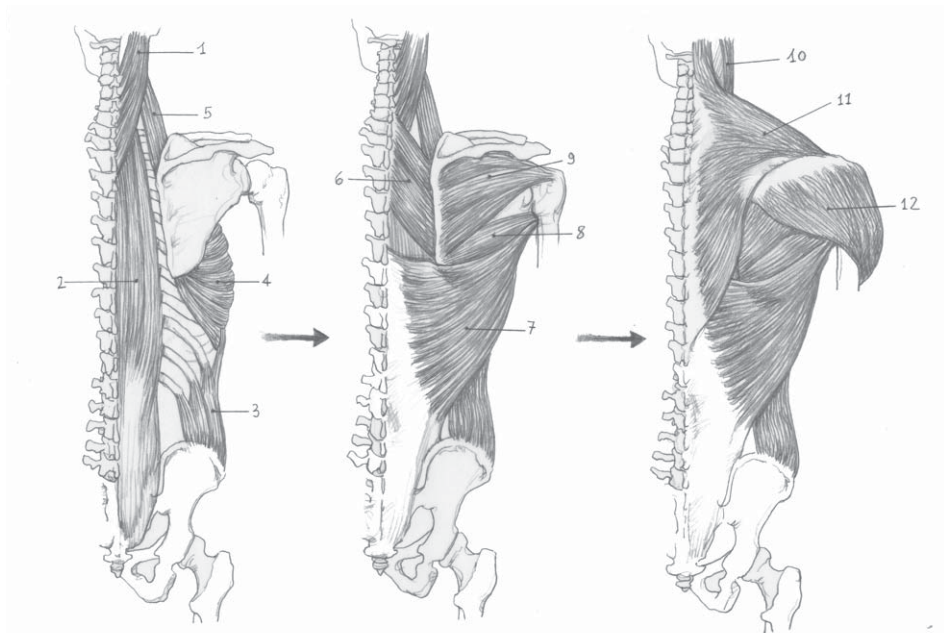


На схеме показаны мышцы и ключевые точки торса во фронтальной плоскости.

* Жирным темным контуром обозначена толщина кожи и подкожного слоя.

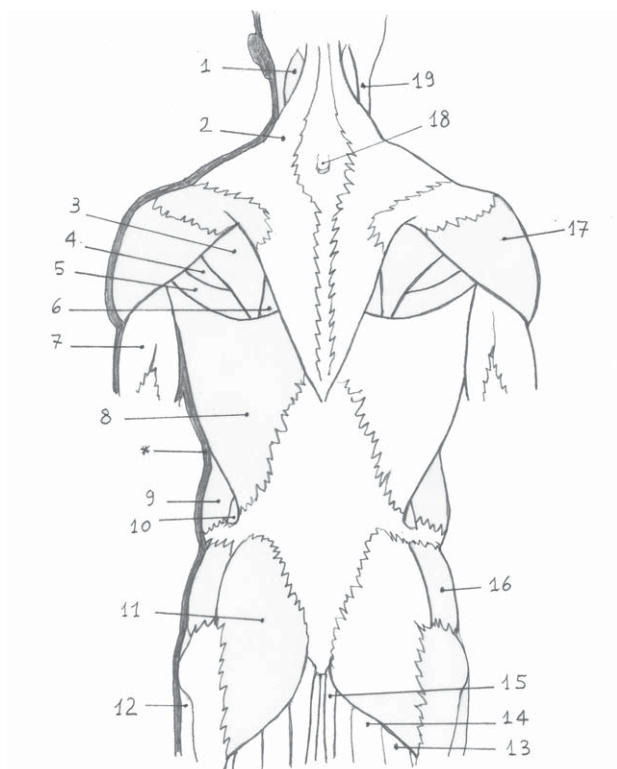
- 1 — двубрюшная мышца
- 2 — грудино-подъязычная мышца
- 3 — грудино-щитовидная мышца
- 4 — грудино-ключично-сосцевидная мышца
- 5 — лопаточно-подъязычная мышца
- 6 — трапециевидная мышца
- 7 — ключично-грудной треугольник
- 8 — дельтовидная мышца
- 9 — большая грудная мышца
- 10 — широчайшая мышца спины
- 11 — трицепс
- 12 — бицепс
- 13 — передняя зубчатая мышца
- 14 — наружные косые мышцы живота
- 15 — прямая мышца живота
- 16 — пирамидальная мышца
- 17 — портняжная мышца
- 18 — гребенчатая мышца
- 19 — длинная приводящая мышца
- 20 — тонкая мышца
- 21 — подвздошная мышца
- 22 — напрягатель широкой фасции бедра
- 23 — средняя ягодичная мышца
- 24 — влагалище прямой мышцы живота
- 25 — подкожная мышца шеи





На тональной схеме показаны значимые мышцы спины, от глубокого слоя до поверхностного.

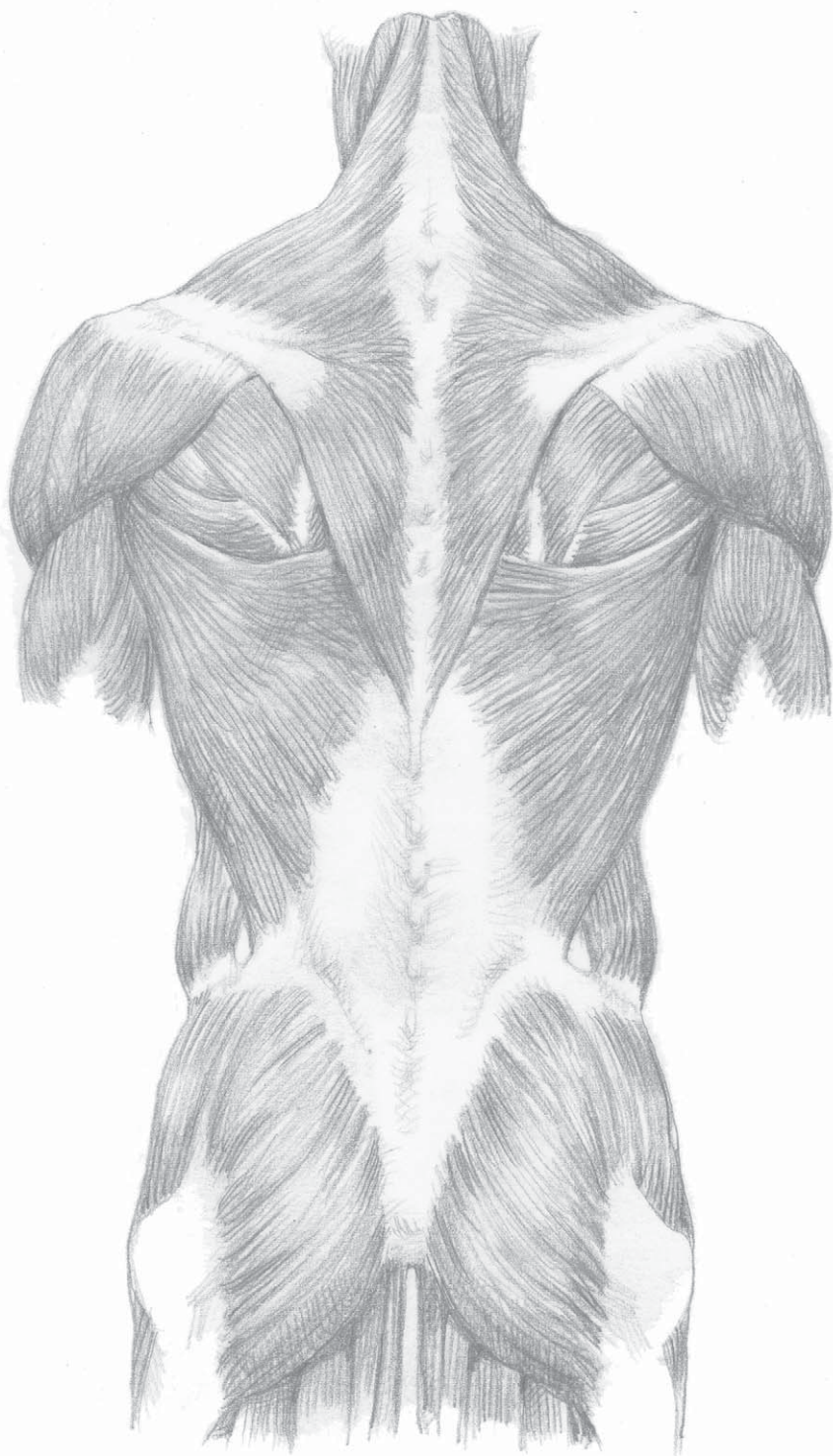
- | | |
|---|---|
| 1 — пластиревидная мышца | 6 — большая и малая ромбовидные мышцы |
| 2 — распрямляющие мышцы спины (подвздошно-реберная, длинная и остистая) | 7 — широчайшая мышца спины |
| 3 — внешние косые мышцы живота | 8 — большая круглая мышца |
| 4 — передняя зубчатая мышца | 9 — подостная мышца |
| 5 — мышца-подъемник лопатки | 10 — грудино-ключично-сосцевидная мышца |
| | 11 — трапециевидная мышца |
| | 12 — дельтовидная мышца |

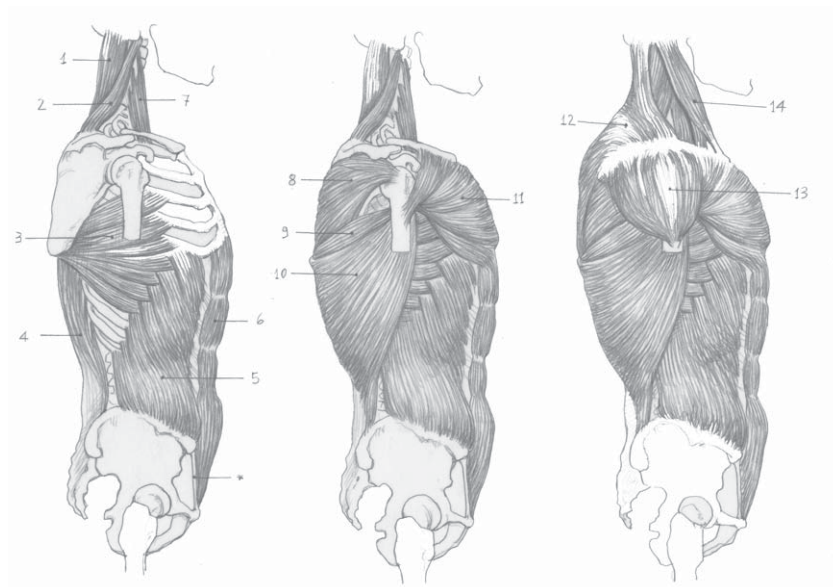


На схеме показаны мышцы и ключевые точки торса в дорсальной плоскости.

* Жирным темным контуром обозначена толщина кожи и подкожного слоя.

- | |
|---|
| 1 — пластиревидная мышца |
| 2 — трапециевидная мышца |
| 3 — подостная мышца |
| 4 — малая круглая мышца |
| 5 — большая круглая мышца |
| 6 — ромбовидная мышца |
| 7 — трицепс |
| 8 — широчайшая мышца спины |
| 9 — внешние косые мышцы живота |
| 10 — поясничный треугольник |
| 11 — большая ягодичная мышца |
| 12 — напрягатель широкой фасции бедра |
| 13 — бицепс бедра |
| 14 — полусухожильная мышца |
| 15 — тонкая мышца |
| 16 — средняя ягодичная мышца |
| 17 — дельтовидная мышца |
| 18 — седьмой шейный позвонок |
| 19 — грудино-ключично-сосцевидная мышца |

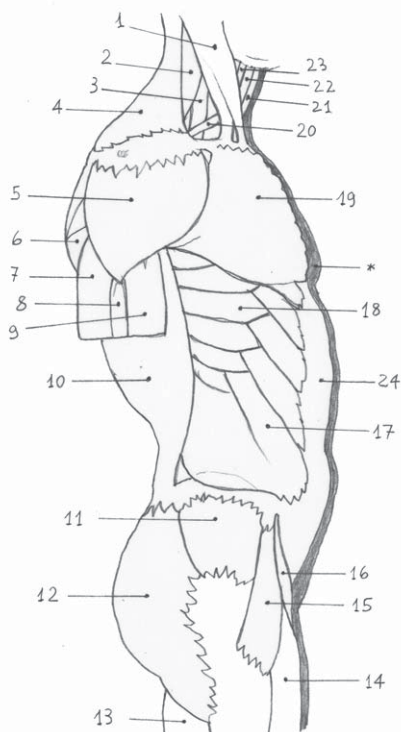




На тональной схеме показаны значимые мышцы торса в латеральной плоскости, от глубокого слоя до поверхностного. Паховая связка помечена *. Она поддерживает внешние косые мышцы живота и мягкие ткани паховой области.

- 1 — ременная мышца шеи
- 2 — мышца-подъемник лопатки
- 3 — передняя зубчатая мышца
- 4 — крестцово-позвоночная мышца
- 5 — внешние косые мышцы живота
- 6 — прямая мышца живота

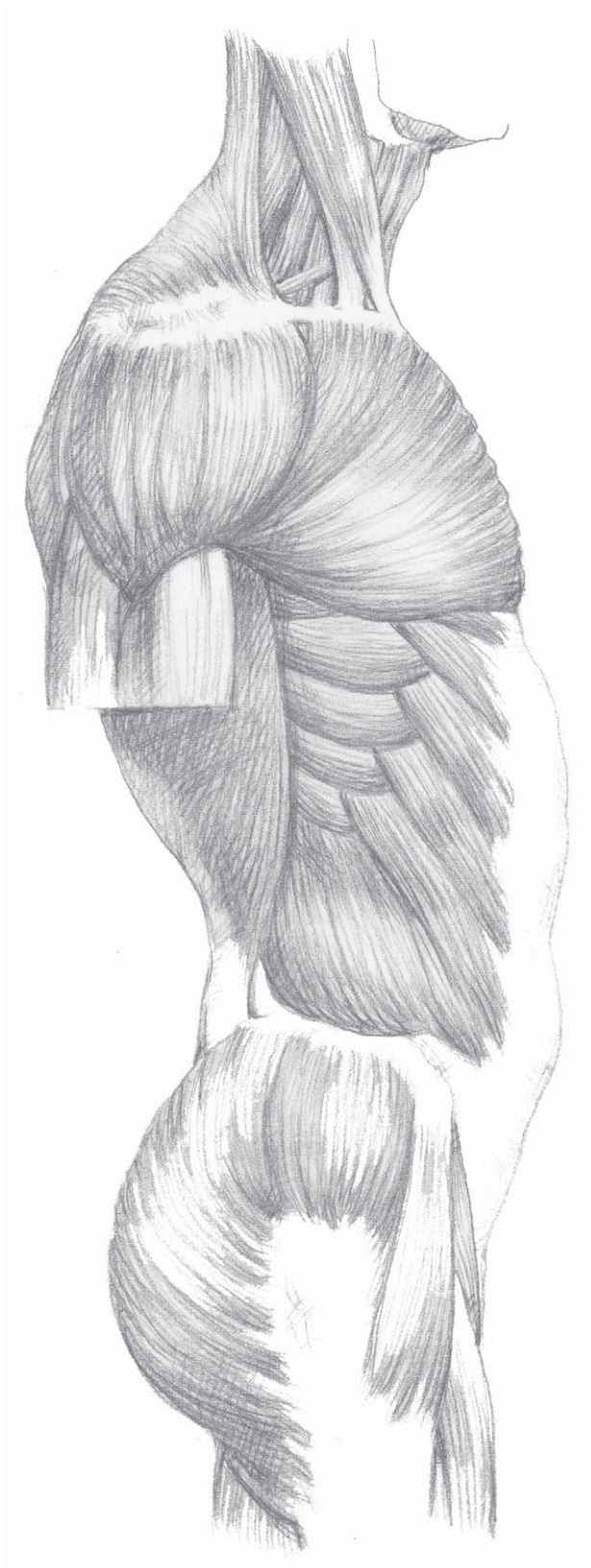
- 7 — средняя лестничная мышца
- 8 — подостная мышца
- 9 — большая круглая мышца
- 10 — широчайшая мышца спины
- 11 — большая грудная мышца
- 12 — трапециевидная мышца



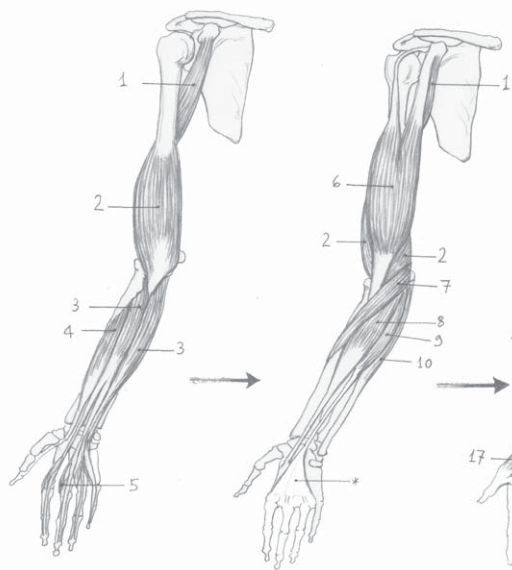
На схеме показаны мышцы и ключевые точки торса в латеральной плоскости.

* Жирным темным контуром обозначена толщина кожи и подкожного слоя.

- 1 — грудино-ключично-сосцевидная мышца
- 2 — ременная мышца шеи
- 3 — лестничная мышца
- 4 — трапециевидная мышца
- 5 — дельтовидная мышца
- 6 — большая круглая мышца
- 7 — трицепс
- 8 — плечевая мышца
- 9 — бицепс
- 10 — широчайшая мышца спины
- 11 — средняя ягодичная мышца
- 12 — большая ягодичная мышца
- 13 — бицепс бедра
- 14 — прямая мышца бедра (один из квадрицепсов)
- 15 — напрягатель широкой фасции бедра
- 16 — портняжная мышца
- 17 — внешние косые мышцы живота
- 18 — передняя зубчатая мышца
- 19 — большая грудная мышца
- 20 и 22 — лопаточно-подъязычная мышца
- 21 — грудино-подъязычная мышца
- 23 — щитоподъязычная мышца
- 24 — влагалище прямой мышцы живота



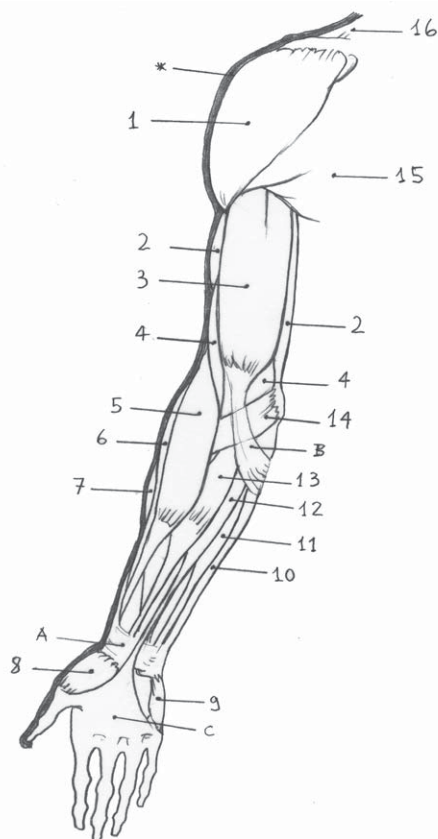
Анатомическое устройство верхней конечности



На тональной схеме показаны значимые мышцы верхней конечности во фронтальной плоскости, от глубокого слоя до поверхностного.

- 1 — клювовидно-плечевая мышца
- 2 — плечевая мышца
- 3 — глубокий сгибатель пальцев
- 4 — длинный сгибатель большого пальца кисти
- 5 — червеобразные мышцы (по одной на каждом пальце)
- 6 — бицепс
- 7 — круглый пронатор
- 8 — лучевой сгибатель запястья
- 9 — длинная ладонная мышца
- 10 — локтевой сгибатель запястья
- 11 — дельтовидная мышца
- 12 — большая грудная мышца
- 13 — трицепс
- 14 — длинный лучевой разгибатель запястья
- 15 — плечелучевая мышца
- 16 — короткий лучевой разгибатель запястья
- 17 — мышцы возвышения большого пальца
- 18 — мышцы возвышения мизинца

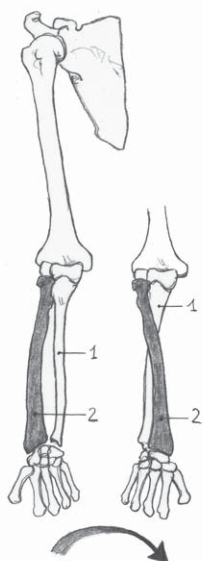
* ладонный апоневроз (сеть сухожилий ладони)



На схеме показаны мышцы правой верхней конечности во фронтальной плоскости.

* Жирным темным контуром обозначена толщина кожи и подкожного слоя.

- 1 — дельтовидная мышца
- 2 — трицепс
- 3 — бицепс
- 4 — плечевая мышца
- 5 — плечелучевая мышца
- 6 — длинный лучевой разгибатель запястья
- 7 — короткий лучевой разгибатель запястья
- 8 — мышцы возвышения большого пальца
- 9 — короткие ладонные мышцы и мышцы возвышения мизинца
- 10 — локтевой разгибатель запястья
- 11 — сгибатель кисти поверхностный
- 12 — длинная ладонная мышца
- 13 — лучевой сгибатель запястья
- 14 — круглый пронатор
- 15 — большая грудная мышца
- 16 — трапециевидная мышца
- A — удерживатель сгибателей (поперечная связка запястья)
- B — апоневроз бицепса плеча (сухожилия)
- C — ладонный апоневроз (сухожилия)

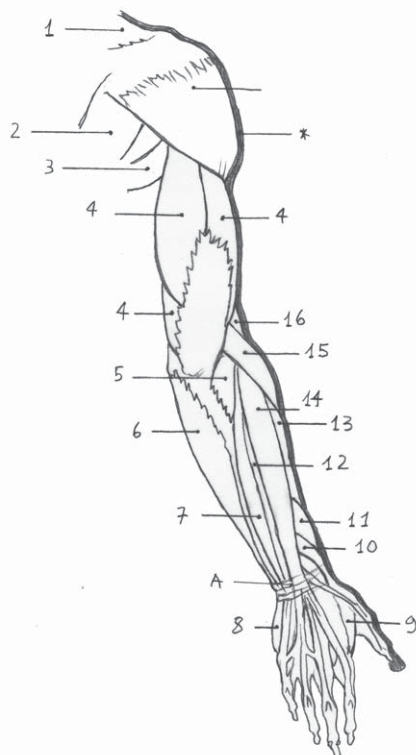
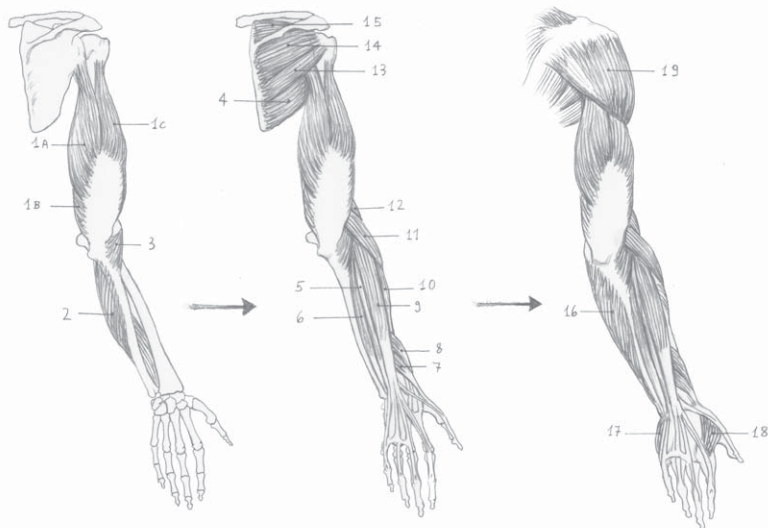


Механизм поворота предплечья из супинации (ладонью вверх) в пронацию (ладонью вниз).

1 — локтевая кость
2 — лучевая кость

На тональной схеме показаны значимые мышцы верхней конечности в дорсальной плоскости, от глубокого слоя до поверхностного.

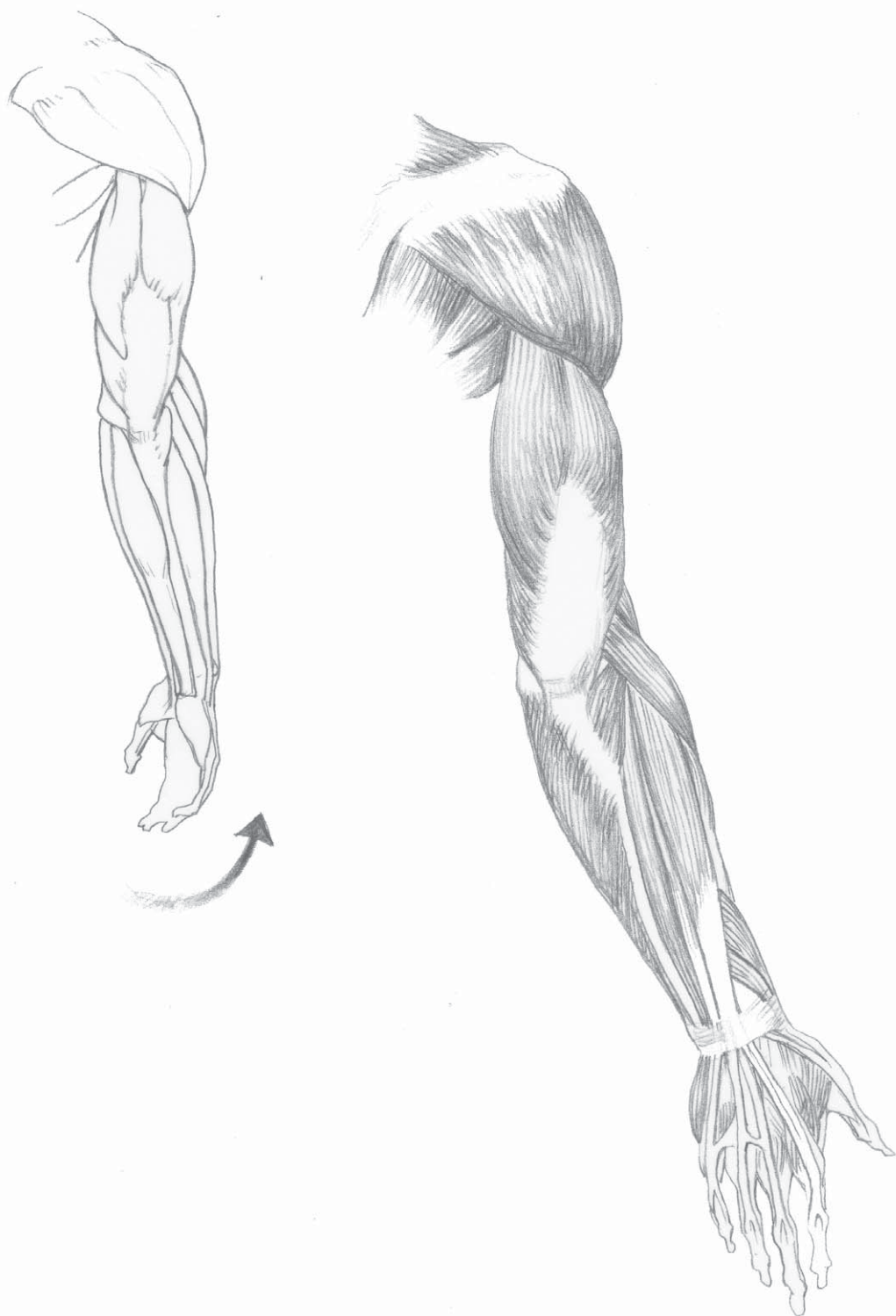
- 1 — трицепс: длинная головка (А), средняя головка (В) и латеральная головка (С)
- 2 — сгибатель пальцев кисти глубокий
- 3 — локтевая мышца
- 4 — большая круглая мышца
- 5 — разгибатель мизинца
- 6 — локтевой разгибатель запястья
- 7 — короткий разгибатель большого пальца
- 8 — длинная мышца, отводящая большой палец
- 9 — общий разгибатель пальцев
- 10 — короткий лучевой разгибатель запястья
- 11 — длинный лучевой разгибатель запястья
- 12 — плечелучевая мышца
- 13 — малая круглая мышца
- 14 — подостная мышца
- 15 — надостная мышца
- 16 — локтевой сгибатель запястья (поверх глубокого сгибателя пальцев кисти)
- 17 — мышцы возвышения мизинца
- 18 — первая межкостная мышца
- 19 — дельтовидная мышца

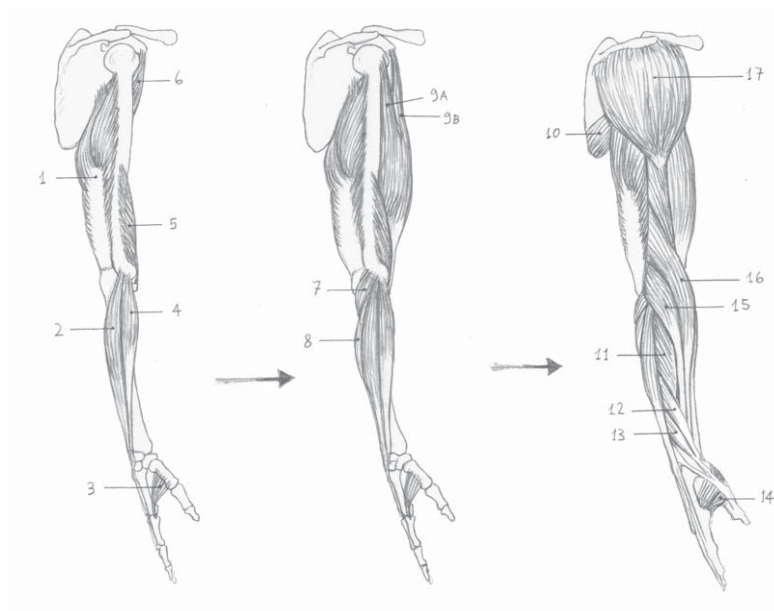


На схеме показаны поверхностные мышцы правой верхней конечности в дорсальной плоскости.

* Жирным темным контуром обозначена толщина кожи и подкожного слоя.

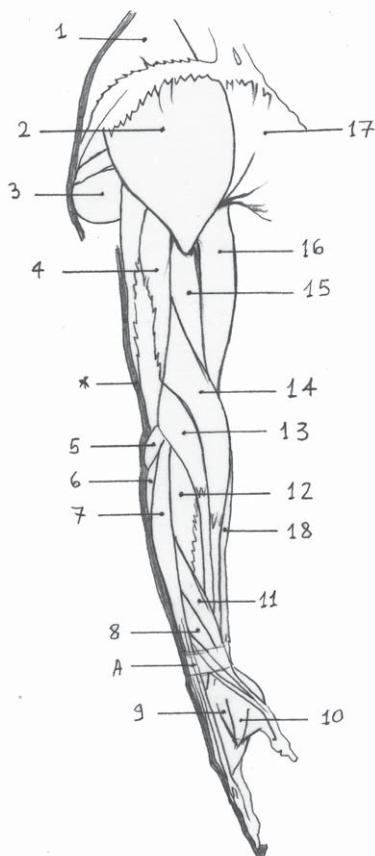
- 1 — трапециевидная мышца
 - 2 — подостная мышца
 - 3 — большая круглая мышца
 - 4 — трицепс
 - 5 — локтевая мышца
 - 6 — локтевой сгибатель запястья
 - 7 — локтевой разгибатель запястья
 - 8 — мышцы возвышения большого пальца
 - 9 — первая межкостная мышца
 - 10 — короткий разгибатель большого пальца
 - 11 — длинная мышца, отводящая большой палец
 - 12 — разгибатель мизинца
 - 13 — короткий лучевой разгибатель запястья
 - 14 — общий разгибатель пальцев
 - 15 — длинный лучевой разгибатель запястья
 - 16 — плечелучевая мышца
 - 17 — дельтовидная мышца
- А — удерживатель сгибателей (поперечная связка запястья)





На тональной схеме показаны значимые мышцы верхней конечности в латеральной плоскости, от глубокого слоя до поверхностного.

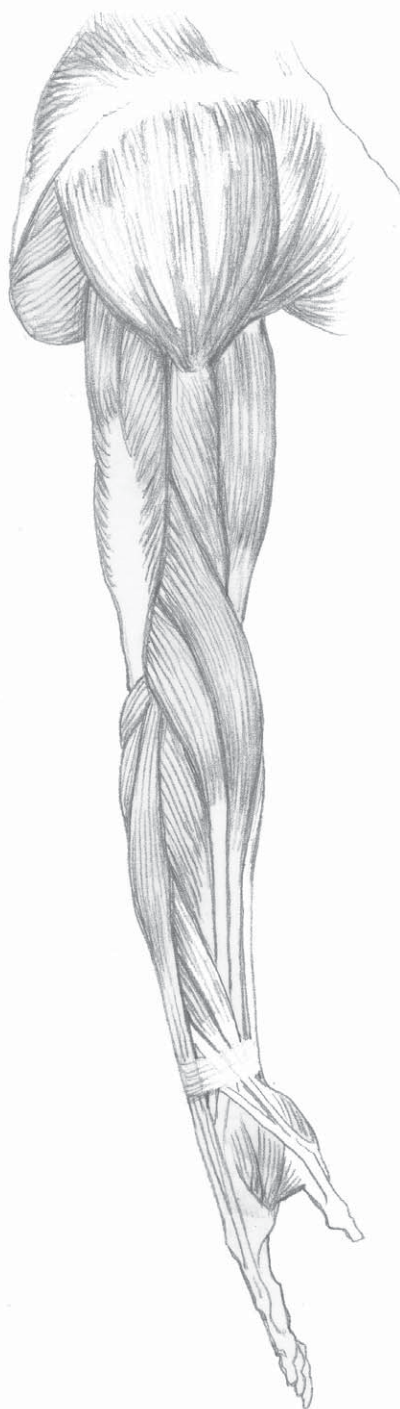
- 1 — трицепс
- 2 — общий разгибатель пальцев
- 3 — первая межкостная мышца
- 4 — короткий лучевой разгибатель запястья
- 5 — плечевая мышца
- 6 — клювовидно-плечевая мышца
- 7 — локтевая мышца
- 8 — локтевой разгибатель запястья
- 9 — бицепс: длинная головка (А) и короткая головка (В)
- 10 — большая круглая мышца
- 11 — короткий лучевой разгибатель запястья
- 12 — длинная мышца, отводящая большой палец
- 13 — короткий разгибатель большого пальца
- 14 — мышца, приводящая большой палец
- 15 — длинный лучевой разгибатель запястья
- 16 — плечелучевая мышца
- 17 — дельтовидная мышца



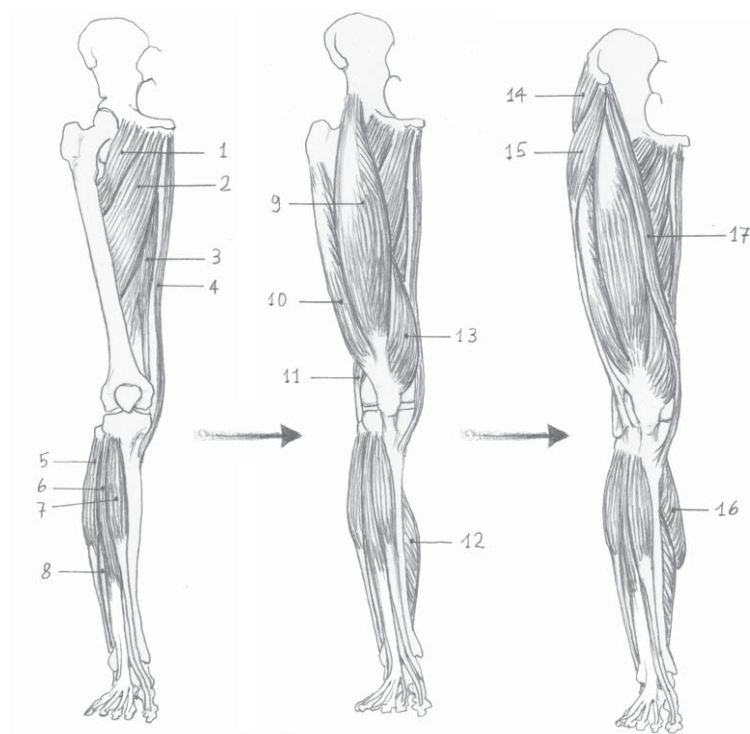
На схеме показаны поверхностные мышцы правой верхней конечности в латеральной плоскости.

* Жирным темным контуром обозначена толщина кожи и подкожного слоя.

- 1 — трапецевидная мышца
- 2 — дельтовидная мышца
- 3 — большая круглая мышца
- 4 — трицепс
- 5 — локтевая мышца
- 6 — разгибатель мизинца
- 7 — общий разгибатель пальцев
- 8 — короткий разгибатель большого пальца
- 9 — первая межкостная мышца
- 10 — мышца, приводящая большой палец
- 11 — мышца, отводящая большой палец
- 12 — короткий лучевой разгибатель запястья
- 13 — длинный лучевой разгибатель запястья
- 14 — плечелучевая мышца
- 15 — плечевая мышца
- 16 — бицепс
- 17 — большая грудная мышца
- 18 — лучевой сгибатель запястья
- А — удерживатель сгибателей (поперечная связка запястья)

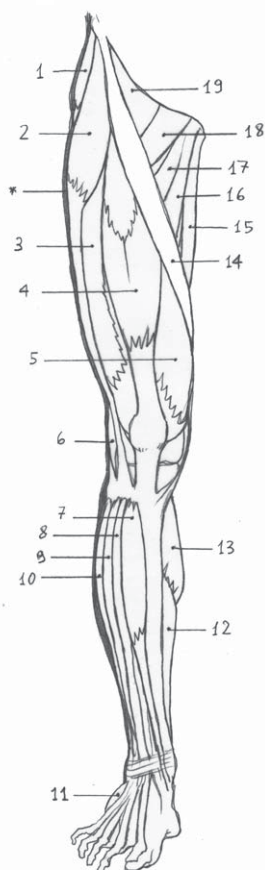


Анатомическое устройство нижней конечности



На тональной схеме показаны значимые мышцы нижней конечности во фронтальной плоскости, от глубокого слоя до поверхностного.

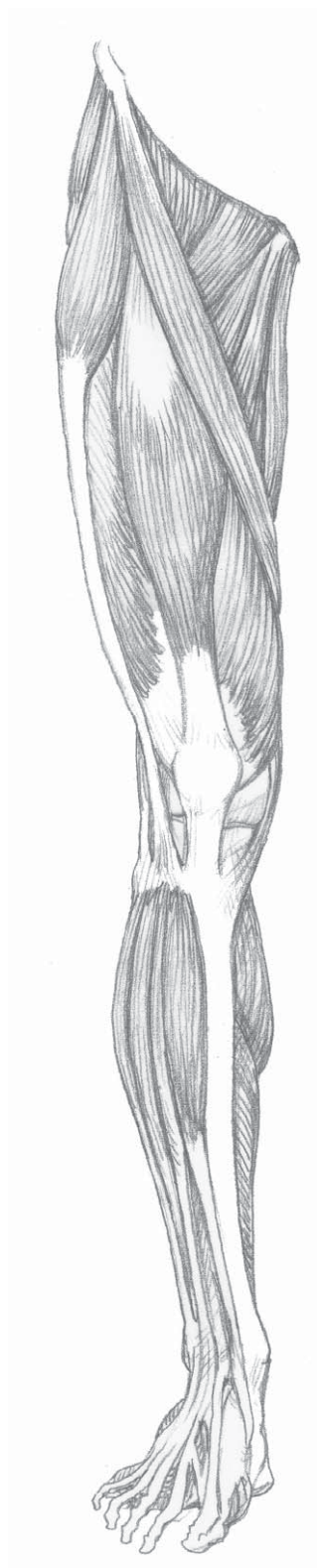
- 1 — гребенчатая мышца
- 2 — длинная приводящая мышца
- 3 — большая приводящая мышца
- 4 — тонкая мышца
- 5 — длинная малоберцовая мышца
- 6 — длинный разгибатель пальцев
- 7 — передняя большеберцовая мышца
- 8 — короткая малоберцовая мышца
- 9 — прямая мышца бедра (один из квадрицепсов)
- 10 — латеральная широкая мышца бедра (один из квадрицепсов)
- 11 — бицепс бедра
- 12 — камбаловидная мышца
- 13 — медиальная широкая мышца бедра (один из квадрицепсов)
- 14 — средняя ягодичная мышца
- 15 — напрягатель широкой фасции бедра
- 16 — икроножная мышца
- 17 — портняжная мышца

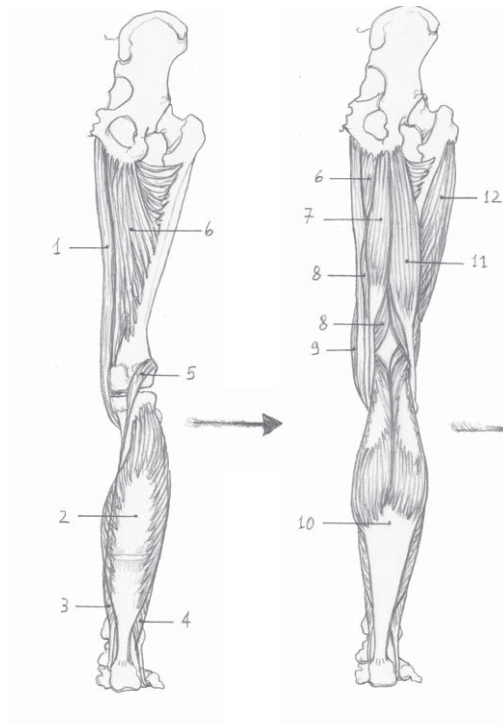


На схеме показаны мышцы правой нижней конечности во фронтальной плоскости.

* Жирным темным контуром обозначена толщина кожи и подкожного слоя.

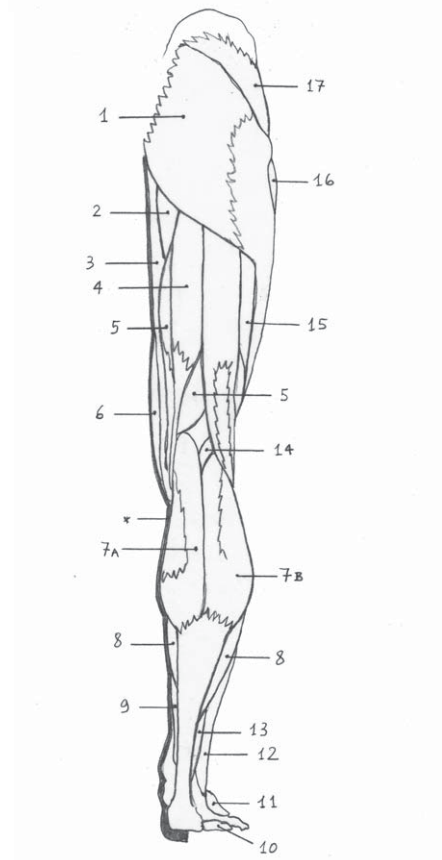
- 1 — средняя ягодичная мышца
- 2 — напрягатель широкой фасции бедра
- 3 — латеральная широкая мышца бедра (один из квадрицепсов)
- 4 — прямая мышца бедра (один из квадрицепсов)
- 5 — медиальная широкая мышца бедра (один из квадрицепсов)
- 6 — бицепс бедра
- 7 — передняя большеберцовая мышца
- 8 — длинный разгибатель пальцев
- 9 — длинная малоберцовая мышца
- 10 — камбаловидная мышца
- 11 — короткий разгибатель пальцев
- 12 — камбаловидная мышца
- 13 — икроножная мышца
- 14 — портняжная мышца
- 15 — тонкая мышца
- 16 — длинная приводящая мышца
- 17 — короткая приводящая мышца
- 18 — гребенчатая мышца
- 19 — подвздошно-поясничная мышца (большая поясничная и подвздошная мышцы)





На тональной схеме показаны значимые мышцы нижней конечности в дорсальной плоскости, от глубокого слоя до поверхностного.

- 1 — тонкая мышца
- 2 — камбаловидная мышца
- 3 — длинный сгибатель пальцев
- 4 — короткая малоберцовая мышца
- 5 — подошвенная мышца
- 6 — большая приводящая мышца
- 7 — полусухозильная мышца
- 8 — полуперепончатая мышца
- 9 — портняжная мышца
- 10 — икроножная мышца
- 11 — бицепс бедра
- 12 — латеральная широкая мышца бедра
- 13 — большая ягодичная мышца
- 14 — средняя ягодичная мышца

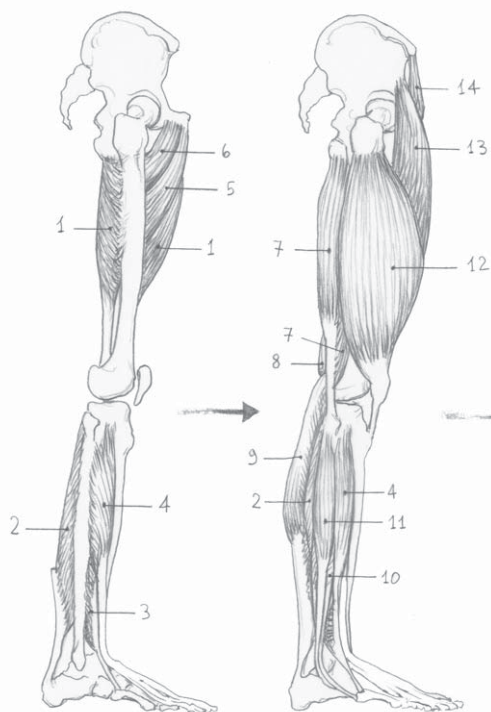


На схеме показаны мышцы правой нижней конечности в дорсальной плоскости.

* Жирным темным контуром обозначена толщина кожи и подкожного слоя.

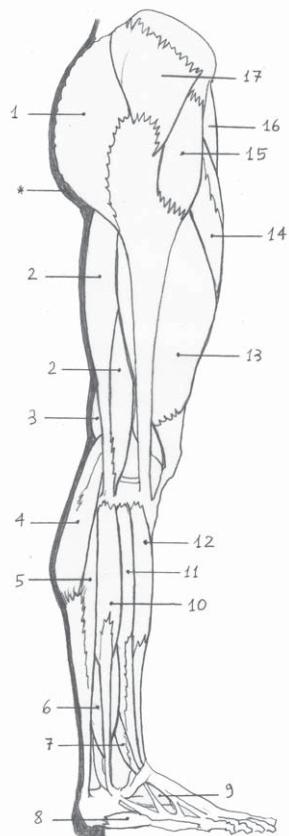
- 1 — большая ягодичная мышца
- 2 — большая приводящая мышца
- 3 — тонкая мышца
- 4 — полусухозильная мышца
- 5 — полуперепончатая мышца
- 6 — портняжная мышца
- 7 — икроножная мышца: медиальная головка (А) и латеральная головка (В)
- 8 — камбаловидная мышца
- 9 — длинный сгибатель пальцев
- 10 — мышца, отводящая мизинец (аналогичная есть в верхней конечности)
- 11 — короткий разгибатель пальцев
- 12 — длинная малоберцовая мышца
- 13 — короткая малоберцовая мышца
- 14 — подошвенная мышца
- 15 — латеральная широкая мышца бедра (один из квадрицепсов)
- 16 — напрягатель широкой фасции бедра
- 17 — средняя ягодичная мышца





На тональной схеме показаны значимые мышцы нижней конечности в латеральной плоскости, от глубокого слоя до поверхностного.

- 1 — большая приводящая мышца
 - 2 — камбаловидная мышца
 - 3 — третья малоберцовая мышца
 - 4 — длинный разгибатель пальцев
 - 5 — длинная приводящая мышца
 - 6 — гребенчатая мышца
 - 7 — бицепс бедра
 - 8 — полусухожильная мышца
 - 9 — икроножная мышца
 - 10 — короткая малоберцовая мышца
 - 11 — длинная малоберцовая мышца
 - 12 — латеральная широкая мышца бедра
 - 13 — прямая мышца бедра
 - 14 — портняжная мышца
 - 15 — средняя ягодичная мышца
 - 16 — большая ягодичная мышца
 - 17 — передняя большеберцовая мышца
 - 18 — напрягатель широкой фасции бедра
- * Широкая фасция бедра нужна для стабилизации и устойчивости коленных и тазобедренных суставов.

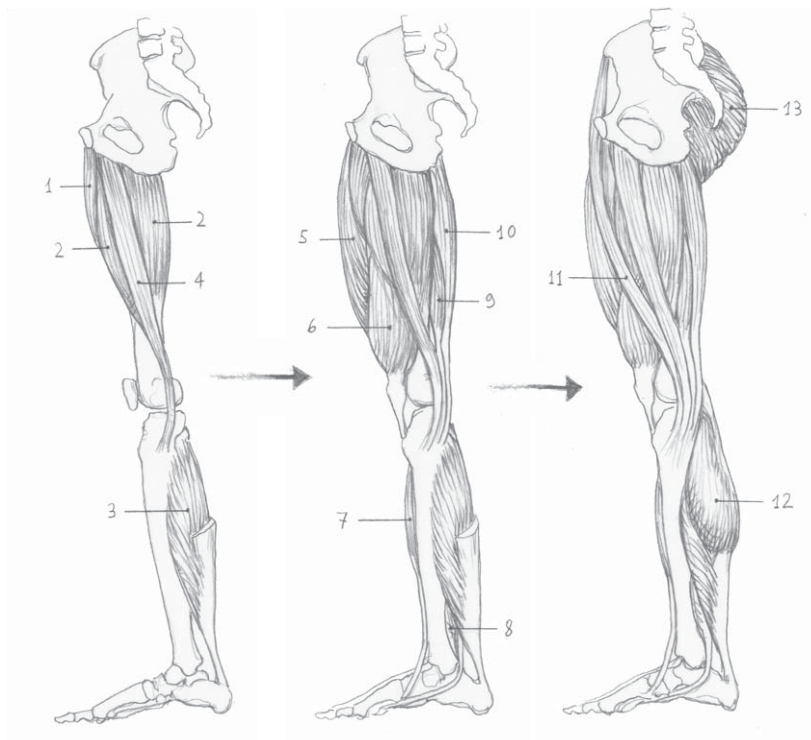


На схеме показаны мышцы правой нижней конечности в латеральной плоскости.

* Жирным темным контуром обозначена толщина кожи и подкожного слоя.

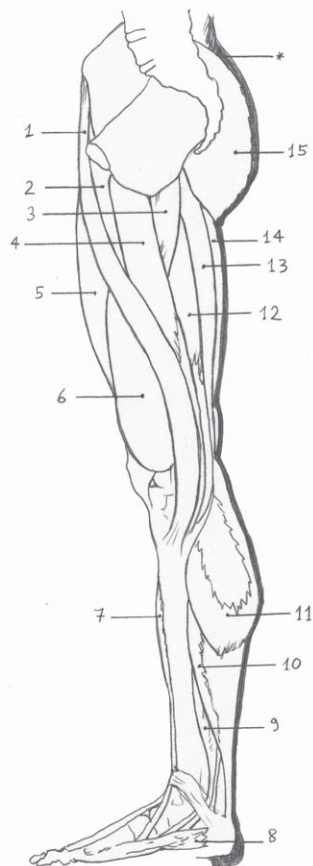
- 1 — большая ягодичная мышца
- 2 — бицепс бедра (длинная и короткая головки)
- 3 — полуперепончатая мышца
- 4 — икроножная мышца
- 5 — камбаловидная мышца
- 6 — короткая малоберцовая мышца
- 7 — третья малоберцовая мышца
- 8 — мышца, отводящая мизинец
- 9 — короткий разгибатель пальцев
- 10 — длинная малоберцовая мышца
- 11 — длинный разгибатель пальцев
- 12 — передняя большеберцовая мышца
- 13 — латеральная широкая мышца бедра
- 14 — прямая мышца бедра
- 15 — напрягатель широкой фасции бедра
- 16 — портняжная мышца
- 17 — средняя ягодичная мышца





На тональной схеме показаны значимые мышцы нижней конечности в медиальной плоскости, от глубокого до поверхностного слоя.

- 1 — длинная приводящая мышца
- 2 — большая приводящая мышца
- 3 — камбаловидная мышца
- 4 — тонкая мышца
- 5 — прямая мышца бедра
- 6 — медиальная широкая мышца бедра
- 7 — передняя большеберцовая мышца
- 8 — длинный сгибатель пальцев
- 9 — полуперепончатая мышца
- 10 — полусухожильная мышца
- 11 — портняжная мышца
- 12 — икроножная мышца
- 13 — большая ягодичная мышца

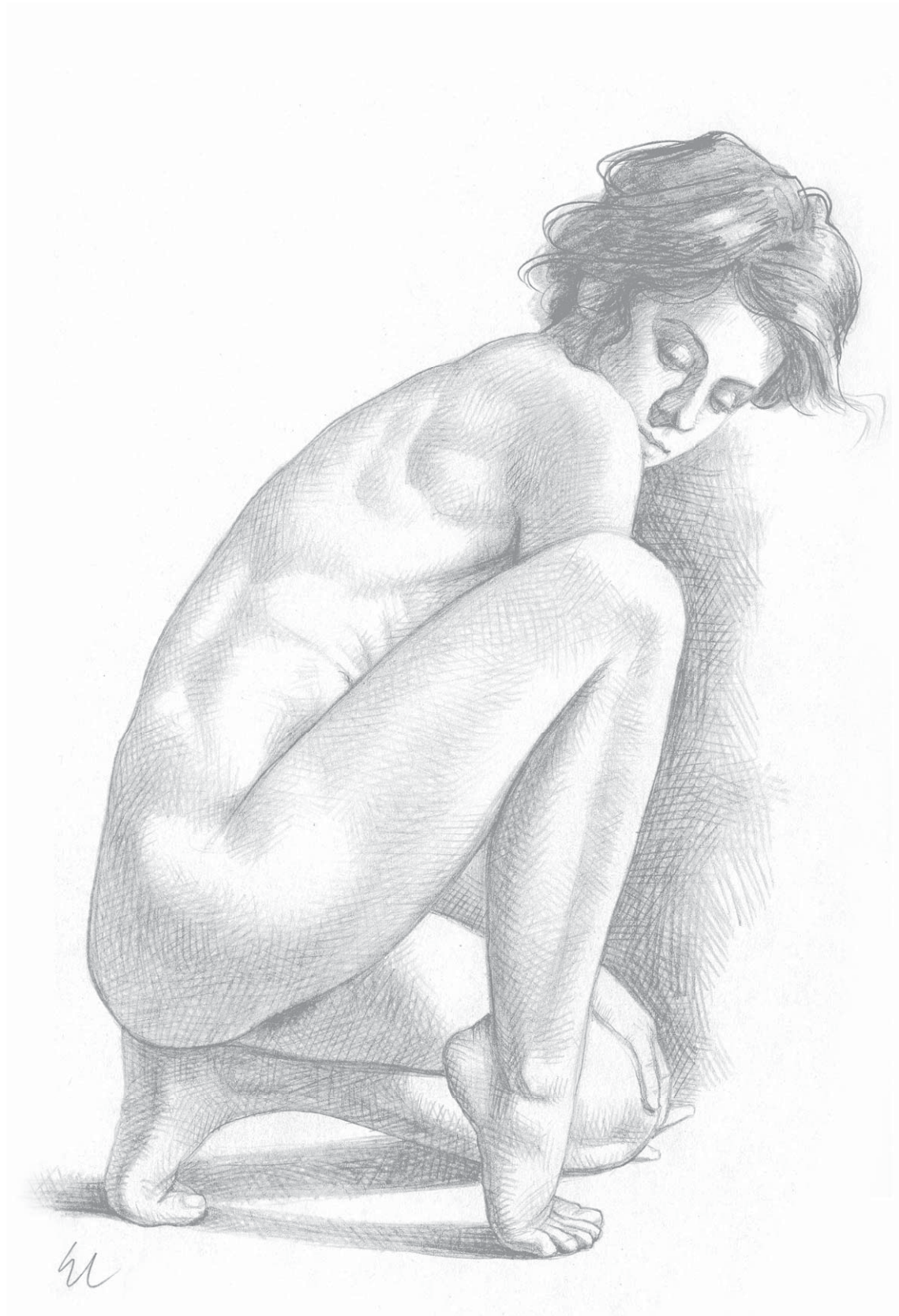


На схеме показаны мышцы правой нижней конечности в медиальной плоскости.

* Жирным темным контуром обозначена толщина кожи и подкожного слоя.

- 1 — портняжная мышца
- 2 — гребенчатая мышца
- 3 — большая приводящая мышца
- 4 — тонкая мышца
- 5 — прямая мышца бедра
- 6 — медиальная широкая мышца бедра
- 7 — передняя большеберцовая мышца
- 8 — мышца, отводящая большой палец
- 9 — длинный сгибатель пальцев
- 10 — камбаловидная мышца
- 11 — икроножная мышца
- 12 — полуперепончатая мышца
- 13 — полусухожильная мышца
- 14 — бицепс бедра
- 15 — большая ягодичная мышца





ОБНАЖЕННАЯ НАТУРА

Возможно, все, чему мы учимся, нам уже известно: мастер лишь проливает свет на темный угол, где скрытые инстинкты ожидают превращения в замысел.
ЛОРЕНЦО ВЕСПИНЬЯНИ

Рисование человека полностью вовлекает художника в процесс: важны чувства, которые возникают во время изучения физической формы модели, восприятие ее настроения и сравнение со своим. Тело позволяет в каком-то смысле разглядеть жизненную силу человека даже лучше, чем при работе над портретом. Художественное произведение — это попытка отразить и передать эту силу.

Поэтому неудивительно, что с момента зарождения искусства и религии изображение тела человека остается одним из важнейших сюжетов. Обнаженная фигура воплощает в себе все человеческое, хотя в западной и восточной цивилизациях, конечно же, преподносится по-разному. Первую отличает, например, акцент на аналитическом подходе, описательности, анатомии, объяснении биологического строения и гармоничном сочетании общих и индивидуальных характеристик. В последней же фокус сосредоточен на жизненной силе человека, неявных, но приоткрывающихся взгляду свидетельствах внутренней энергии.

Рисование фигуры — сложившаяся веками традиция обучения западных художников, которая по сей день считается неотъемлемой частью образовательной программы. В наше время невероятного разнообразия художественных веяний и авторских выразительных средств рисование живой модели с натуры все еще остается чрезвычайно полезным предметом.

Есть много способов преподавания рисунка обнаженной фигуры, но все они в основном базируются на двух подходах. Структурный подход следует научным принципам и направляет художника к анализу конструктивных (анатомических, технических и геометрических) качеств модели. Он включает, к примеру, соответствие относительных размеров разных частей тела, учет направления основных осей, правильность пропорций, контуров и объемов тела. Экспрессивный же подход, напротив, основан на непринужденном восприятии фигуры, отображении качеств, эмоций и характера, иными

словами, скорее скрытого содержания модели, чем биологического строения тела. Эти две противоположности могут, разумеется, в разной степени сочетаться друг с другом, в зависимости от авторского стиля и подхода.

Поэтому я счел целесообразным предложить для рассмотрения несколько тем, касающихся рисования обнаженной фигуры. В них предлагаются способы изучать мужское и женское тело так, как будто вы видите его впервые.

При работе любыми материалами разделение сюжетов на жанры (натюрморт, животное, пейзаж и фигура) отчасти субъективно. Правила всегда одинаковы и применяются к любому объекту. «Наблюдать» — значит «смотреть внимательно и с интересом», стараясь уловить взаимодействие частей друг с другом и целое, передать «характер» объекта, почувствовать и понять. Именно рисование фигуры вызывает больше всего трудностей, а способности восприятия и наблюдательность у всех очень разные.

Для понимания и изображения формы человеческого тела знание анатомии менее важно, чем морфология. Фигура человека — это трехмерное тело, прочная структура с глубиной, объемом и массой. Чтобы убедительно нарисовать ее, нужно научиться создавать иллюзию прочной формы на плоскости бумаги. Постигнув основные формы, можно переходить к фигуре и одновременно субъективно и творчески анализировать ее анатомию, перспективу и светотень. Например, одной внимательности достаточно, чтобы определить места, где под кожей находятся выступающие кости, а знания анатомии помогут подтвердить правильность наблюдений и визуального анализа. Но факты еще нужно воплотить в художественной форме, наглядно и убедительно. Полностью «научно обоснованное» изображение может выглядеть вымученной, лишенной выразительности учебной работой. Точность не должна доходить до педантизма и слепого копирования. Лучше пусть фундаментальные знания способствуют простоте воплощения.

НЕКОТОРЫЕ ПРАКТИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Если занятие вызывает скуку — бросайте его.

ЭЖЕН ДЕЛАКРУА

ПОИСК МОДЕЛИ

С натуры фигуру обычно рисуют в свободное время или в рамках обучения. В художественном учебном заведении можно узнать, как попасть в натурный класс. Если поблизости не найдется ничего подобного, можно организовать собственные классы рисования обнаженной модели с коллегами-художниками и позировать друг другу. Помещение следует выбирать с учетом того, чтобы в нем удобно могли разместиться все желающие и модель. Независимо от обстоятельств к модели нужно относиться с уважением. Не забудьте уточнить законодательные ограничения, касающиеся возраста, и обсудить вопросы оплаты, места и длительности работы, цель создания изображения, конфиденциальность и пр.

КАКИХ МОДЕЛЕЙ ВЫБИРАТЬ?

Не обязательно обращаться к профессиональным моделям —

тем, кто позирует для студентов художественных вузов или ищет работу через агентство. Также не стоит искать непременно молодую модель с «идеальным» телом, отвечающим современным стандартам. Среди «обычных» людей встречаются гораздо более интересные типажы: самые подходящие кандидатуры, которые с большой вероятностью согласятся на ваше предложение, найдутся в танцевальных и спортивных школах и театральных студиях. Обнаженная натура не всегда означает полную наготу: современные купальные костюмы удержат модель в рамках благопристойности, не скрыв при этом физические характеристики ее тела. Очень важные качества для модели — дружелюбие, терпение и желание участвовать в процессе. Непринужденная поза, желание получить удовольствие от совместной работы и внести личный вклад с лихвой компенсируют любой недостаток опыта позирования.

РАБОЧАЯ ОБСТАНОВКА

В помещении, предназначенном для рисования живой модели, должны быть: закрытый угол, где модель может раздеться и одеться; комфортная температура воздуха; набор аксессуаров для позирования. Лучше всего использовать естественное, или дневное, освещение (не прямой солнечный свет), поступающее из большого окна (старые мастера предпочитали северные окна). Искусственный свет подойдет при условии одного источника, иначе тени на модели будут плохо видны или искажены. Если же такой возможности нет, направьте прямо на модель под нужным углом одну или несколько ламп средней мощности таким образом, чтобы они ей не мешали и не создавали неестественные тени. Длительность одного сеанса обычно составляет не менее двух часов, с пятнадцатиминутными перерывами примерно каждый час, в зависимости от позы. Негромкая музыка поможет



Общий контур



Определение конструктивных линий



Геометризация

более приятно провести время не только модели, но и художникам.

РАССТОЯНИЕ ДО МОДЕЛИ

Оптимальная дистанция составляет 2–3 м, чтобы можно было видеть все тело без необходимости лишний раз переводить взгляд или поворачивать голову. Не в каждом помещении все присутствующие художники смогут работать на удобном расстоянии, поэтому важно избежать перспективных искажений (если они не часть замысла) и предусмотреть возможность для смены ракурса — ходить вокруг модели, садиться на пол или стоять на возвышении.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ТЕХНИКИ

Рисунок обнаженной натуры является упражнением по изучению модели, поэтому обычно выполняется графическими материалами, простыми и быстрыми в использовании (карандаш, уголь, перо и тушь, пастель, цветные карандаши и др.). В некоторых случаях он представляет собой

подготовительный этап для более сложной работы (живописи или скульптуры), что часто практиковалось в прошлом. Бумагу удобно закрепить на мольберте вертикально и параллельно модели. Если вы рисуете сидя, проще будет делать это на планшете среднего размера (примерно 30 x 40 или 40 x 50 см), положив его на колени.

КУЛЬТУРНЫЙ КОНТЕКСТ

Изучение обнаженной фигуры на примере живой модели более продуктивно, если одновременно проявлять интерес к анатомии, истории искусств, философии или психологии. Такие «культурные ингредиенты» обогащают результат, но степень и характер их влияния зависят от личности художника. При этом они должны оставаться вторичными к наблюдению человеческого тела, и мотивацию для творчества стоит черпать преимущественно из собственной индивидуальности. Сочетание глубокого знания

предмета с источниками вдохновения направлено на поиск и совершенствование авторского стиля в такой последовательности: наблюдение, понимание, интерпретация.

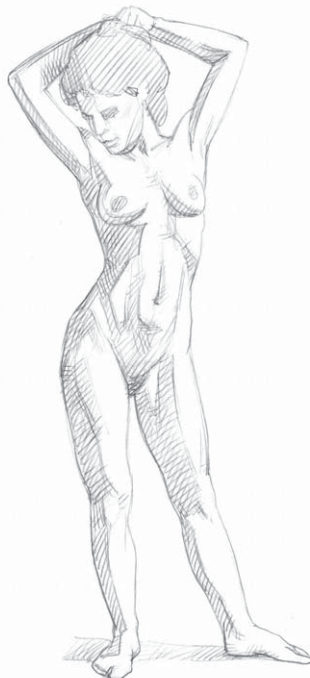
РАБОТА В ГРУППЕ

Рисование в уединении необходимо для глубокого творческого процесса, но в компании коллег-художников есть свои преимущества, особенно если она небольшая (максимум десять человек) и состоит из людей с разным опытом. До сеанса позирования можно принять ряд общих решений, например выбрать позу, места для работы, способы освещения и пр. Во время сеанса можно подсмотреть друг у друга новую техническую идею или стиль, а по окончании — обсудить и поcritиковать результаты, обменяться мнениями, предложить новый или альтернативный способ практики. Но самый большой плюс групповой работы, кроме взаимной поддержки, — возможность разделить на всех гонорар модели.

Наброски на этой странице показывают одну из возможных последовательностей изображения человеческого тела в технике рисунка и основные удачно выполненные этапы наблюдения и анализа фигуры: от восприятия общей формы и ее характера до проверки конструктивных элементов.



Упрощение природной формы



Определение основных объемов



Подробная проработка

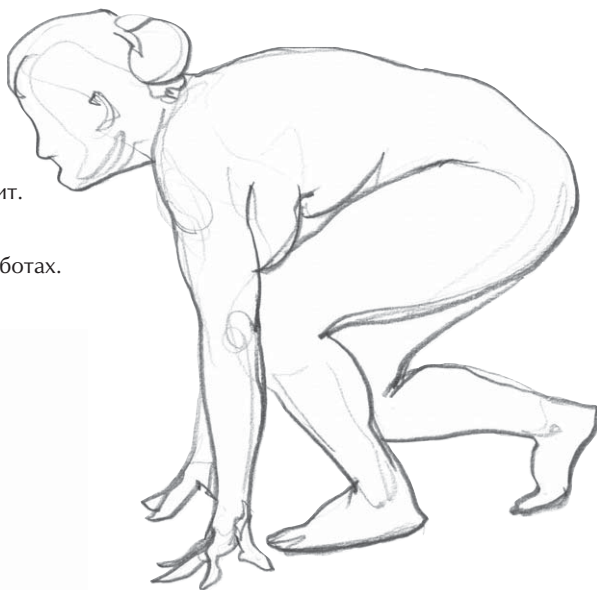
ОСНОВНАЯ ФОРМА

Просто и выразительно.

ДЖУЗЕППЕ ВЕРДИ

Самые спонтанные и живые рисунки называются динамичными набросками. Они основаны на внимательном наблюдении, при котором требуется собрать как можно больше «информации» за короткий промежуток времени. При этом необходимость (вынужденная или по собственной инициативе) зарисовать фигуру заставляет художника быть наготове (почти как в экстренных обстоятельствах) и подталкивает к интуитивному и при этом точному изображению наиболее важных характеристик изучаемого тела, включая форму и позу.

В результате получается рисунок, художественная ценность которого не имеет никакого значения: его цель — показать общую структуру, позу или действие модели. Чтобы хорошо рисовать, необходимо научиться видеть, поэтому быстрые наброски — не самоцель, а метод обучения, тренировка наблюдательности и координации между глазами, воспринимающими визуальную информацию, и рукой, которая ее воспроизводит. В целом это возможность приобрести опыт и освежить восприятие, что проявится затем в детализированных и сложных законченных работах.



Чтобы быстрые наброски принесли пользу, следует учесть следующие моменты.

Длительность позы должна составлять 2–5 минут.

Сосредоточьте основное внимание на общем «характере» фигуры — позе и форме — и больше смотрите на модель, чем на рисунок.

Определите оси туловища и конечностей (это внутренние структурные линии, их направление задают в основном позвоночник и таз), области «напряжения» между отдельными частями тела, как уравновешена фигура и направлены движение или жест, и контуры формы. Используйте обычную бумагу среднего размера (например, 25 x 35 или 35 x 50 см), положив ее на твердый планшет, и материалы, которые позволяют делать серии штрихов, как светлыми линиями (быстро) так и жирными (это, например, мягкие графитовые мелки, прессованный уголь и маркеры).



Быстрые рисунки можно делать в качестве разминки до или после длинного сеанса позирования, после завершения подробного рисунка, для улучшения техники и развития наблюдательности. В результате получаются изображения с разнообразными графическими и психологическими эффектами, но несомненно интересные и заслуживающие эксперимента.



Попробуйте представить, что кончик карандаша двигается не по бумаге, а по поверхности тела модели, воспроизводит важные неровности и контуры и намечает основные структурные линии, раскрывая сложное устройство тела и выразительность позы.

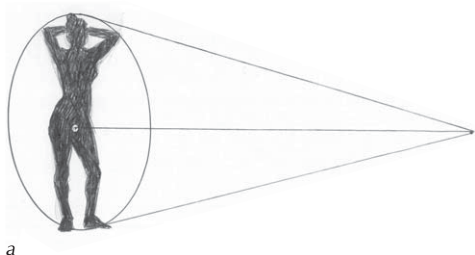


ИЗМЕРЕНИЯ

Я научился измерять, определять
и находить основные линии.

ВИНСЕНТ ВАН ГОГ

В человеческой фигуре каждая часть тела соразмерна с другими частями и всем телом. Эти пропорции связаны с анатомическим устройством и определяются антропометрией, но в поисках вдохновения стоит обращаться и к эстетическим принципам идеала красоты. В следующей главе вы увидите, что пропорции с трудом поддаются оценке и анализу, если фигура находится в сложной позе или наблюдается с необычного ракурса. Именно в таких случаях пригодятся измерения, результаты которых помогут воспроизвести на бумаге убедительное изображение. Один из простых и интуитивно понятных способов — учитывать несколько важных моментов определения относительных размеров и положения фигуры в пространстве.



a

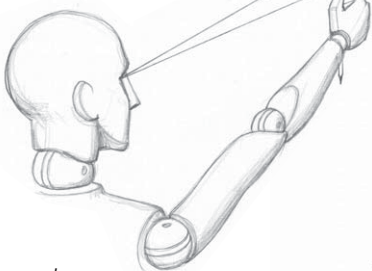
1 — Наметьте крайние точки рисунка: верхнюю и нижнюю (максимальная высота), боковые (максимальная ширина) и центральную, где пересекаются перпендикулярные линии, соединяющие эти точки.

2 — Оцените вертикальные и горизонтальные линии фигуры относительно эталонных (например, краев листа или вертикалей и горизонталей обстановки, окружающей модель) и измерьте расстояние между ними и самыми очевидными анатомическими или морфологическими деталями фигуры.

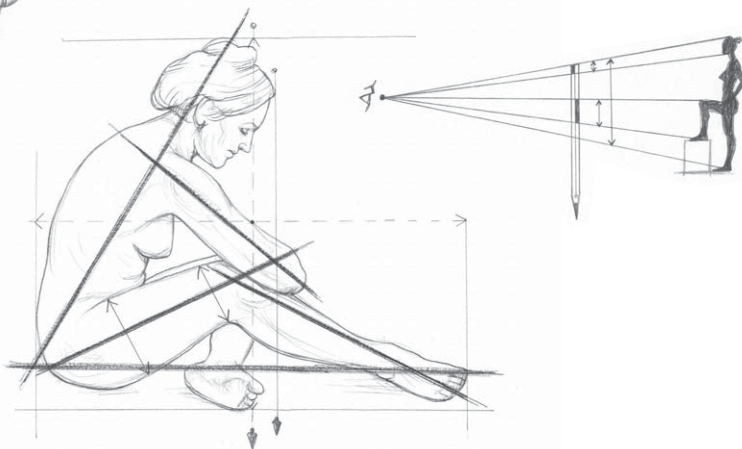
3 — Найдите диагонали, которые в зависимости от позы модели будут соответствовать осям основных частей тела. Определите расстояние и угол между этими линиями относительно вертикали и горизонтали. Но за измерениями не забывайте о главном: это не скрупулезный анализ, а упражнение в сравнительной оценке размеров и расстояний, призванное научить «прикидывать» параметры (как говорил Микеланджело, «знание того, как верно сделать приблизительное предположение») и проверять результаты в случае возникновения сомнений и сложностей.

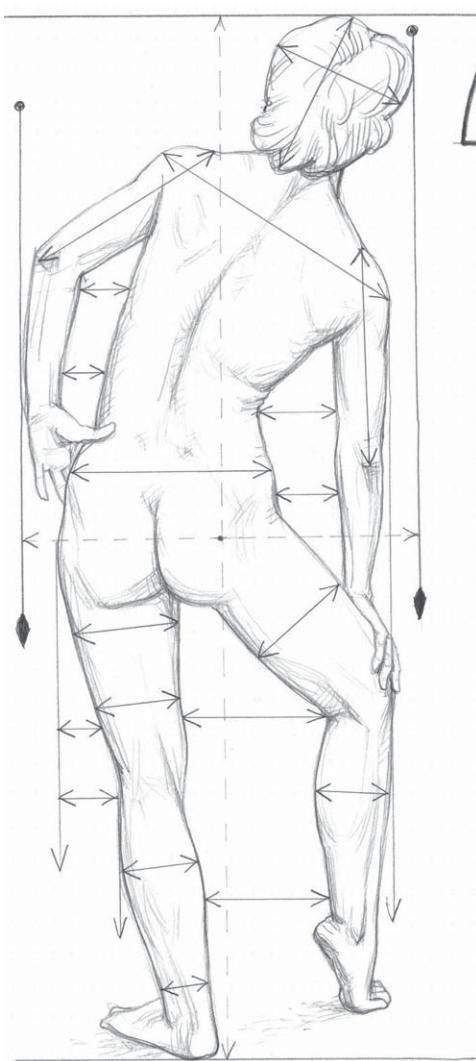
a — Если взгляд направлен в горизонтальной плоскости и глаза находятся на уровне центра модели (в частности, если она стоит прямо), восприятие размеров будет верным. Если же глаза находятся выше или ниже этой точки, могут появиться перспективные искажения.

b — Простым, давно известным и интуитивно понятным способом можно произвести «визуальные» измерения. Держите карандаш или палочку для измерений в вытянутой по направлению к модели руке. Закройте один глаз, а затем верхнюю часть измерительного инструмента совместите с одним краем части тела, а большой палец перемещайте ниже вдоль инструмента, пока он не окажется на одном уровне с другим ее краем. Сравните полученный отрезок с другими частями тела и перенесите результаты на бумагу.

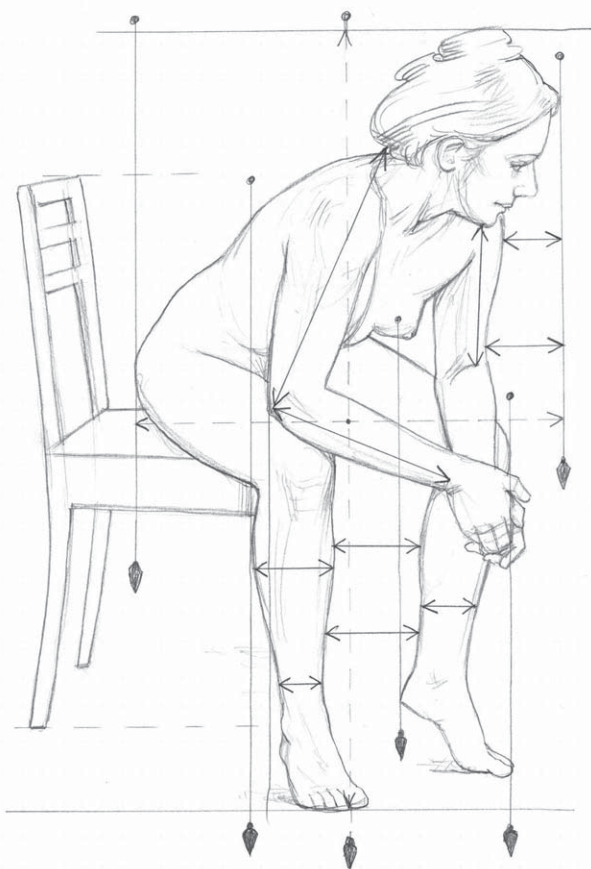


b





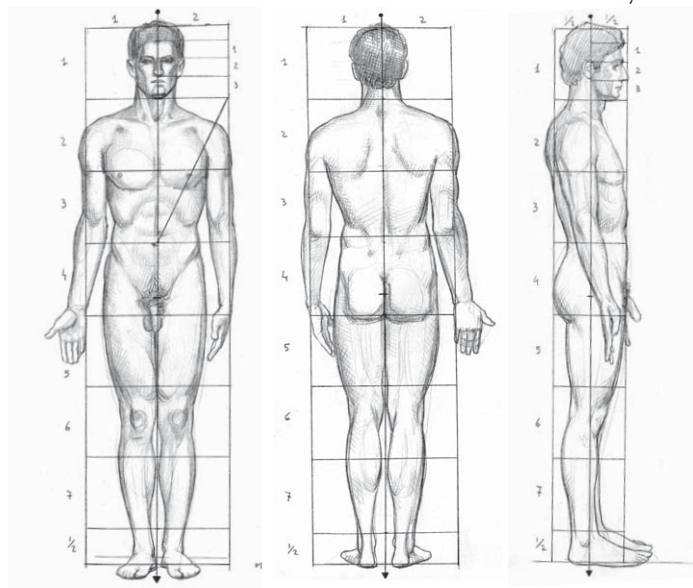
Негативное пространство — это пустота между двумя или более частями композиции, а в нашем случае — двумя или более частями тела человека. Эти «окна» очень удобны для уточнения относительных расстояний, размеров и формы «позитивного» пространства, ограничивающего их. Обычно им соответствует какая-то геометрическая форма, от которой легче отталкиваться для точной оценки сложных объектов.



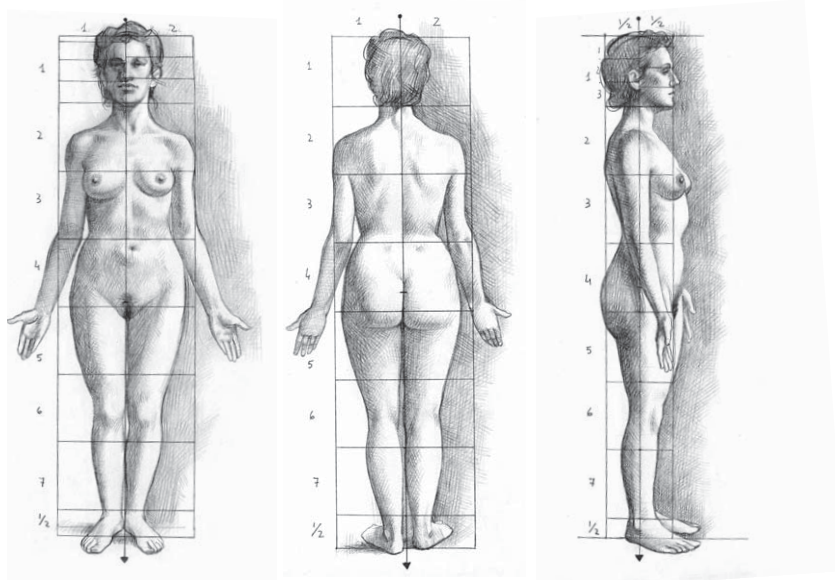
ПРОПОРЦИИ

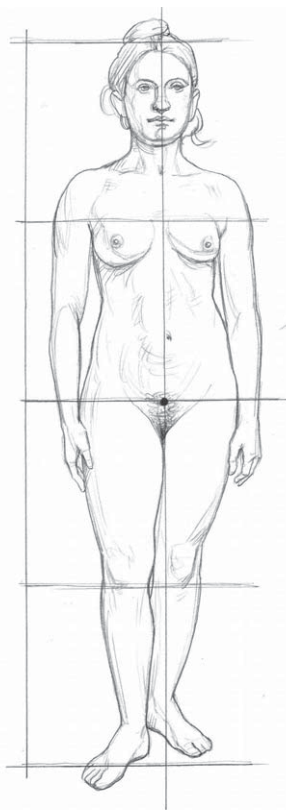
Пропорциями можно назвать размерное соотношение отдельных частей тела друг с другом и с фигурой в целом (также на с. 82–83). Эти отношения подчиняются определенному стандарту, то есть набору правил, которые упрощают художнику процесс воспроизведения человеческого тела и соответствуют анатомии и антропометрии (науке об относительных размерах и пропорциях фигуры человека). Каждый художник может изменить эти правила, отталкиваясь от собственного понимания красоты.

Схематичный рисунок на этой странице иллюстрирует «научный» стандарт (признанный по результатам среднестатистических размеров) тела взрослых мужчины и женщины в положении стоя. Единицей измерения выбрана высота головы от подбородка до верхней части черепа. Легко заметить, что в полный рост она укладывается примерно семь с половиной раз, в максимальную ширину фигуры в плечах — дважды и т. д. Середина высоты фигуры расположена на уровне нижней части живота и у мужчин ближе к паху, а у женщин немного выше.



Сетка из вертикальных и горизонтальных линий помогает понять, как расположены основные анатомические элементы и как они соотносятся друг с другом. Вертикальная линия по центру (в ракурсе спереди и сзади) разделяет тело на две части, которые можно считать симметричными.





Морфологические различия между телом взрослого мужчины и женщины в основном касаются структуры скелета и мышечной массы. У женщин, к примеру, таз, как правило, шире плеч, а длина туловища относительно роста меньше, чем у мужчины, за счет чего ноги кажутся длиннее.



Если модель находится не в стоящем положении, применить правила пропорций сложнее, но они все же действуют и служат справочной информацией для приблизительных измерений. За единицу измерения можно принять не голову, а любую другую часть, которая упростит оценку сложной позы. Во многих случаях будет проще так и сделать: выбрать, например, длину кисти руки, ширину колена или что-то другое и сравнивать ее с другими частями фигуры, которые видны в сильном сокращении или частично скрыты.

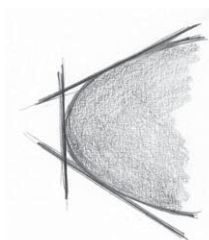
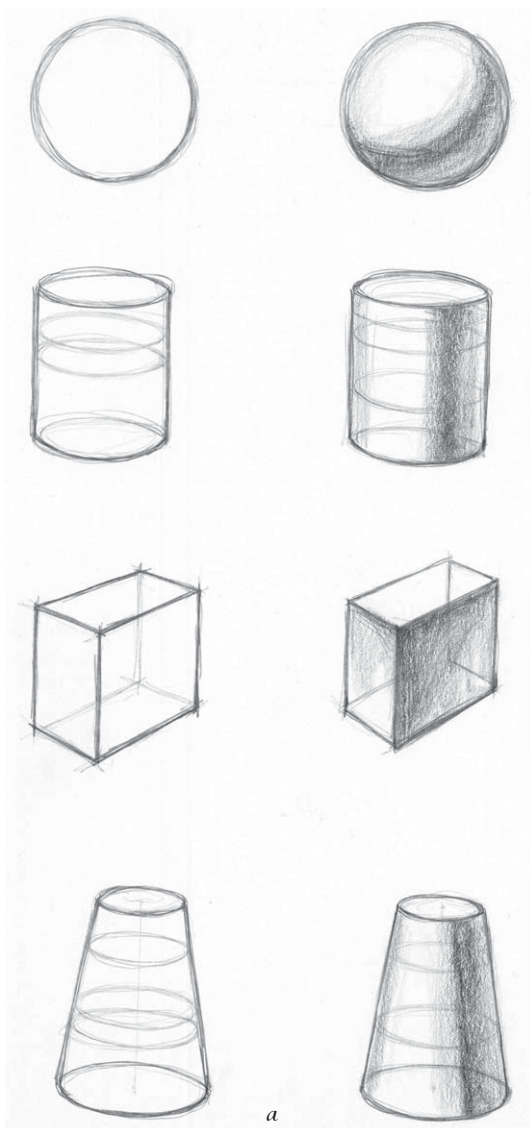
ВНЕШНЕЕ СТРОЕНИЕ: ГЕОМЕТРИЗАЦИЯ

Геометризация — отвлеченный процесс, при котором сложные формы (в особенности биологических организмов) приравниваются к простейшим геометрическим телам: сфере, кубу, цилиндру, пирамиде и т. д.

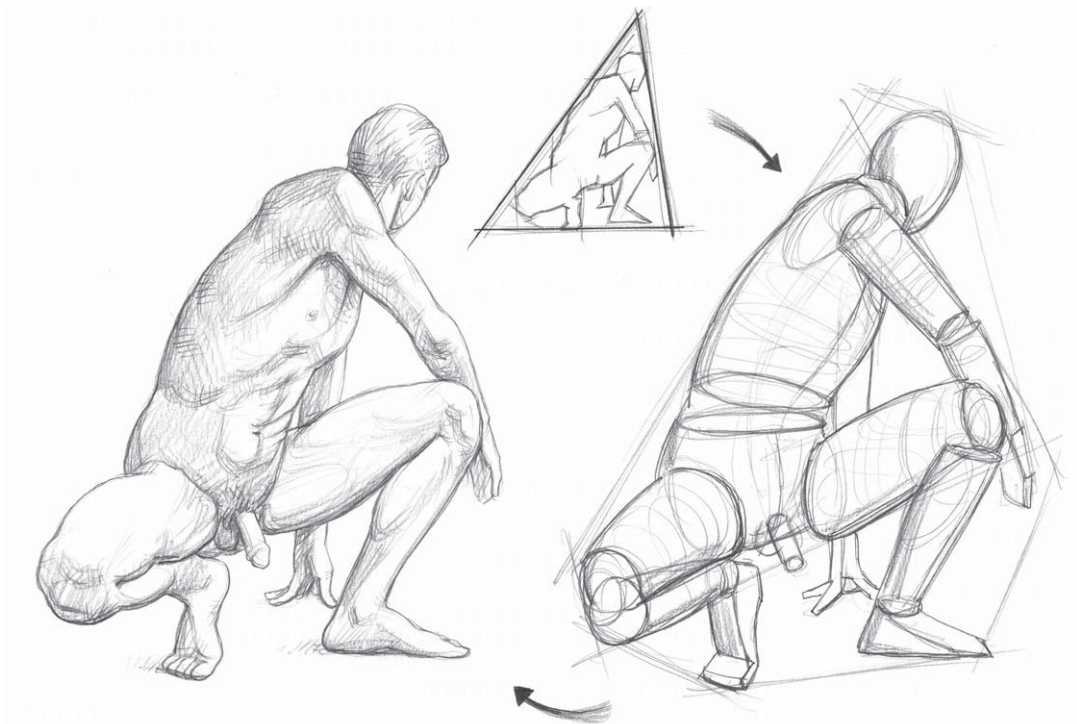
В первую очередь нужно выбрать геометрическую форму, которая больше всего соответствует органической, описывает ее целиком или один из сегментов (с. 72). Даже приблизительная, она помогает в определении формы человека, ее положения в пространстве, того, из каких частей она

состоит, и их относительных пропорций. Фигуру в перспективном сокращении (с. 139) проще проанализировать на примере геометрических, чем сложных и нестандартных органических форм. Для таких случаев хорошо иметь под рукой качественный, правильно собранный деревянный манекен. Во время рисования обнаженной фигуры очень важно задать ей массу, наметив основные области объема, а не только контуры. Геометризация в равной степени полезна для правильного восприятия и эффективного воспроизведения светотени и отражений, потому что научиться этому проще на примере геометрических тел, а затем применить полученные навыки на человеческом теле.

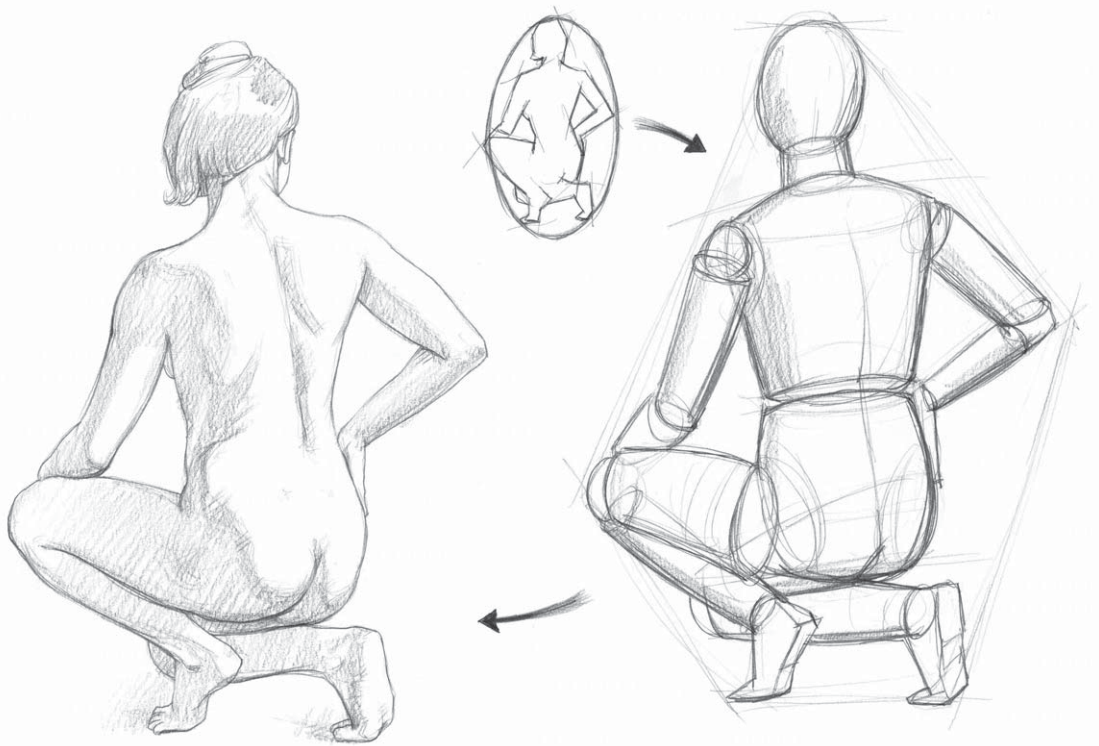
а — Для удачного изображения объема и характера поверхности можно представлять контуры последовательных сечений геометрического тела, огибающие его форму. Если представить тело прозрачным, станет ясно, где проходят сечения на «невидимой» стороне. На фигуре человека эти контуры будут более сложными, но подчиняются они тем же правилам.



б — Изогнутые линии можно изобразить короткими прямыми отрезками, расположенными под разными углами. Это придает форме материальность и более естественное ощущение объема или глубины.



Фигура почти всегда может быть вписана в обобщенную форму — контур плоской геометрической фигуры, например круга, треугольника, эллипса, квадрата и пр.

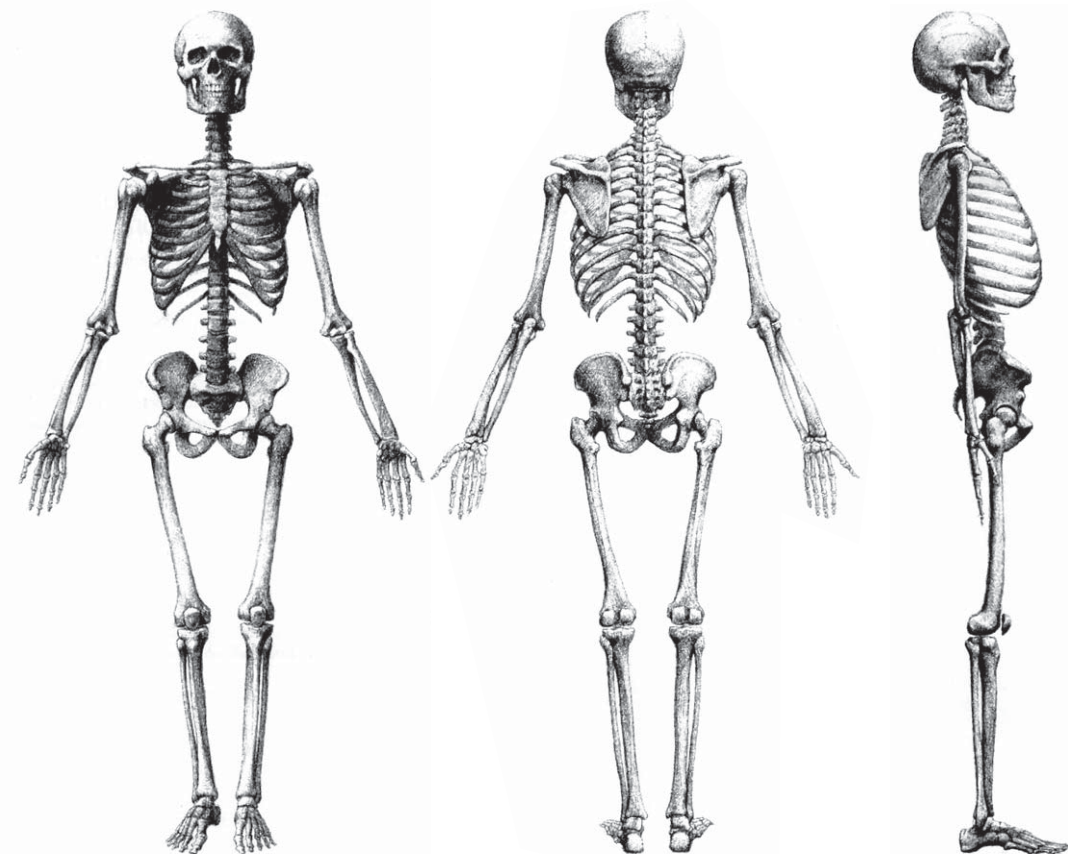


ВНУТРЕННЕЕ СТРОЕНИЕ: АНАТОМИЯ

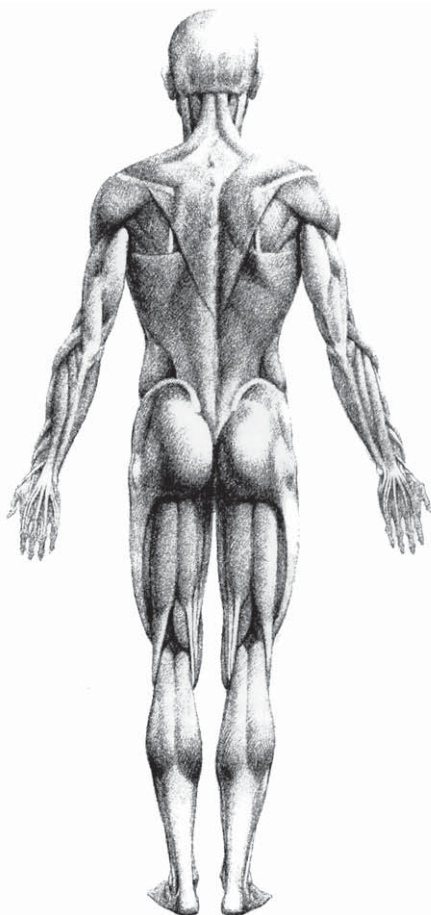
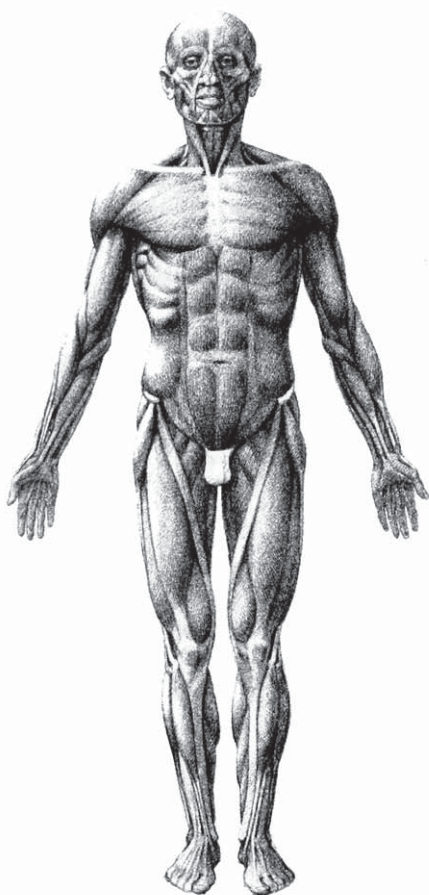
Для правильного и убедительного изображения внешней формы тела человека полезно, если не сказать — необходимо, иметь представление о форме, расположении и функциях элементов, составляющих его внутреннее устройство, особенно тех, которые отвечают за движения: кости, суставы и мышцы. Анатомия — научная дисциплина, имеющая значение и для художника, и не только по культурным, историческим и философским причинам, но и потому, что от ее знания зависит мастерство изображения обнаженной натуры. Вкратце анатомия — один из инструментов в вашем арсенале (и вам решать,

использовать его или нет), который поможет лучше понять себя и свое тело, а также улучшить навыки рисования с натуры. Точную и исчерпывающую научную информацию можно применять для обоснованного и аргументированного изображения, но она остается вторичной по отношению к доскональному пониманию, возможному только при внимательном изучении.

Иллюстрации на этом развороте уже встречались в предыдущих главах, посвященных форме и устройству тела человека. Здесь они для удобства воспроизведены повторно.



Скелет состоит из более чем 600 костей, соединенных суставами. Череп, позвоночник, грудная клетка и таз составляют осевой скелет. Добавочный скелет состоит из нижних и верхних конечностей, ключицы и лопаток.



Скелетные мышцы — активный элемент опорно-двигательного аппарата: при сокращении они воздействуют на кости, к которым присоединены сухожилиями, и заставляют их двигаться, играя, таким образом, важную роль в перемещении и смене позы тела. Мышцы могут укорачиваться, увеличиваться или изменять свою форму или толщину различными способами, в зависимости от усилий, требуемых для совершения действия. Форма мышц поверхностного слоя (представляющих наибольший интерес для художника, по крайней мере поначалу) как в покое, так и при сокращении оказывает непосредственное влияние на внешние контуры тела.

Для художника чрезвычайно важно обращать внимание на угол отклонения и направление таза и позвоночника: они задают характер всей позы и являются ее центром как в состоянии равновесия, так и в движении. Они также контролируют положение остальных частей тела. Ориентиры, то есть части костей, находящиеся непосредственно под поверхностью (прикрытые только кожей и подкожной тканью), легко обнаружить визуально или тактильно. Это идеальные опорные точки для анатомических и морфологических измерений и анализа.

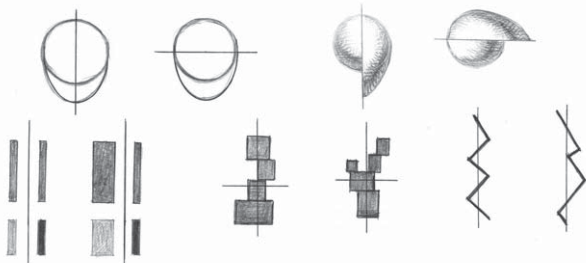
СИММЕТРИЯ И АСИММЕТРИЯ

Диагональ выражает движение.

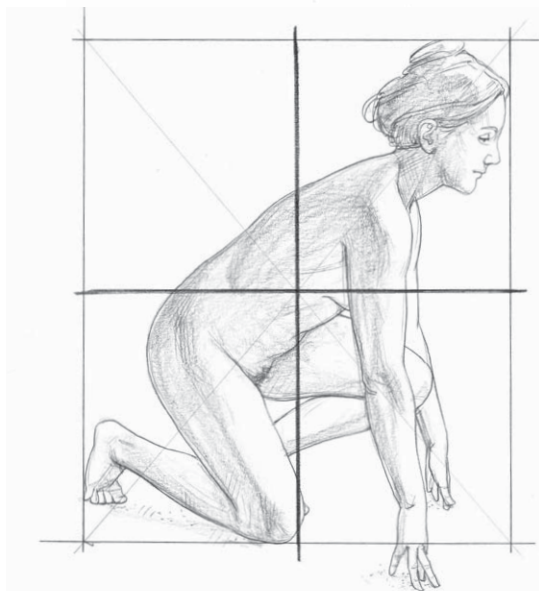
РУДОЛЬФ АРНХЕЙМ

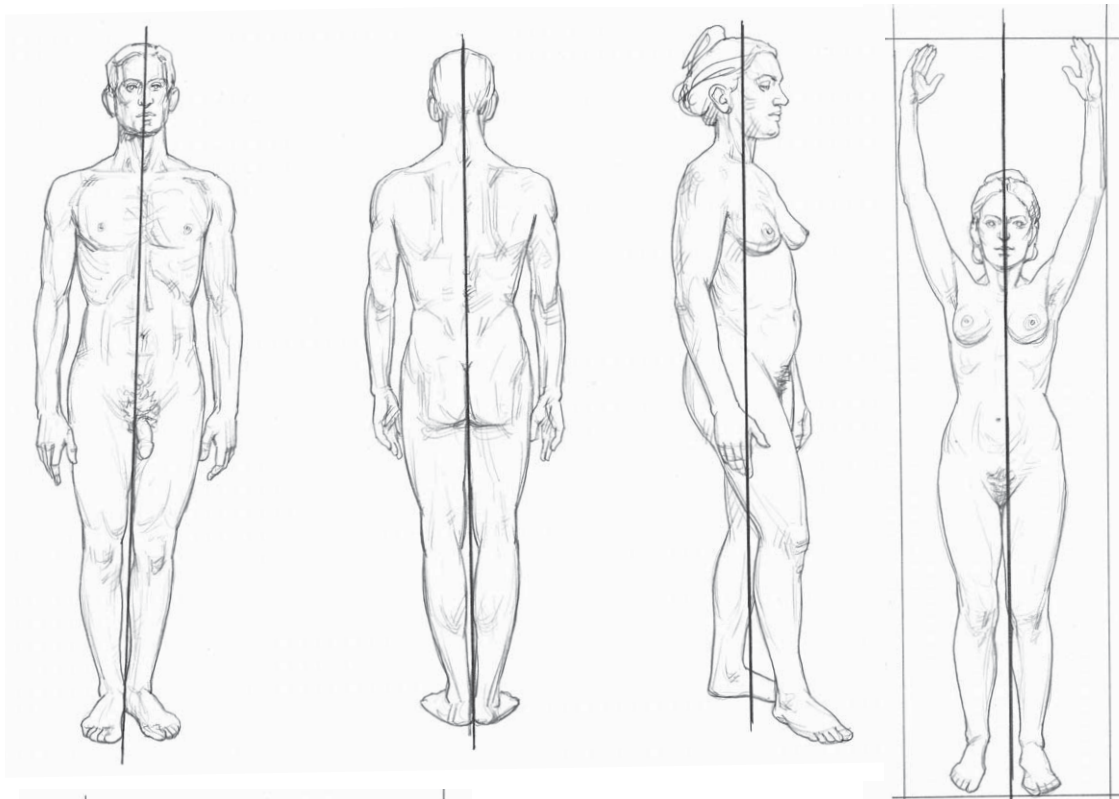
Понятие *симметрии* (термин, под которым изначально имелось в виду «соответствие пропорций») непосредственно связано с равновесием (с. 146), хотя для обеспечения последнего симметрия не является необходимостью. Симметрия может быть *центральной* (как в кристаллах) или *аксиальной*, при которой формы на двух сторонах заданной плоскости расположены симметрично относительно прямой линии, или оси симметрии. Вторая — один из самых распространенных типов симметрии, и именно к нему относится человеческое тело. Если посмотреть на фигуру в анатомической позе (описание на с. 72) спереди или сзади, легко заметить, что правая и левая половины как будто разделены гипотетической вертикальной плоскостью и выглядят как близнецы, хотя и не идентичные. При виде сбоку, однако, между передней и задней половинами

не прослеживается никакой симметрии. Симметрия и равновесие объединяются не только физическим законом тяготения, но и правилами визуального восприятия, особенно в том, что касается массы и направления. Следовательно, *визуальная масса* зависит от расположения каждого элемента композиции (местонахождения, расстояния, цвета, тона, веса и т. д.), а *направление*, или организация элементов в соответствии с направляющими линиями, может формировать динамичные симметричные или асимметричные формы, в которых будет ощущаться напряжение или равновесие. Симметрия ассоциируется с сопротивлением переменам, стабильностью и статичностью, поэтому очень редко используется в рисунке фигуры человека. Асимметрия, создающая динамику и движение, более предпочтительна.

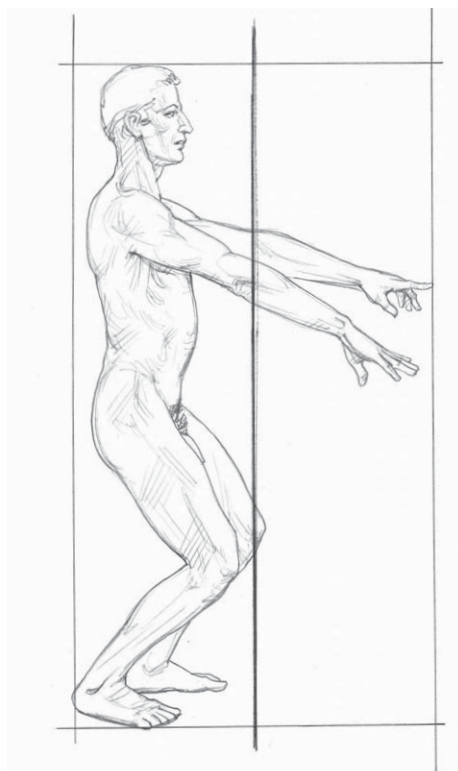


При выборе композиции рисунка обнаженной модели полезно сделать несколько «абстрактных» эскизов, а затем сравнить и оценить разные варианты изображения очень упрощенных объемных и тональных областей, расположенных симметрично или асимметрично. Для рисунка или живописи стоит проанализировать симметрию, а для создания скульптуры необходимо подробно рассмотреть распределение масс тела.





В анатомической позиции билатеральная симметрия человеческого тела очевидна при виде спереди и сзади, а в боковом ракурсе она отсутствует. К этим позам удобно обращаться за справочной информацией по анатомии и пропорциям, но они не годятся для художественного изображения из-за своей статичности и безжизненности. Со времен Древней Греции предпочтительнее ассиметрия — достаточно слегка перенести вес на одну из нижних конечностей, чтобы поза стала гораздо более выразительной и интересной и обрела динамику.



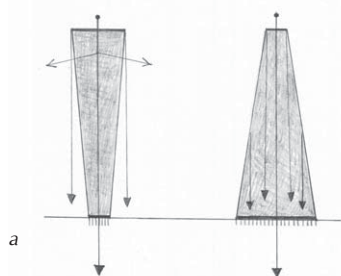
На этом рисунке симметрия тела нарушена положением рук. Именно они привлекают к себе все внимание, а остальная часть тела, находящаяся в равновесии, менее интересна.

РАВНОВЕСИЕ И БАЛАНС

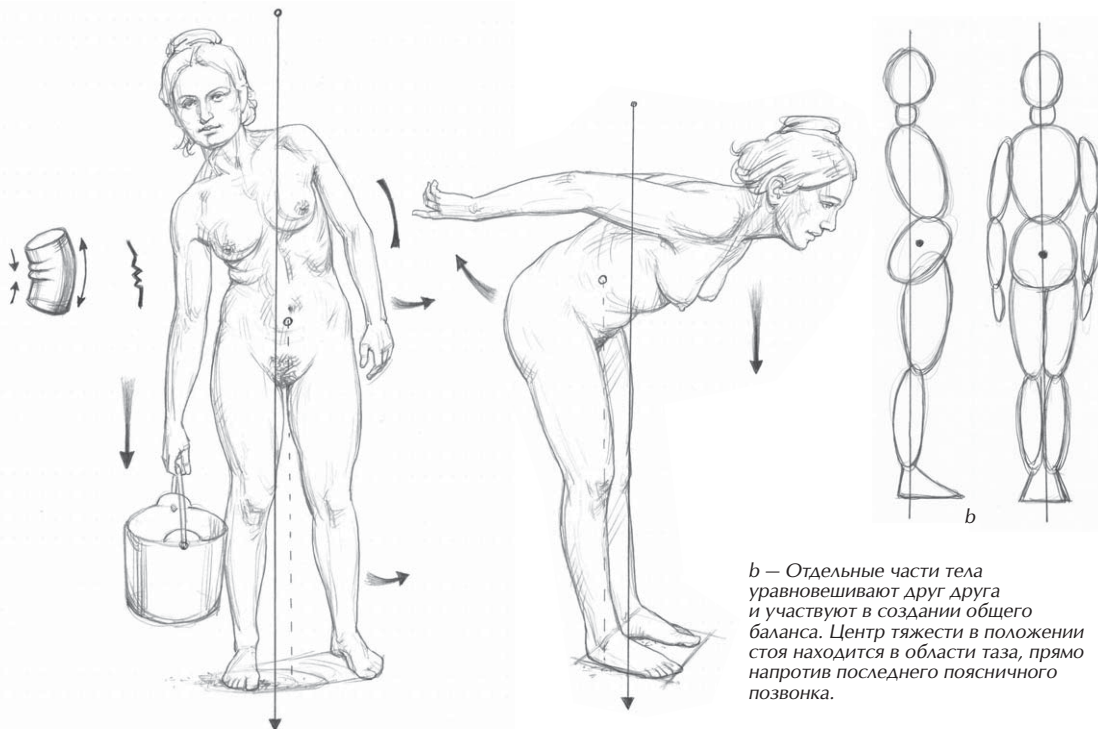
Равновесие, в физическом и механическом понимании, зависит от положения центра тяжести — барицентра, — в котором сосредоточена основная масса тела. Тело человека постоянно подвергается механическим воздействиям (гравитации, сгибанию, трению и пр.), и, если они нейтрализуют друг друга, наступает баланс — состояние равновесия. Без внешней помощи или поддержки тело обретает равновесие посредством множества внутренних настроек, и в этом случае линия центра тяжести опускается на землю в области ступней. Например, опорой стоящему человеку служат внешние контуры ступней и пространство между ними.

Баланс позволяет нам принять какую-либо позу и не упасть, стоя неподвижно или двигаясь. Очевидно, что при стабильном положении тела (сидя или лежа) необходимость в балансе отпадает. У каждой части тела (головы, туловища,

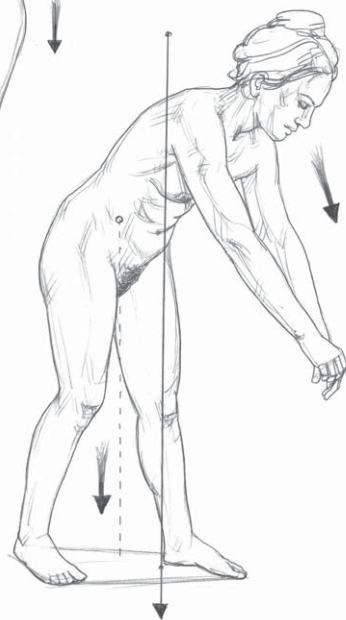
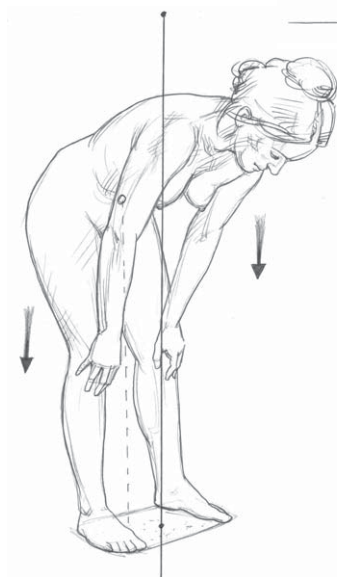
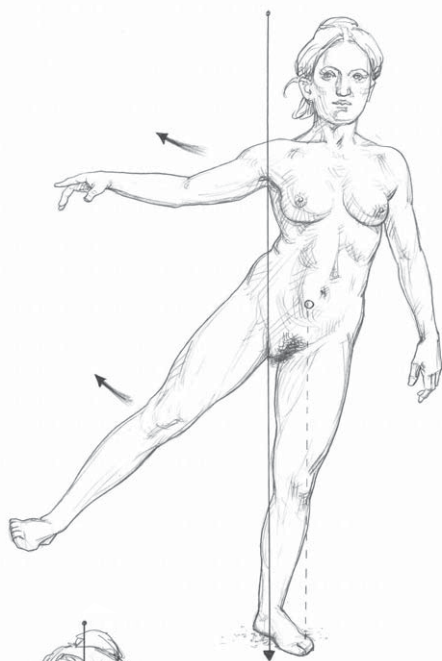
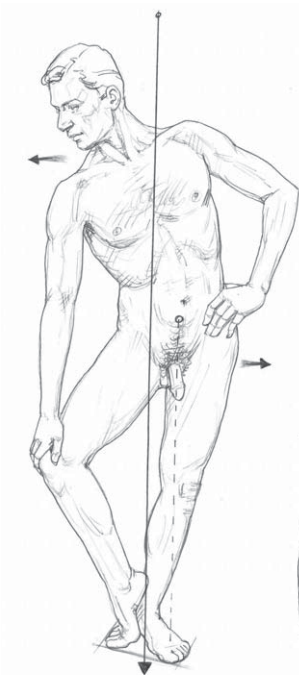
нижних конечностей и остальных) есть свой центр тяжести и ось. Расположенные друг над другом по вертикали, они представляют собой сегменты линии, отклоняющиеся под разными градусами от основного направления. Гибкий и сильный позвоночник, прикрепленный к тазу, — основной элемент обеспечения равновесия и баланса, а также одно из самых интересных устройств для их убедительного воспроизведения на рисунке. В большинстве случаев, чтобы подтвердить, что равновесие изображенной фигуры соответствует реальному равновесию модели, нужно всего лишь найти приблизительный центр тяжести (он может находиться в точке прямо под пупком) и провести линию от него до земли: если она попадает в область основной опоры тела, значит, фигура сбалансирована, если же нет — значит, равновесие отсутствует, или человек старается устоять на месте, двигая другими частями.



a — Баланс — результат равномерного распределения масс: чем шире область опоры и ниже центр тяжести, тем более стабилен объект.



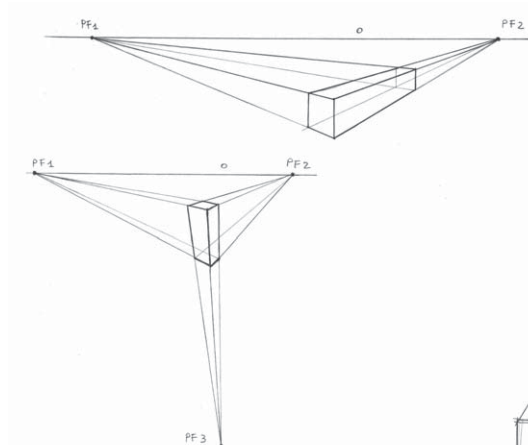
b — Отдельные части тела уравнивают друг друга и участвуют в создании общего баланса. Центр тяжести в положении стоя находится в области таза, прямо напротив последнего поясничного позвонка.



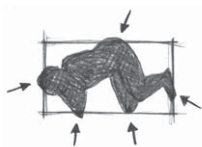
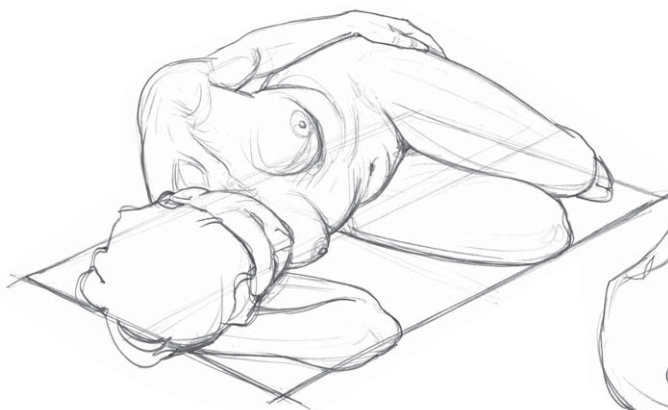
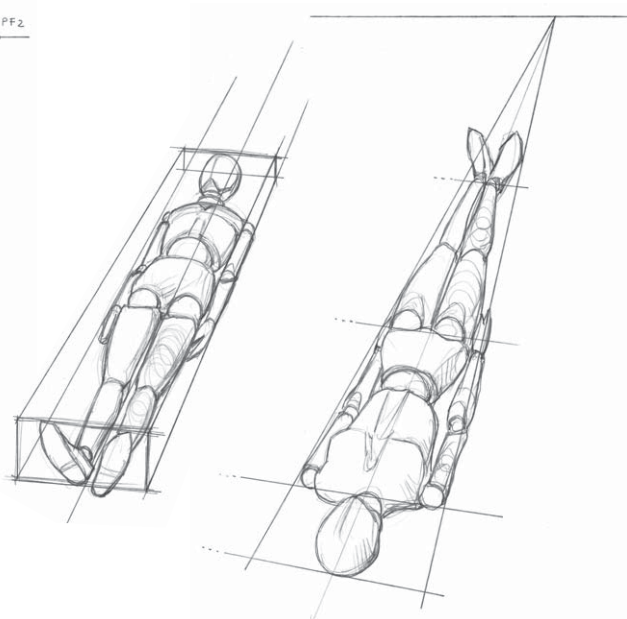
ПЕРСПЕКТИВА И РАКУРС

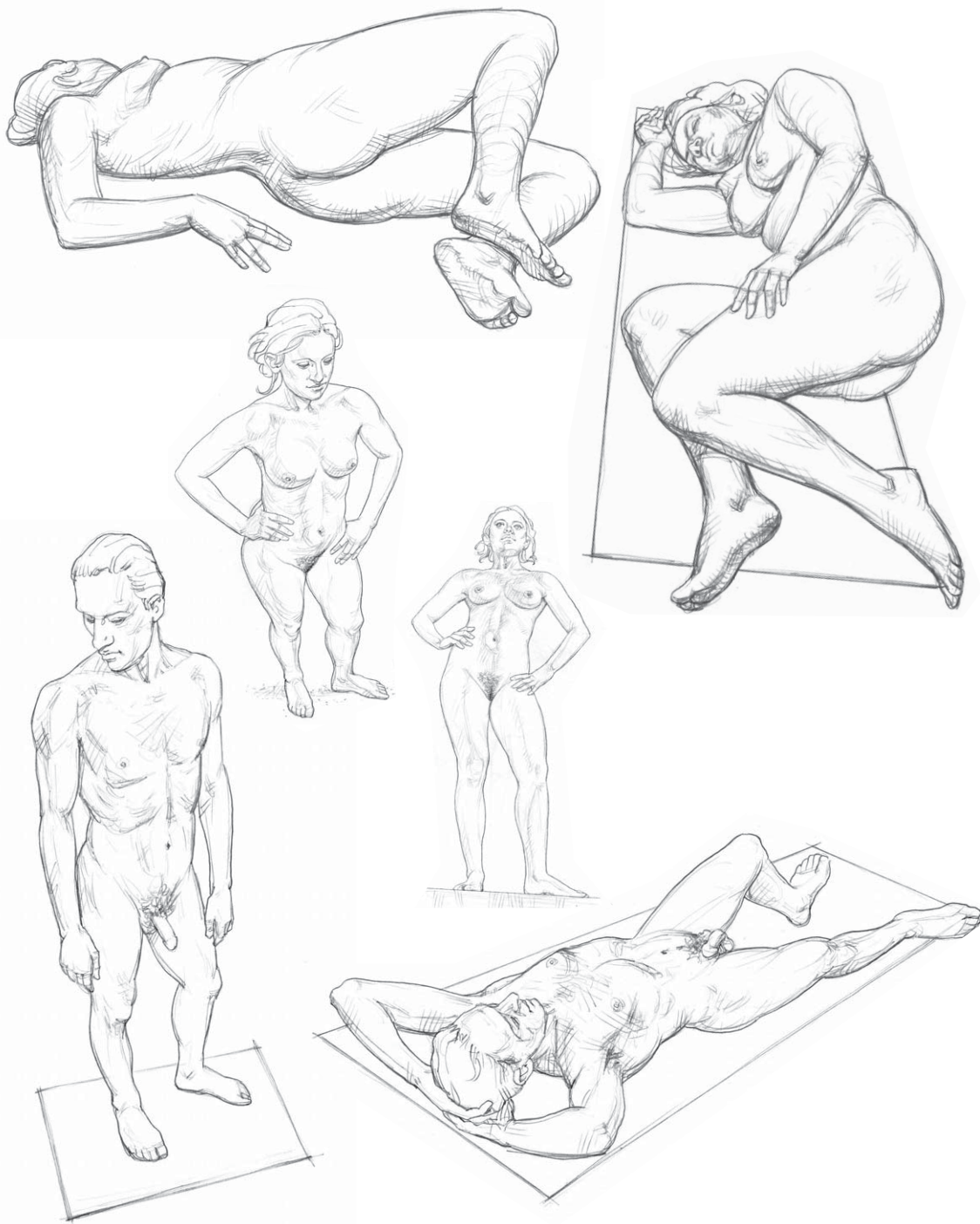
Перспектива — наглядный способ изображения глубины пространства на плоскости рисунка: эффект увеличения расстояния достигается (в линейной перспективе) уменьшением размеров объектов. Для изображения фигуры человека используется угловая перспектива с двумя точками схода на линии горизонта. Попробуйте представить, что тело лежит в коробке, — этого достаточно для первоначальной приблизительной оценки.

Здесь стоит отметить, что фигура человека почти всегда до некоторой степени наблюдается — ракурсе. Это эффект, при котором части тела, расположенные в горизонтальной плоскости, не параллельной плоскости изображения, либо пропорционально искажаются, либо их частично заслоняют другие части.



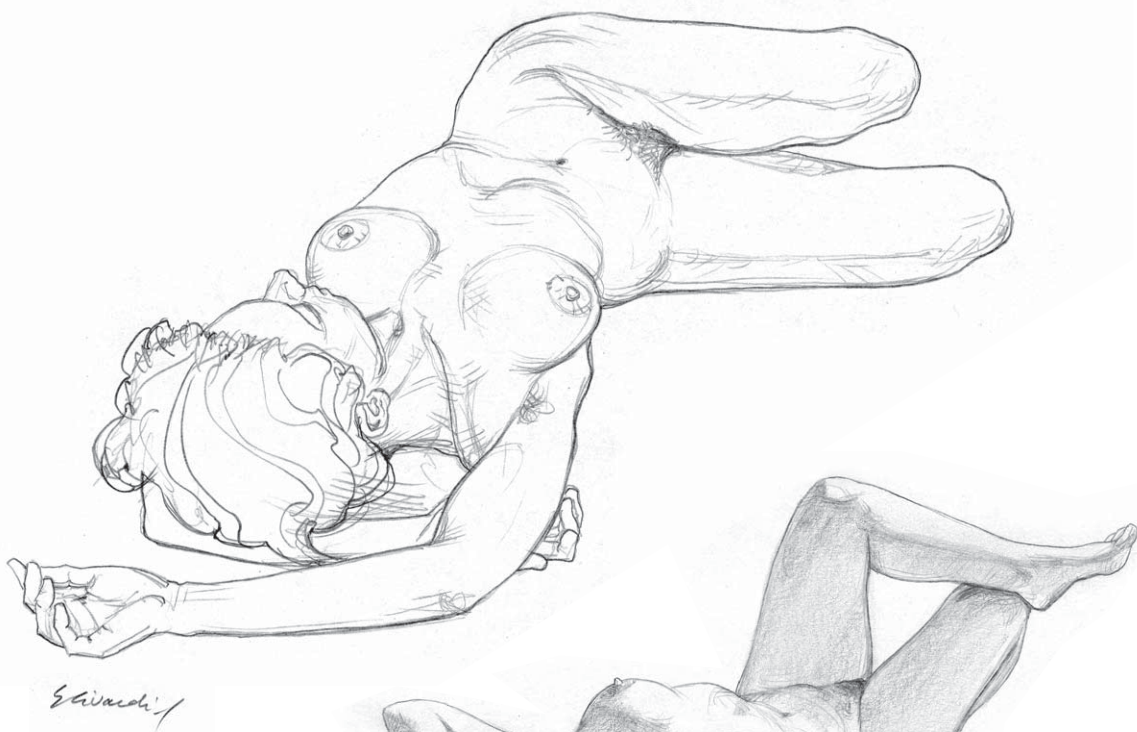
На схемах проиллюстрированы два типичных случая угловой перспективы — с двумя и с тремя точками схода.





Наглядный способ нарисовать фигуру человека в ракурсе — положить модель на геометрическую форму (например, квадратную или прямоугольную), которую

легко изобразить в перспективе. Можно использовать ковер, прямоугольные листы газеты или оберточной бумаги, столешницу или матрас.



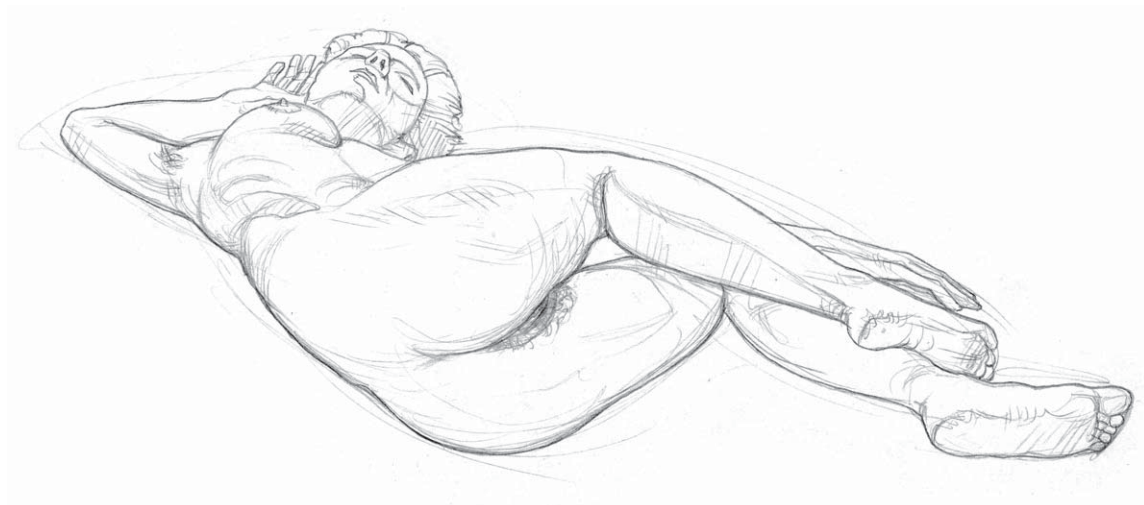
Изучая фигуру в перспективном сокращении, стоит учитывать два момента.

1 — Существенные различия между видимыми размерными соотношениями и реальными, в особенности у самых близких и самых удаленных частей тела. Чтобы изображение не получилось неестественным, к ним нужно отнестись с повышенным вниманием.

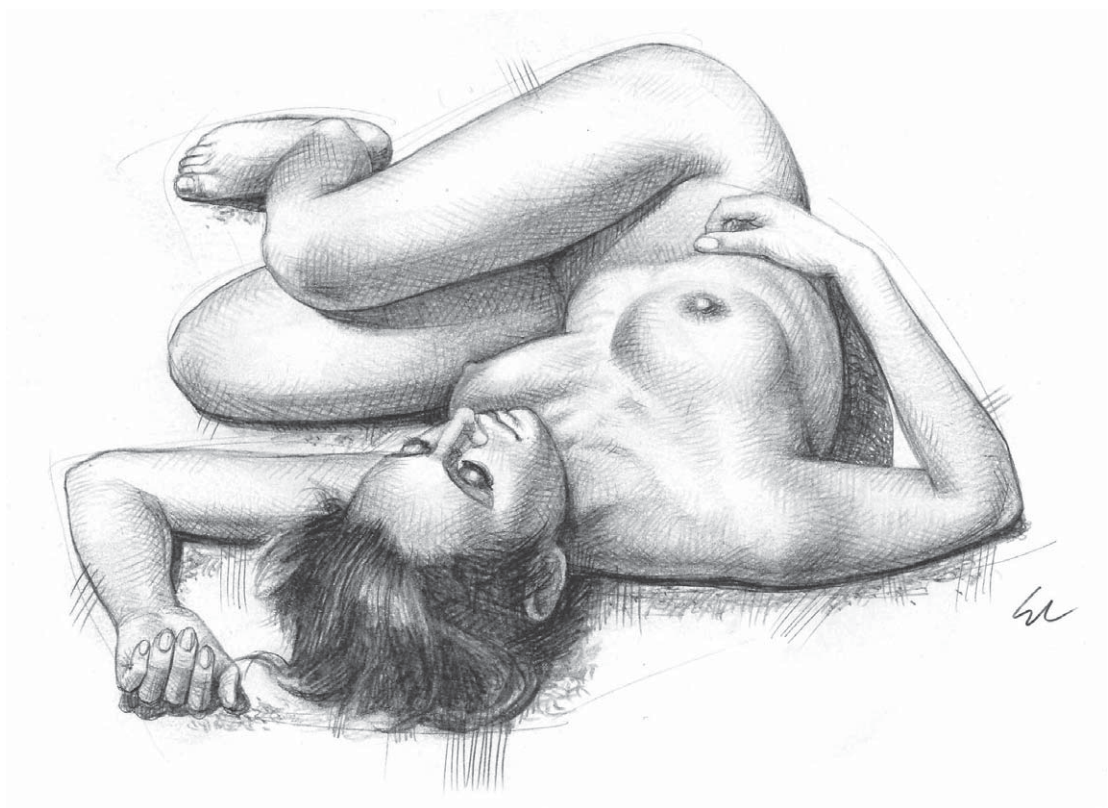
2 — Сложность оценки относительных пропорций. Лучше всего извлекать их из реальных измерений, выбрав ориентир, то есть ясно узнаваемую часть тела, и сравнивать ее с другими, форма и размер которых варьируются.



Esempio di attenzione
proporzionale

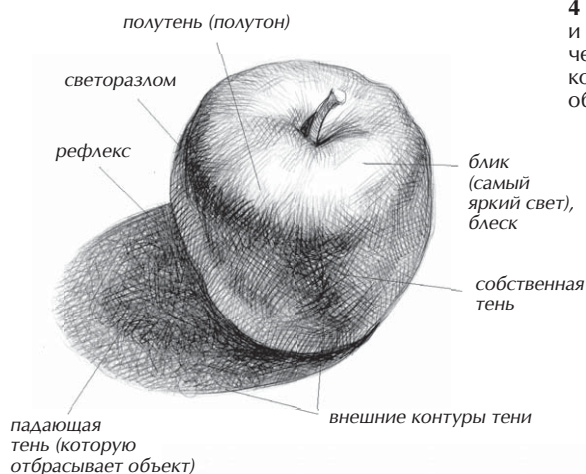


Эффект визуального уменьшения размера по мере удаления частей тела в пространстве можно создать, перекрывая их расположенными ближе и более четко прорисованными и детализированными. Это своего рода воздушная перспектива между противоположными концами фигуры. Объем и округлость форм можно воспроизвести не только подробной геометризацией, но и сериями бледных штрихов, повторяющих изгибы поверхности изображаемых частей (с. 140).



СВЕТОТЕНЬ

Свет, создавая тени, «лепит» форму человеческого тела или любого другого объекта. Он может быть естественным (солнечным) или искусственным, падать на поверхность под разными углами и с разной интенсивностью или концентрацией пучка (направленный, рассеянный, слабый, мощный и т.д.). Форма и направление теней указывают на расположение источника света. Таким образом, свет и тени — ключевые элементы как для усиления трехмерных форм и рельефа, так и для объема и пространственной глубины (также на с. 11).



В рисунке игру света и тени передает эффект кьяроскуро, то есть градация средних тонов между самым светлым и самым темным. При работе над живой моделью стоит учесть несколько условий.

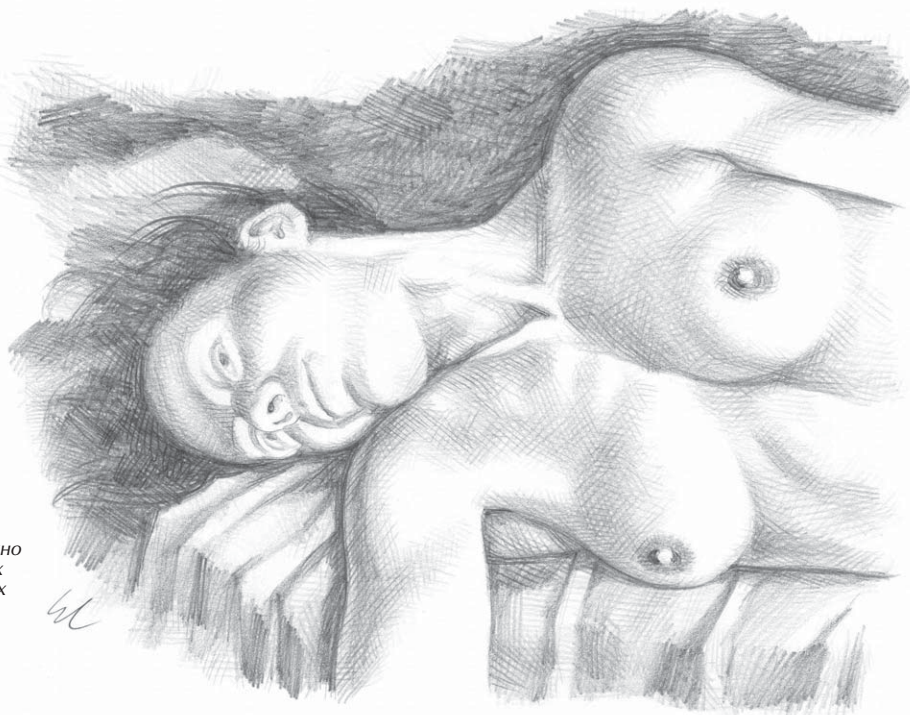
1 — Модель лучше осветить одним достаточно мощным источником рассеянного света.

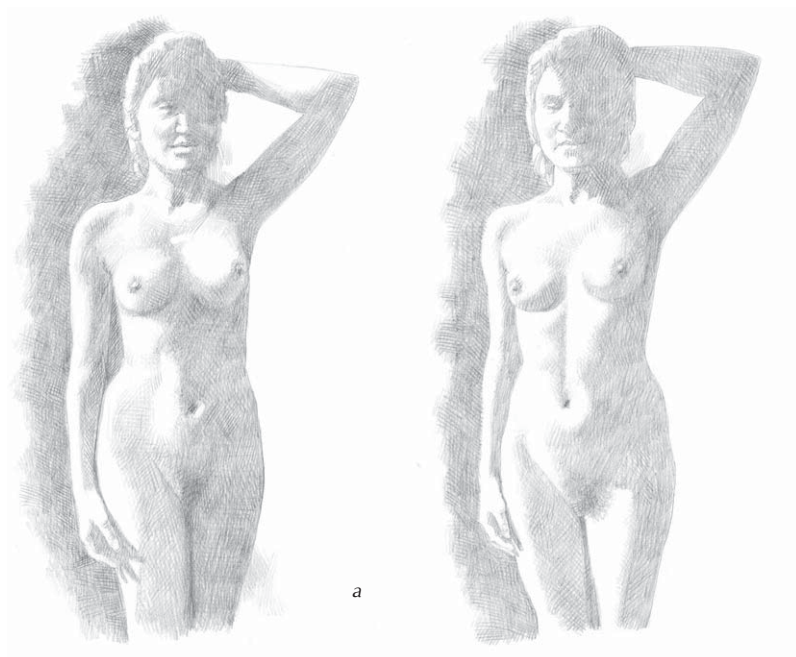
2 — Сначала определите средний (локальный) тон, а затем найдите и воспроизведите основные области самого яркого света и самых темных теней, задав таким образом крайние значения тонального диапазона.

3 — Особого внимания требует граница между светом и тенью, а также рефлексы и падающие тени.

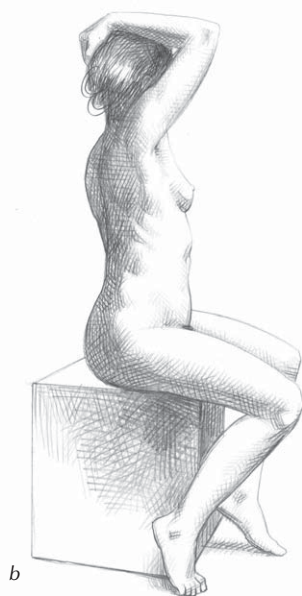
4 — Продумайте организацию областей света и тени как на модели, так и на окружающей среде: чередование и контраст могут заметно улучшить композицию рисунка благодаря формированию областей с разными визуальными массами.

С помощью теней можно добиться драматичных и очень выразительных эффектов, особенно если свет падает под необычным углом.





a

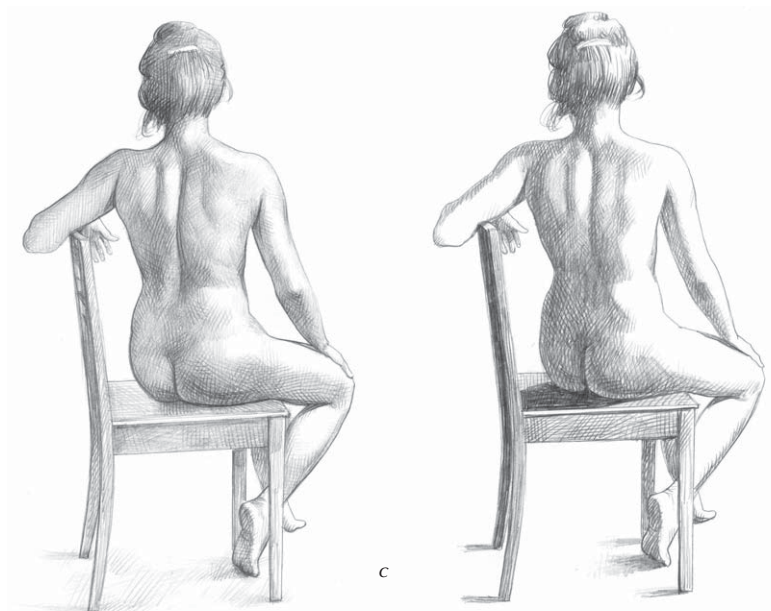


b

а — Если повернуть модель вокруг оси, сохранив позу и направление света, рельеф ее тела будет выявляться по-другому.

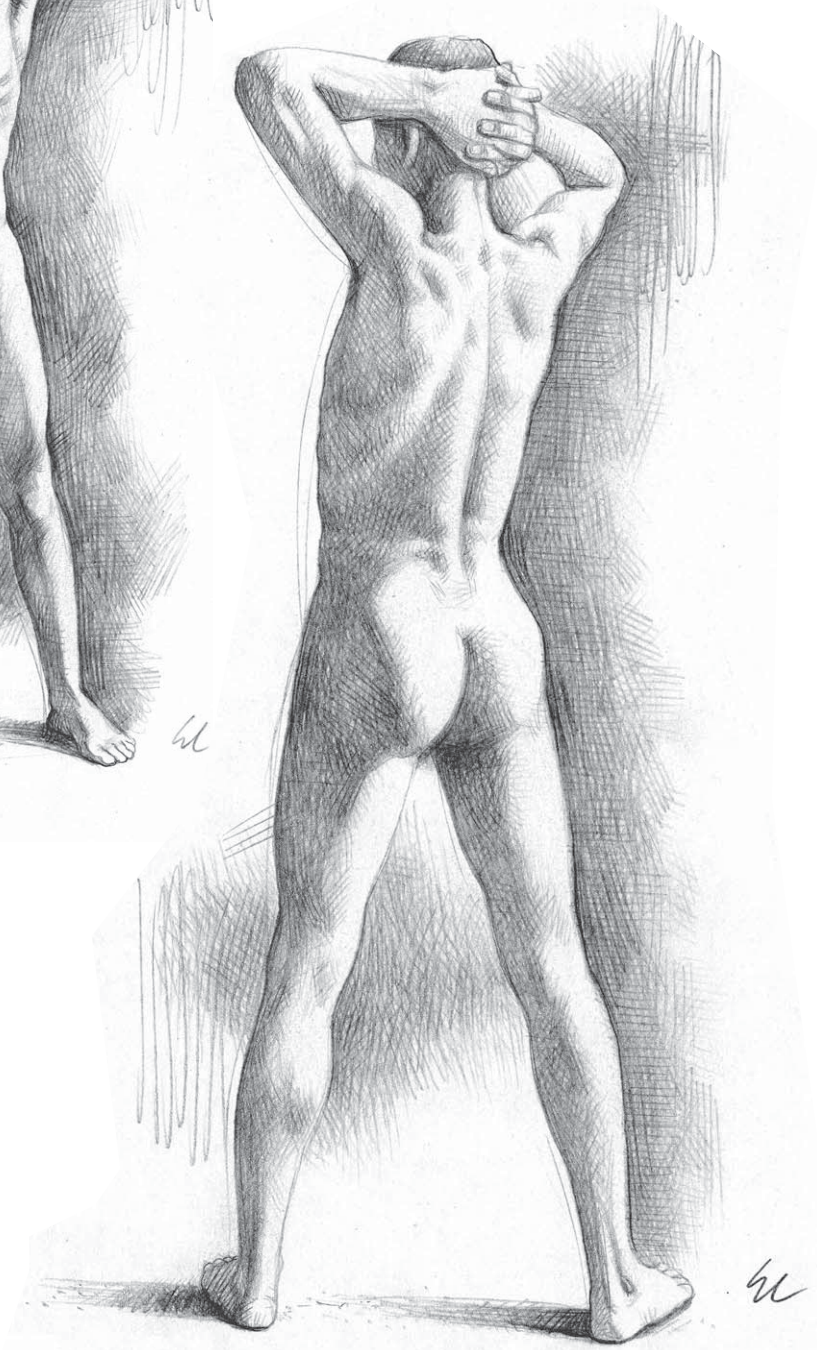
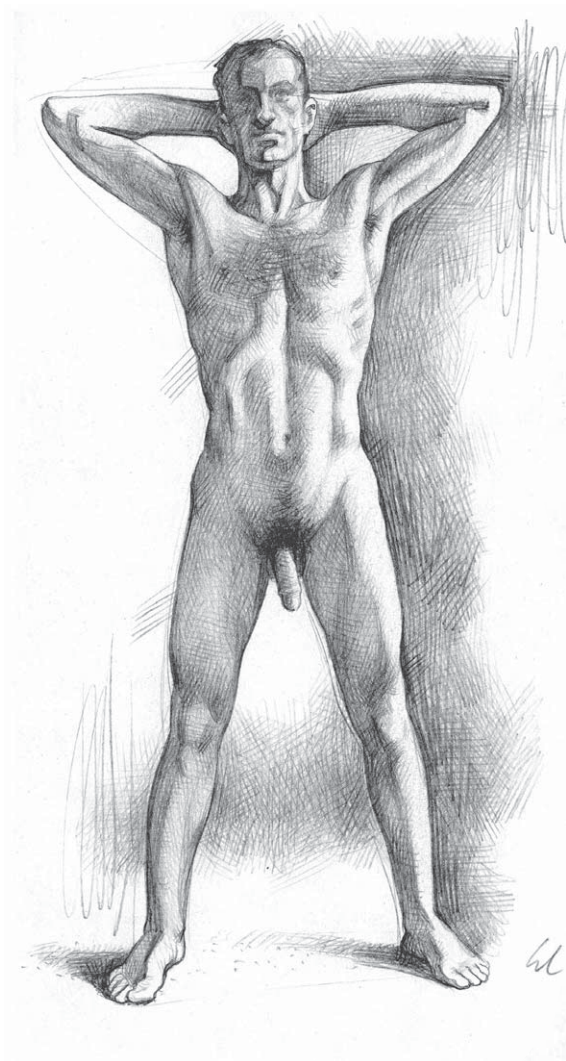
б — Примеры разного контраста между моделью и фоном.

с — Результат освещения при слабом и рассеянном источнике света и при мощном и направленном.



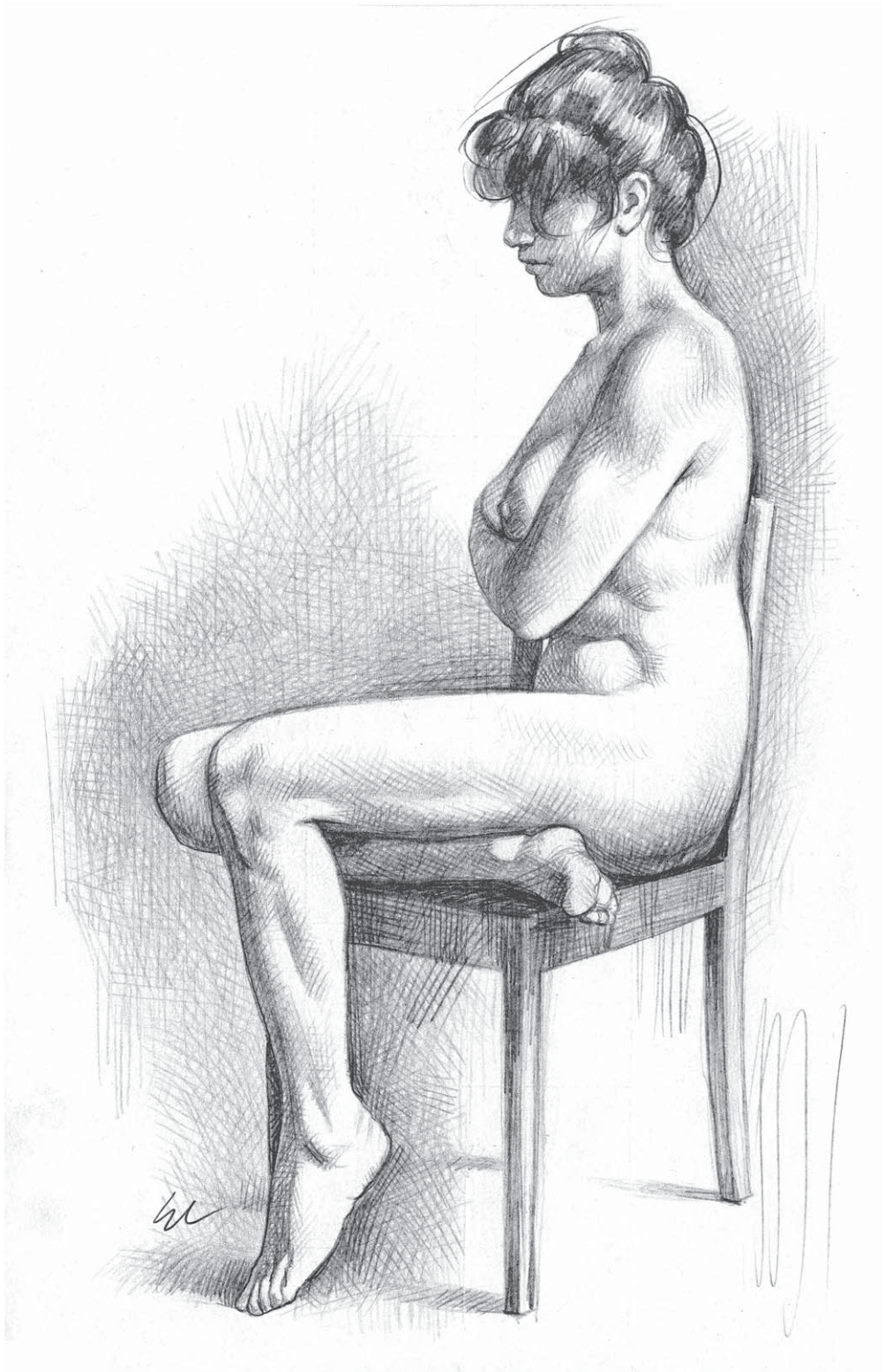
c









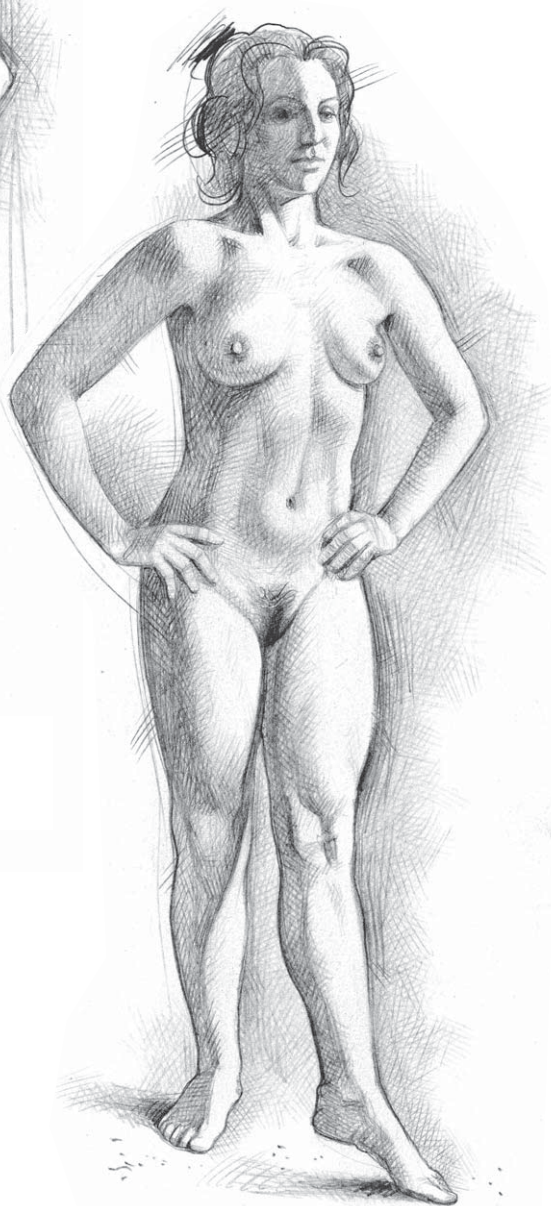


ВЫБОР ПОЗЫ И ТОЧКИ ОБЗОРА

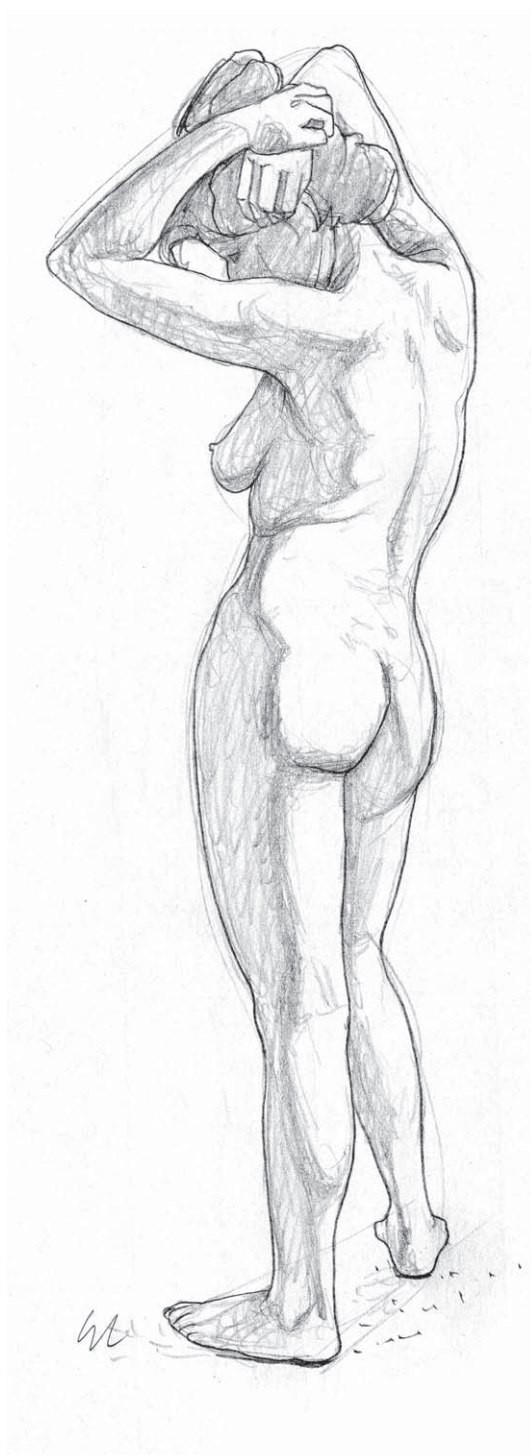
Поза модели для изучения обнаженной натуры зависит не только от личных предпочтений, но также от цели и особенностей работы над рисунком. Например, можно делать быстрые наброски, подробный рисунок, сосредоточиться на контурах тела, светотени, позе или анатомических деталях. Иногда самую выразительную позу модель принимает самостоятельно, намеренно или случайно. Одни позы больше подходят для мужского тела, а другие — для женского. В большинстве случаев профиль тела больше подойдет для

изображения движения, а вид спереди или со спины лучше соответствует состоянию равновесия и внутренней динамики. Приступая к рисунку обнаженной натуры, интересно рассмотреть разные *точки обзора*, пройтись вокруг модели, изучая ее с разных углов в поиске наиболее выгодного, удобного или наглядного ракурса. Явные перспективные искажения иногда дают необычный и привлекательный эффект: можно разместить модель выше или ниже или нарисовать ее, самим стоя на возвышении или сидя на полу.

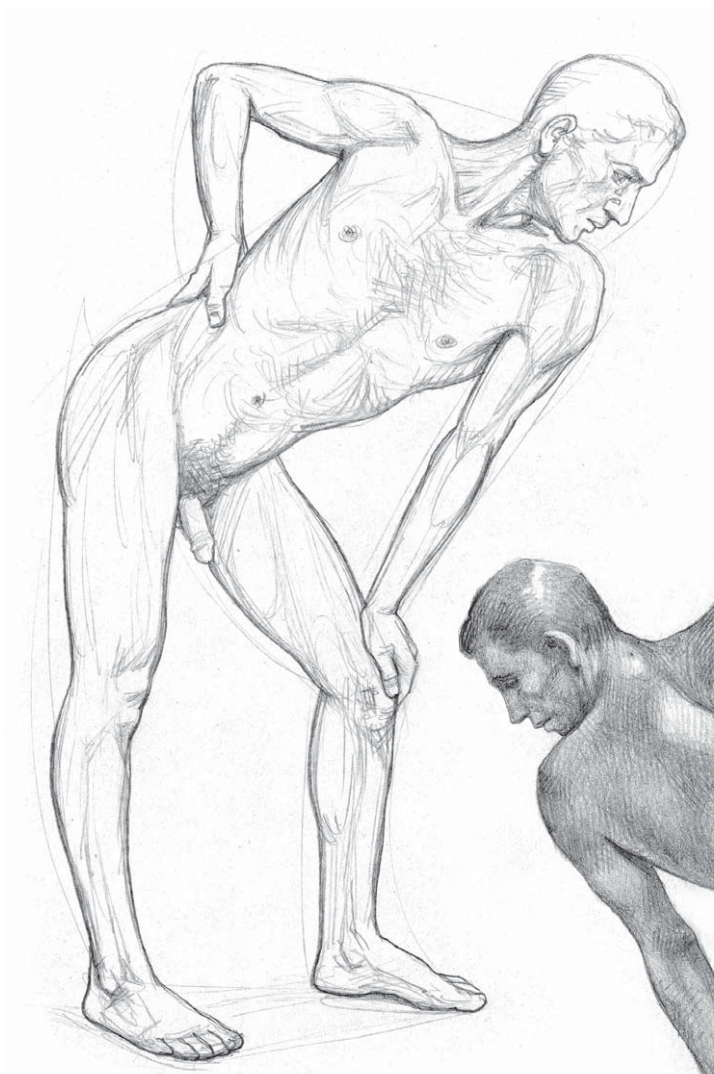








Изучение одной позы с разных точек необходимо скульптору, но также полезно и художнику — это обогащает знания о форме тела человека и помогает создать осмысленное изображение. Часто наиболее интересные с анатомической точки зрения ракурсы не всегда выгодны для композиции и выразительности рисунка, но иногда нужно всего лишь немного сместить точку обзора, чтобы открылся более вдохновляющий вид. Хотя, конечно же, это вопрос субъективного мнения и личного вкуса, которые формируются жизненным опытом и уровнем культуры вкупе с практикой и внимательным изучением обнаженного тела с натуры.





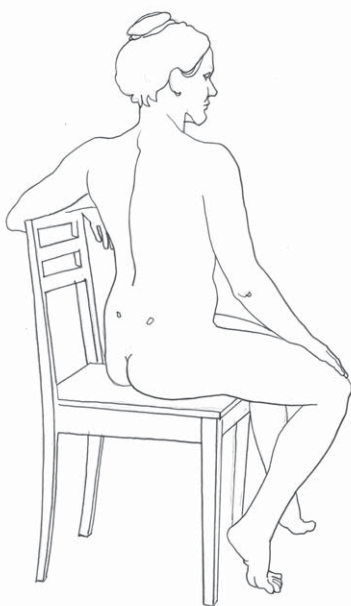
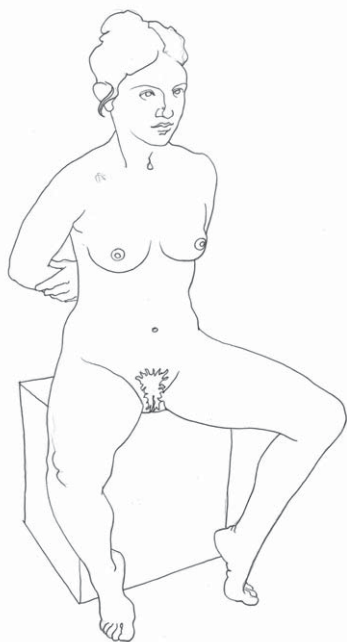




ЛИНИЯ И ТОН

Линиями изображают основные черты формы (в нашем случае человека). Линейный рисунок — наиболее общий способ описания объектов, в нем учитываются только форма и контур. На самом деле линия является абстрактным понятием, изобретенным для ясного разграничения отдельных плоскостей тела, теней, масс и структурных элементов. Но при этом простая линия, если придать ей характер (однородная, ломаная, непрерывная, волнистая), может стать основным и при этом чрезвычайно выразительным средством. Если рисовать профиль фигуры линейно, придется сосредоточиться только на границах формы и наиболее подходящем для ее изображения характере линии, намеренно игнорируя менее важные детали на поверхности

тела. Однако в линейном рисунке не всегда можно в достаточной степени воспроизвести пространственные отношения и объем тела. Для эффективного изображения формы, по крайней мере в традиционном графическом представлении, необходимо ввести тон, а именно диапазон полутонов. Для этой цели удобно уже на начальном этапе задать самые важные тональные значения на теле модели и сделать это обобщенно на всей фигуре (а не на отдельных частях), сведя их к минимальному количеству, например: светлый тон (наиболее освещенные области), средний и темный (самые глубокие тени). Подробнее о работе линией и тоном рассказывается на с. 262 на примере рисования лица.



Кроме контуров внешней формы полезно, а иногда и необходимо, обобщенно нарисовать границы некоторых «внутренних» форм (например, черт лица), обращая внимание только на самые существенные анатомические подробности, касающиеся позы. Другими словами, части тела на рисунке не должны быть «плоскими», почти декоративными, следует наметить их объем и массу.



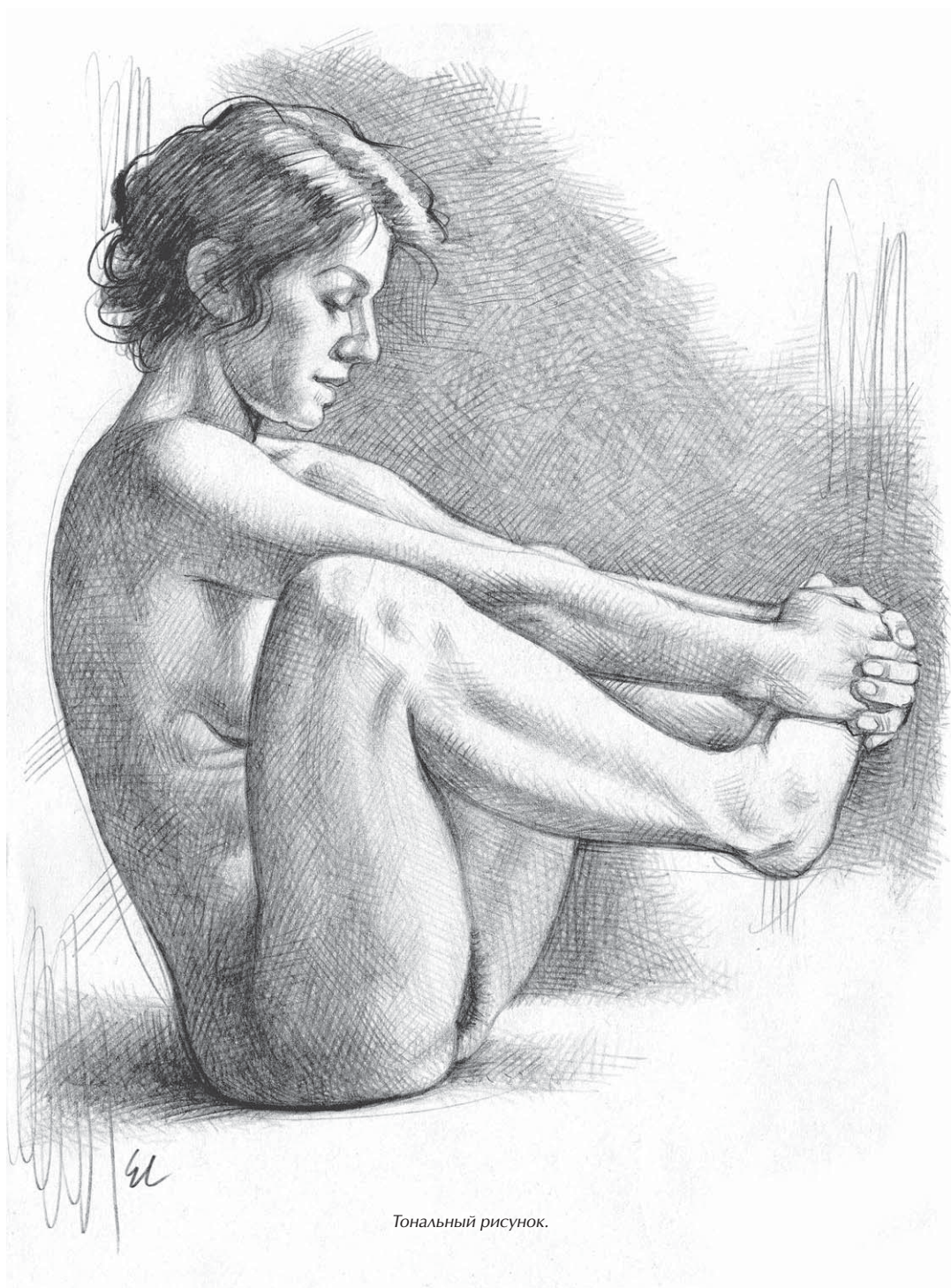


a



b

Самые крупные тональные области можно задать после того, как будет закончен линейный контур фигуры (a), или уже на начальном этапе (b). То есть выявлять формы простой игрой светотени, при необходимости уточняя или объединяя их несколькими линиями.



Тональный рисунок.



Линейный рисунок.

С помощью диапазона тонов можно усилить иллюзию объема тела и его пространственного расположения. Конечно, можно объединять эти две крайности (строго тональный и линейный) в разной степени.

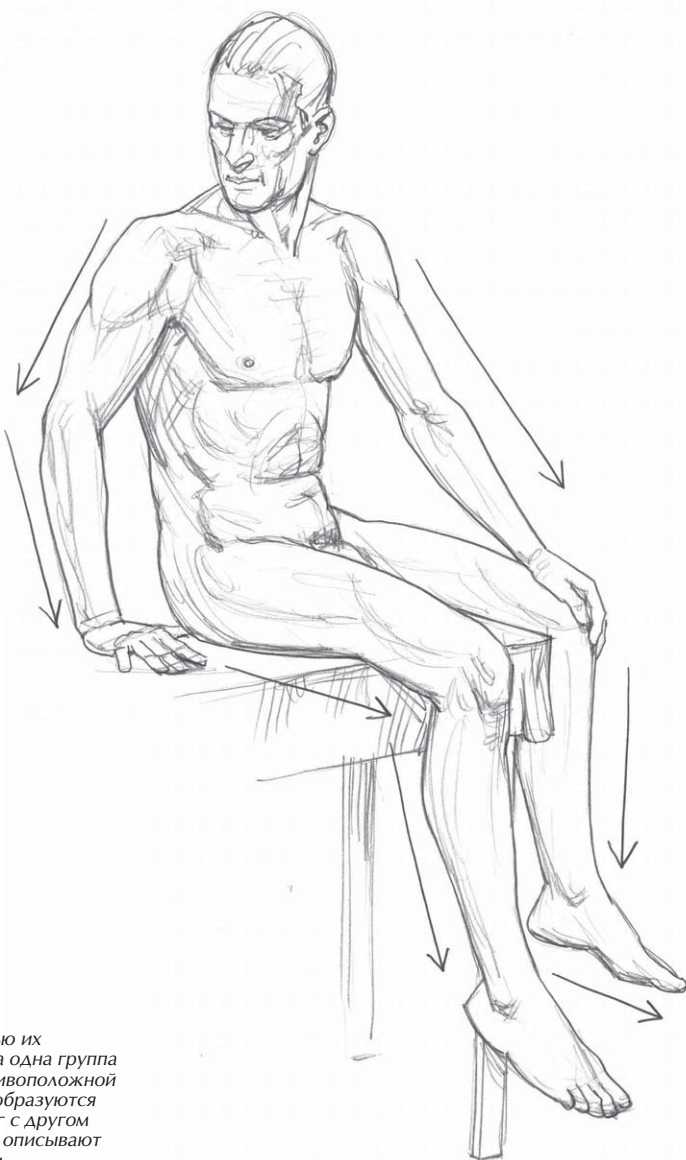
РИТМ

Линию можно варьировать или прерывать с размеренным интервалом, добиваясь в рисунке ритма — повторения с периодичностью. Подобное часто встречается в природе, есть оно и в формах тела человека: например, короткая кривая переходит в длинную, выпуклая поверхность в вогнутую и т. д. Интересно и полезно находить связи между линиями тела в любой позе, которые придают фигуре ритмичность, органическую цельность или плавные переходы от линий к формам. Разнообразие форм и чередование

направлений помогают избежать монотонного визуального единообразия. Даже структурные оси отдельных частей, если задать им впечатление конкретного направления, могут создавать и выражать потенциальные силы, влияющие на равновесие, напряжение и динамику. Ритм может присутствовать не только в линиях, но и в других компонентах, структурирующих композицию рисунка, картины или скульптуры, — это может быть, например, тон, цвет, объем, распределение элементов с визуальной массой и пр.



Ритм позы отмечен силовыми линиями, которые проходят по всей длине тела и повторяют контуры позы модели или совершаемые ею движения. В способе присоединения одной части тела к другой и всех частей между собой в целом также прослеживается ритм, например последовательность форм конечностей и туловища.

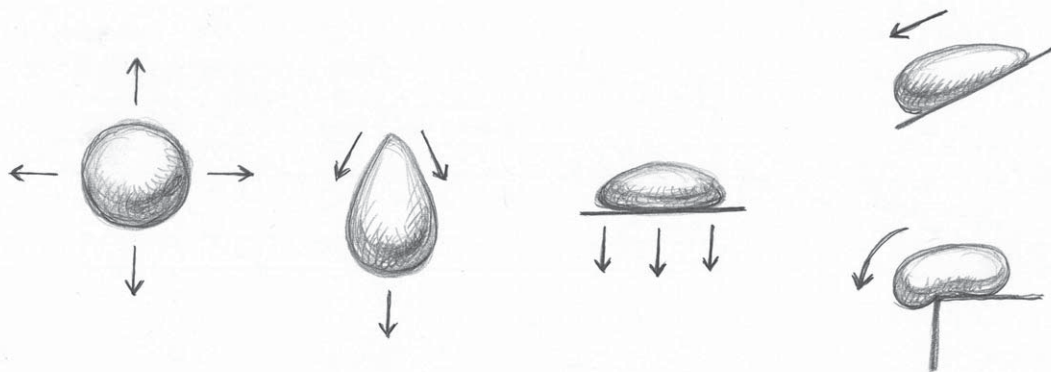


Внешняя форма мышц определяется степенью их сокращения или расслабления — часто, когда одна группа напрягается и укорачивается, другая, с противоположной функцией, расслабляется и удлиняется. Так образуются идеальные линии, которые, пересекаясь друг с другом и переходя от одной стороны тела к другой, описывают уравнивающие друг друга дуги — линии обтекания или противопоставления, — направление которых легко определяется интуитивно. Я постарался проиллюстрировать это набросками на этом развороте.

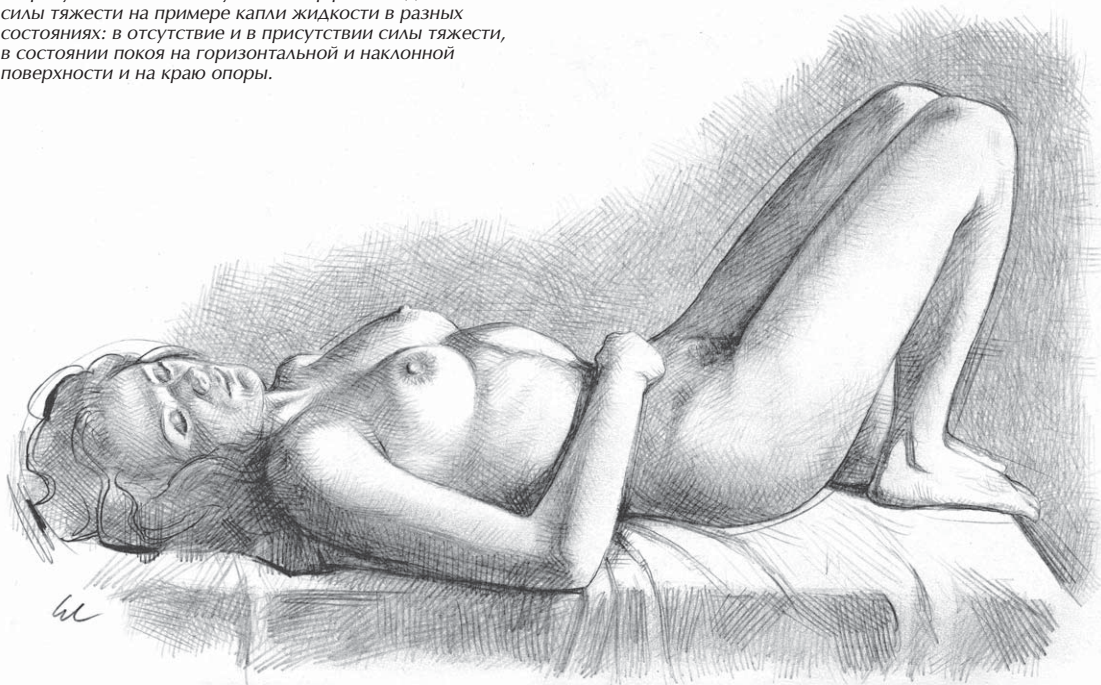
СИЛА ТЯЖЕСТИ

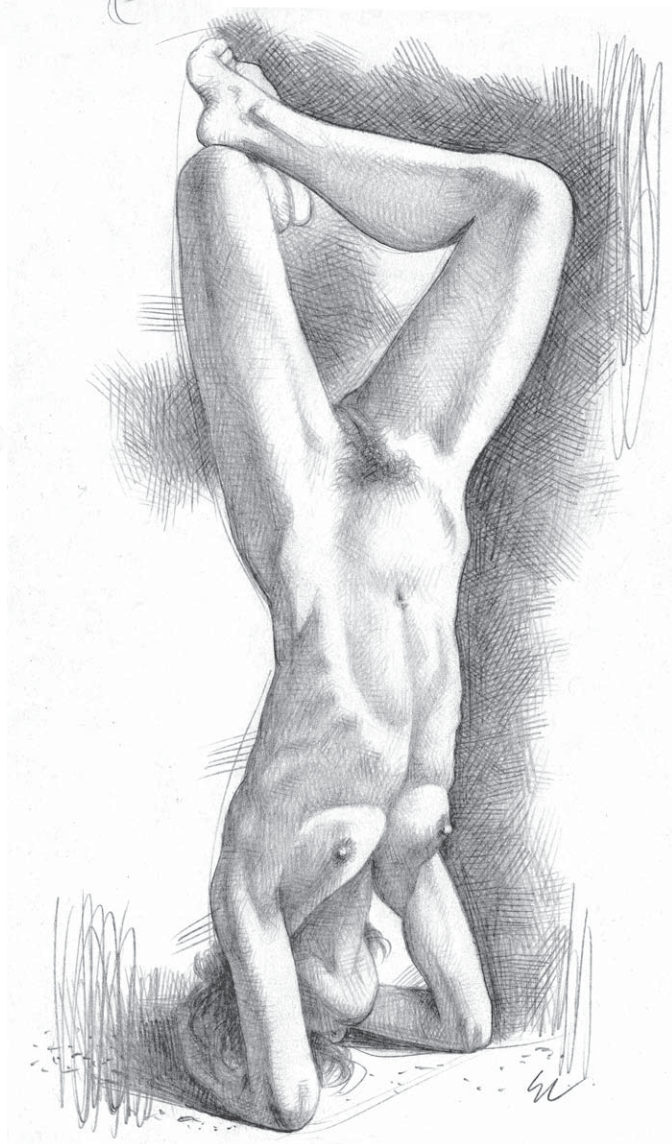
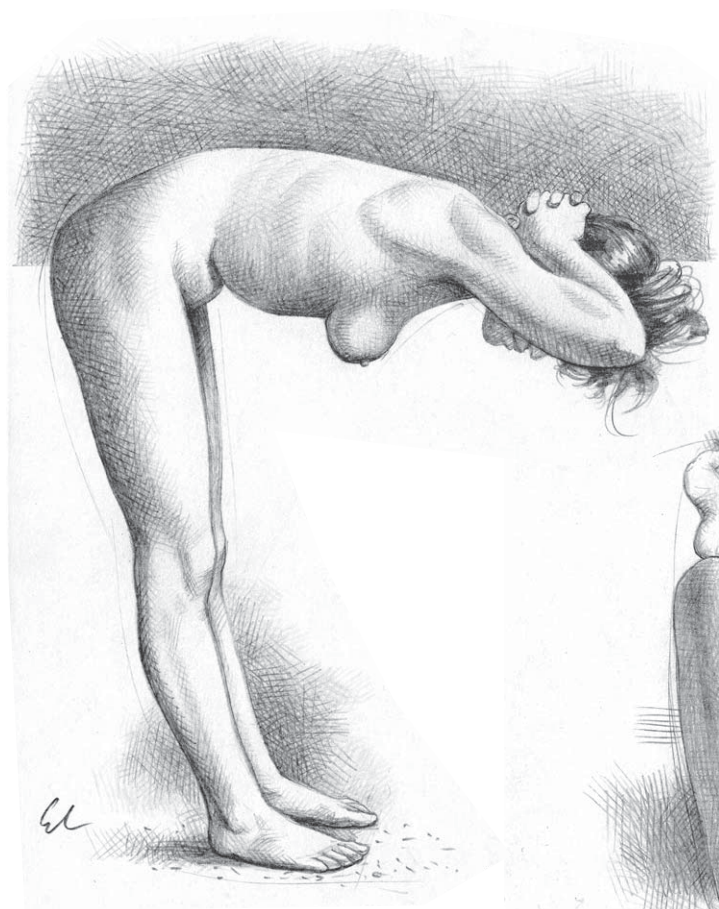
Сила тяжести притягивает объект к земле, воздействуя на его центр тяжести (барицентр), как уже кратко упоминалось на с. 146. Центр тяжести расположен выше основания тела, поэтому влияет на его равновесие. Следует учитывать и другие аспекты силы тяжести. Внешняя форма тела определяется жесткой несущей структурой скелета и так называемыми «мягкими прослойками» разной толщины: кожей, мышцами, жиром и др. Сила тяжести не влияет на внешний вид костей, а только вынуждает отдельные части скелета приводить тело в равновесие при изменении позы.

Из визуального наблюдения очевидно, что она не меняет форму и мягких частей тела. Возможно, ее эффект легче заметить на женской фигуре: волосы, грудь и живот сжимаются, расширяются, удлиняются или углубляются в туловище в зависимости от того, лежит она лицом вниз, на спине, на боку, стоит на ногах или на голове. При этом мягкие ткани приспосабливаются к форме, на которой лежат, или к другой части тела, с которой контактируют, и видоизменяются в соответствии с жесткостью их формы и степенью сжатия органических прослоек.



На рисунках показан визуальный эффект воздействия силы тяжести на примере капли жидкости в разных состояниях: в отсутствие и в присутствии силы тяжести, в состоянии покоя на горизонтальной и наклонной поверхности и на краю опоры.



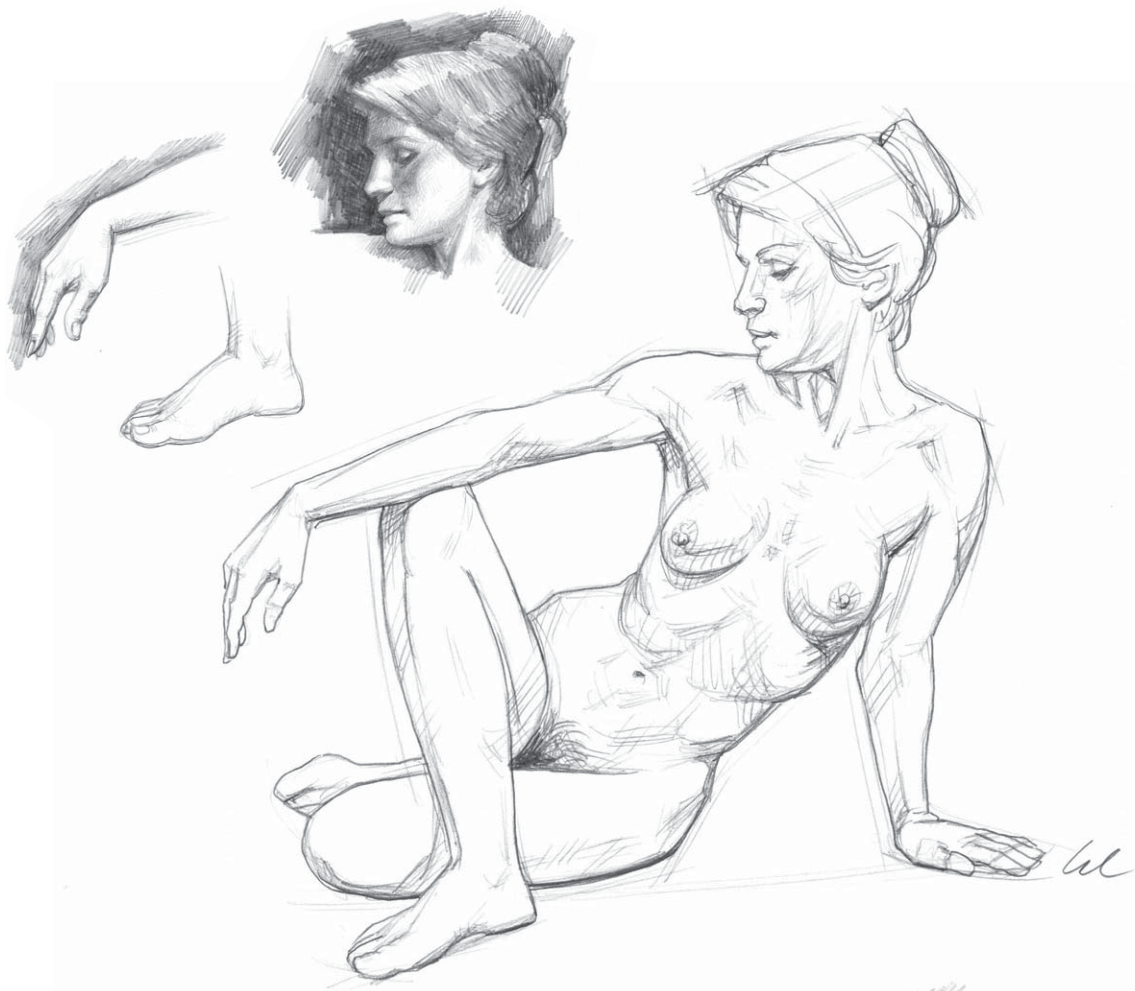


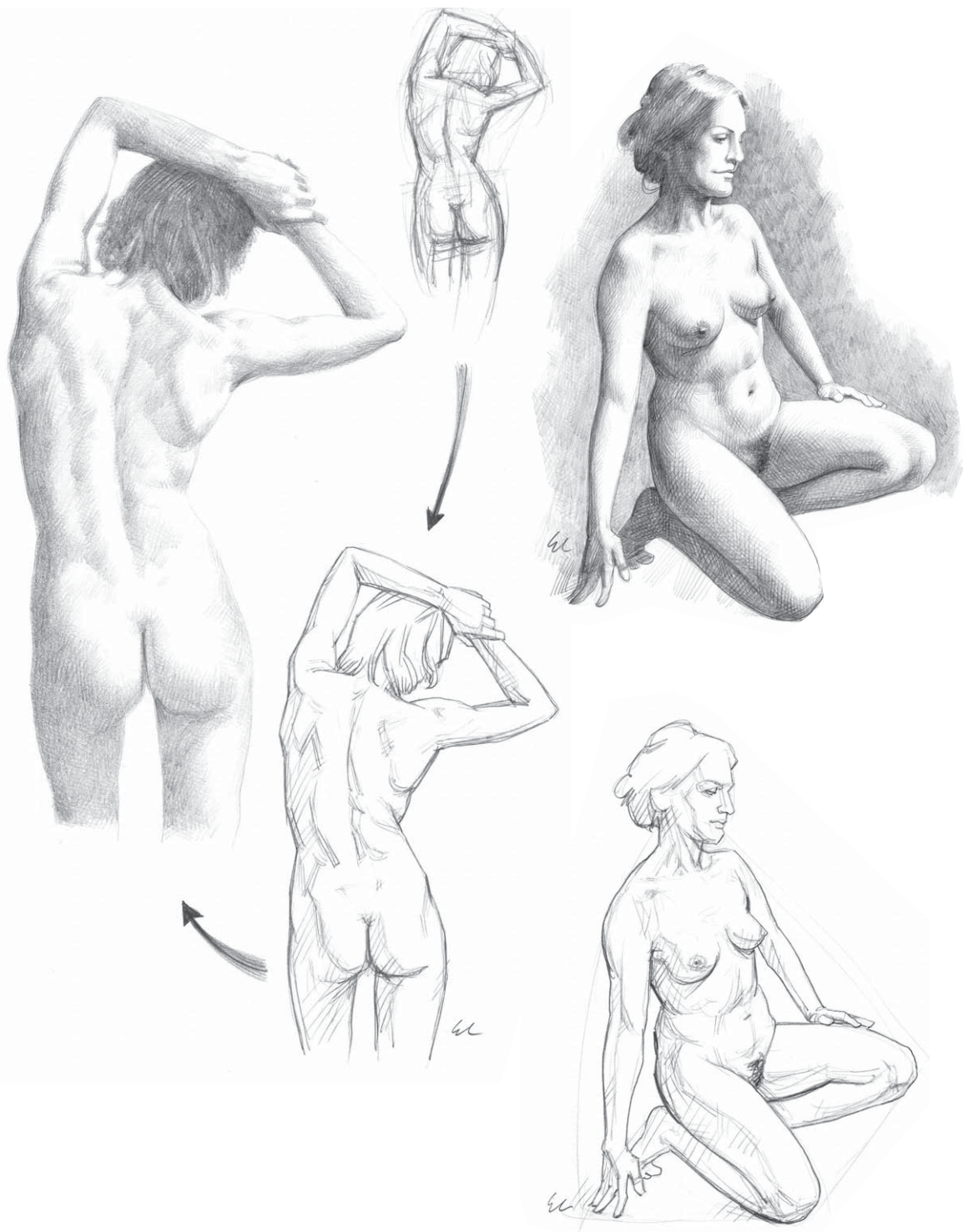
НАБРОСОК И ШТУДИЯ

Меньше всего мы знаем о знакомых вещах.

Способы изучения предметов зависят от цели изображения. Для рисунка обнаженной натуры стоит обращать внимание на разные аспекты, например композицию, анатомию, выразительность, структуру или светотень. Из наброска к финальной работе может получиться подготовительный для сложного изображения рисунок или же самостоятельное произведение. Практика рисования фигуры человека сводится к двум основным способам обучения и самосовершенствования — наброскам и студиям, которые различаются замыслом, назначением и результатом. *Набросок* — первый быстрый, общий обзор, на котором отрабатывают изначальную идею композиции или интересной позы модели. По своей сути он совпадает с быстрым рисунком (с. 134) и подталкивает художника к быстрому и обобщенному

определению основных линий формы, без размышлений о степени законченности. В двух словах, это первое впечатление от непринужденной, небрежной позы модели, или выверенной, которую нужно исследовать более подробно, или ее отдельных частей, которые заслуживают серьезного внимания в более сложных натурных работах. В *студии* же ставится задача наблюдать, внимательно воспроизводить и анализировать отдельные аспекты фигуры: анатомическую структуру, пропорции, характер позы или светотень. Исследовательская работа, сопровождающая выполнение студии, также требует и более скрупулезного технического воплощения, выбора подходящего для формы конкретных частей тела материала и сравнения достоинств и недостатков разных художественных решений.





ДРАПИРОВКА

Драпировка дает прекрасную возможность всесторонне изучить объемы человеческой фигуры и идеальным способом акцентировать форму ее отдельных частей. На самом деле она, как ни странно, подчеркивает наготу и одновременно сводит к минимуму количество других форм тела и влияет на композиционное решение. Направление складок, отбрасываемые ими тени и то, как ткань прилегает к коже, образуя собственный рельеф и одновременно повторяя контуры фигуры, — все это имеет значение для организации композиции с моделью в целом. При выполнении студии фигуры с драпировкой целесообразно будет учесть следующие моменты: во-первых, вес, толщину и плотность ткани, от которых зависит количество, размер

и направление складок. Стоит предпочесть легкие ткани, не скрывающие анатомические подробности (они должны быть до определенной степени заметны). Во-вторых, начинать рисовать ткань лучше с выраженных основных складок, уверенно следуя за их направлением так, чтобы под ними подразумевалось наличие тела. И в-третьих, у фигуры, только частично прикрытой драпировкой, больше преимуществ, чем у полностью закрытой или в повседневной одежде: на ней проще определить анатомические детали, которые поддерживают ткань и приподнимают ее, и диартрозные суставы, образующие расходящиеся складки. Подробнее о драпировке рассказывается в последней главе книги (с. 379–385).



На этом наброске показаны разные типы складок на основных поддерживающих или согнутых частях тела. Древнегреческие скульптуры изобилуют примерами драпировки, как фантазийной, так и подробной реалистичной. Я рекомендовал бы углубиться в эту тему и познакомиться с разными художественными стилями в изображении драпировки в разных цивилизациях.

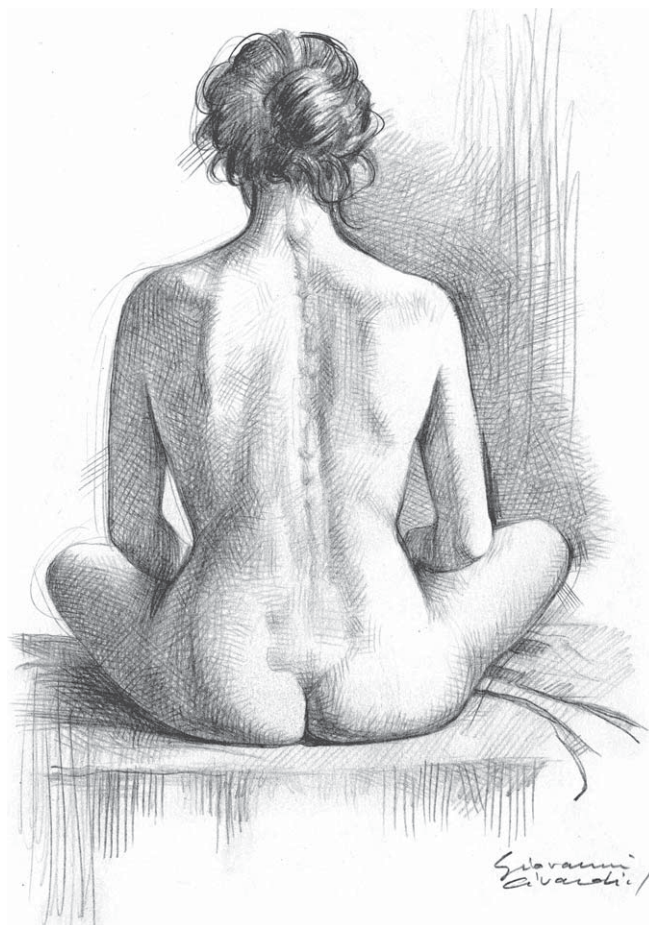




СТАТИЧНЫЕ И ДИНАМИЧНЫЕ ПОЗЫ

Для этого раздела я подобрал небольшую серию рисунков из своих скетчбуков с натурными студиями*, их можно использовать для сеансов рисования обнаженной модели, попросив ее принять аналогичные позы. Или же взять их за основу и менять, например, освещение, точку обзора и стадию движения. Разнообразие возможных положений и поз человеческой фигуры, привлекательных для художника, конечно же, бесконечно, хотя их можно разделить на несколько обширных приблизительных категорий: стоя, сидя, полулежа и т. д., каждая из которых в свою очередь подразделяется на множество подкатегорий. Термин «динамичная поза» обычно предполагает действие, движение тела, и всем хорошо известно, как трудно рассмотреть и правильно нарисовать движущиеся объекты. Нужно очень внимательно проследить все движение полностью, и лучше неоднократно, чтобы уловить самые значимые и эффектные стадии и выразить его направление и согласованность. Или можно обратиться к фотографиям и кинокадрам, хотя в этом случае

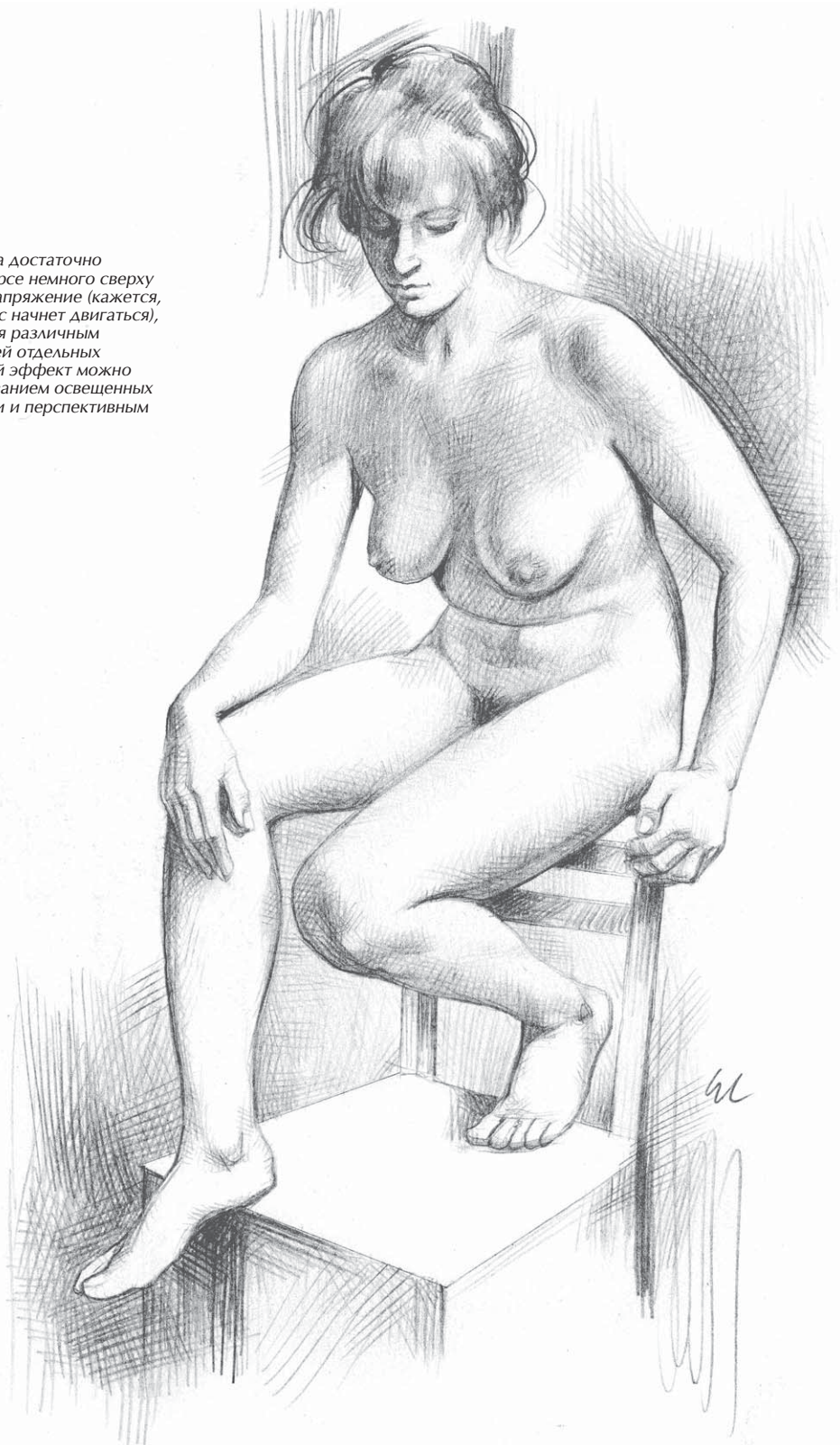
перспектива предстает в искаженном виде, а движение «заморожено» в последовательности снимков. Это удобно для понимания анатомического механизма движения, но не очень подходит для комплексного и последовательного восприятия законченных действий. Поэтому я предпочитаю называть словом «динамизм» своего рода напряжение между формами или осями, силы, проявляющиеся в размахе, сжатии или скручивании, которые приводят тело в движение, свидетельствуют о жизненной силе, энергии и мощи. Такие ощущения редко возникают при взгляде на позу, которую я обозначаю как «статичную», основные характеристики которой — покой, равновесие и расслабленность. Рисунок фигуры подразумевает либо в целом статичную, либо преимущественно динамичную позу, что зависит не только от самой позы и анатомических данных модели, но и от выразительных средств: симметрии или асимметрии, равновесия, светотени, композиции и ритма, как обсуждалось ранее в этой главе.



Симметрия и равновесие делают фигуру идеально стабильной, а рисунок порождает ощущение созерцательной безмятежности. Свет, падающий на спину, выявляет ее рельеф, подчеркивая каждую мелкую выпуклость и впадину, что позволяет избежать монотонности в изображении плоскостей и тональных масс.

* Почти все наброски нарисованы механическим карандашом 0,5 HB на бумаге размера 13 x 20,7 см.

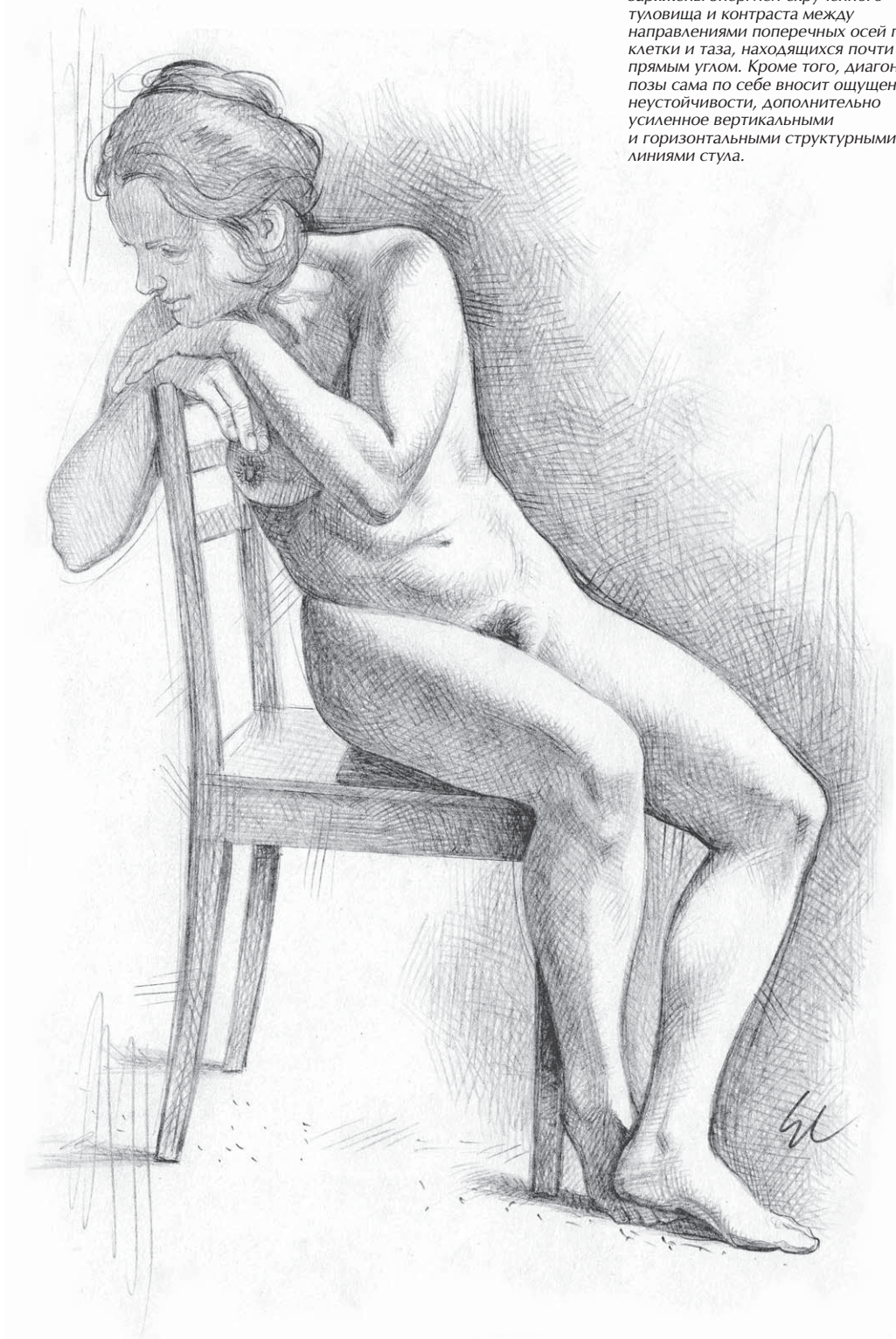
Эта поза, хотя она достаточно статичная, в ракурсе немного сверху обретает некое напряжение (кажется, что модель сейчас начнет двигаться), которое создается различным направлением осей отдельных частей тела. Такой эффект можно получить чередованием освещенных областей с тенями и перспективным сокращением.



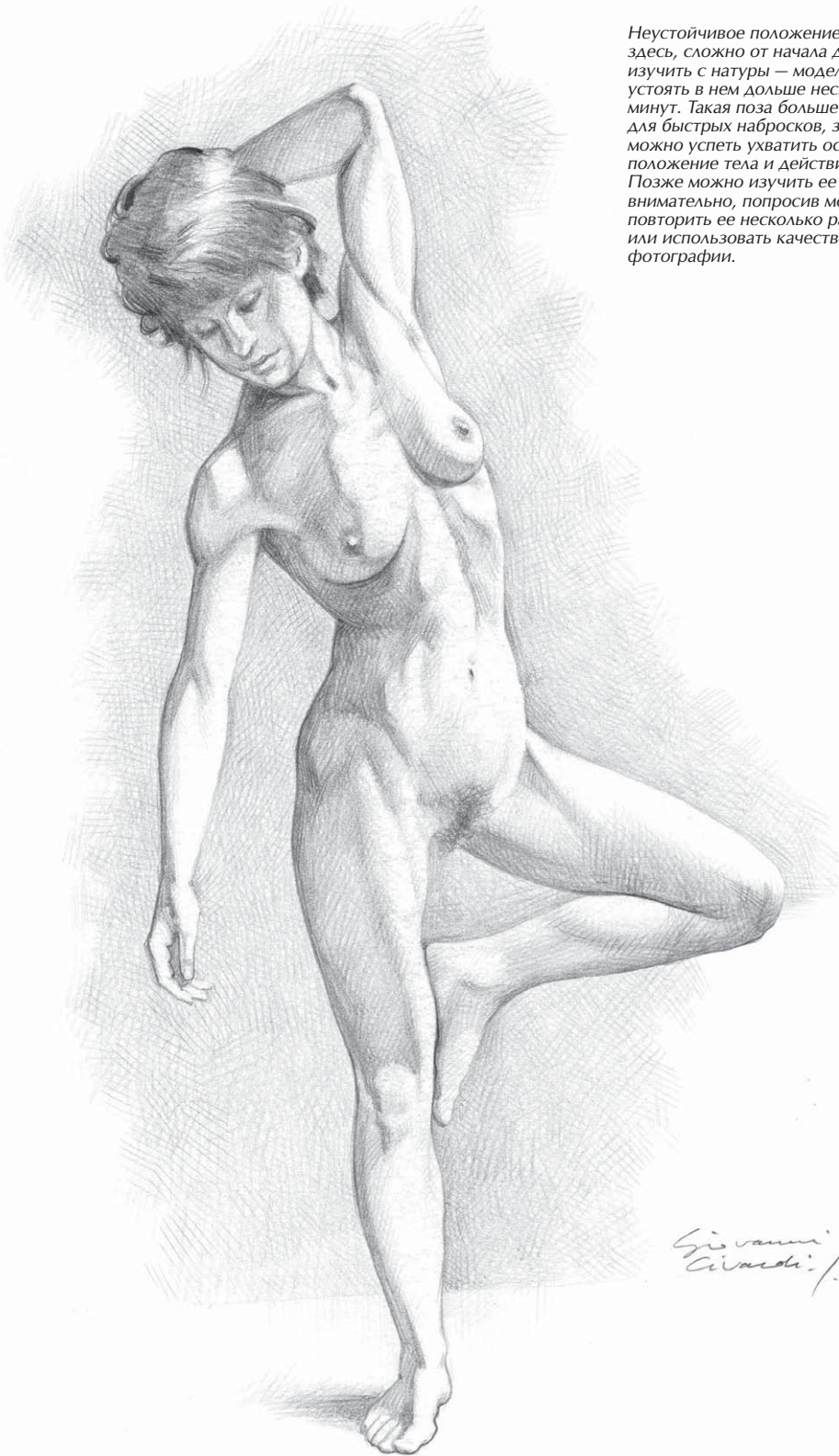
На фигуре модели в хорошей спортивной форме в любой непринужденной позе можно найти динамику, взаимодействие противоборствующих сил. Например, в этой позе напряженные мышцы спины, живота и бедер сопротивляются силе тяжести, воздействующей на туловище и наклоненную вперед голову.



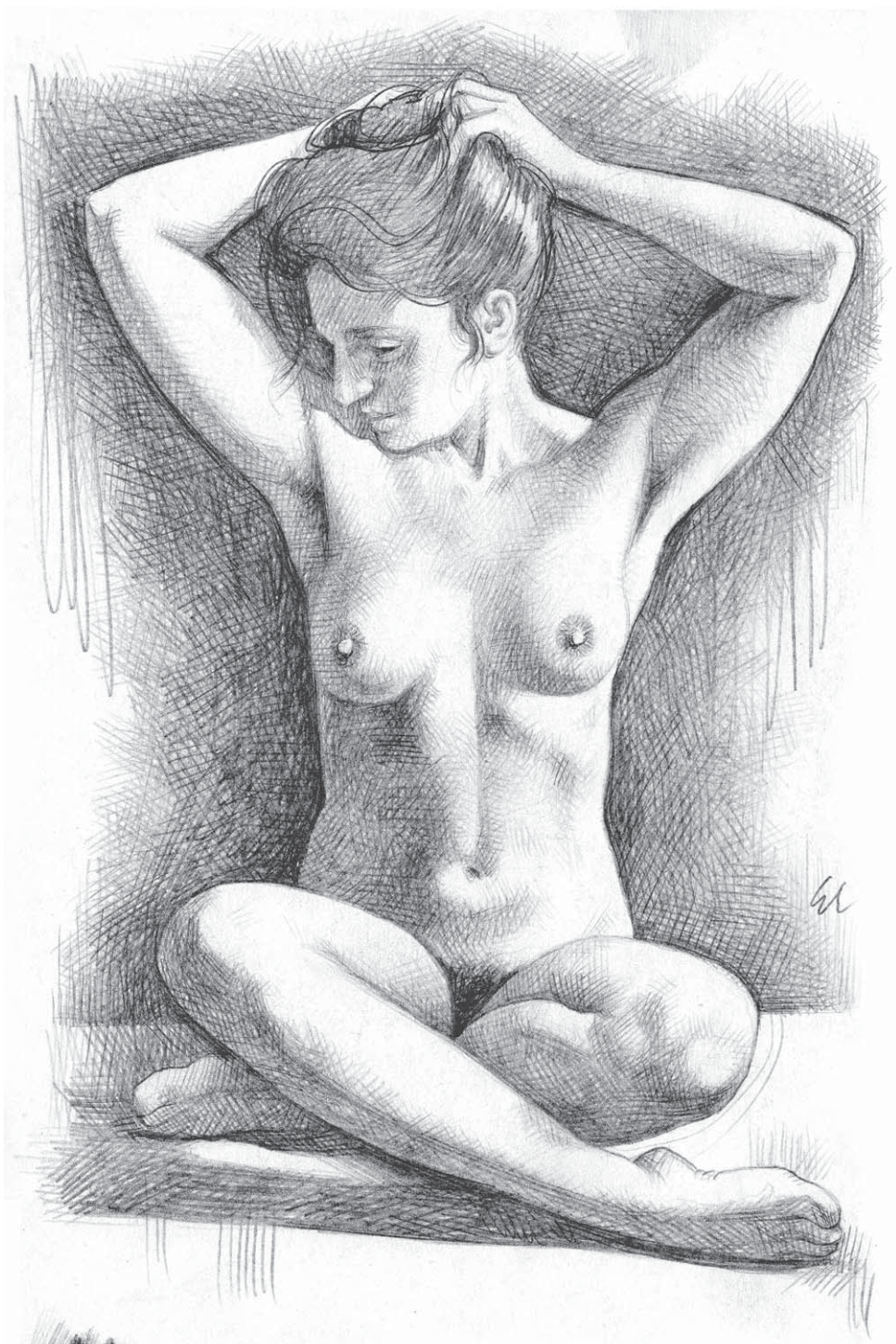
Стабильность и покой в этой студии
заряжены энергией скрученного
туловища и контраста между
направлениями поперечных осей грудной
клетки и таза, находящихся почти под
прямым углом. Кроме того, диагональ
позы сама по себе вносит ощущение
неустойчивости, дополнительно
усиленное вертикальными
и горизонтальными структурными
линиями стула.



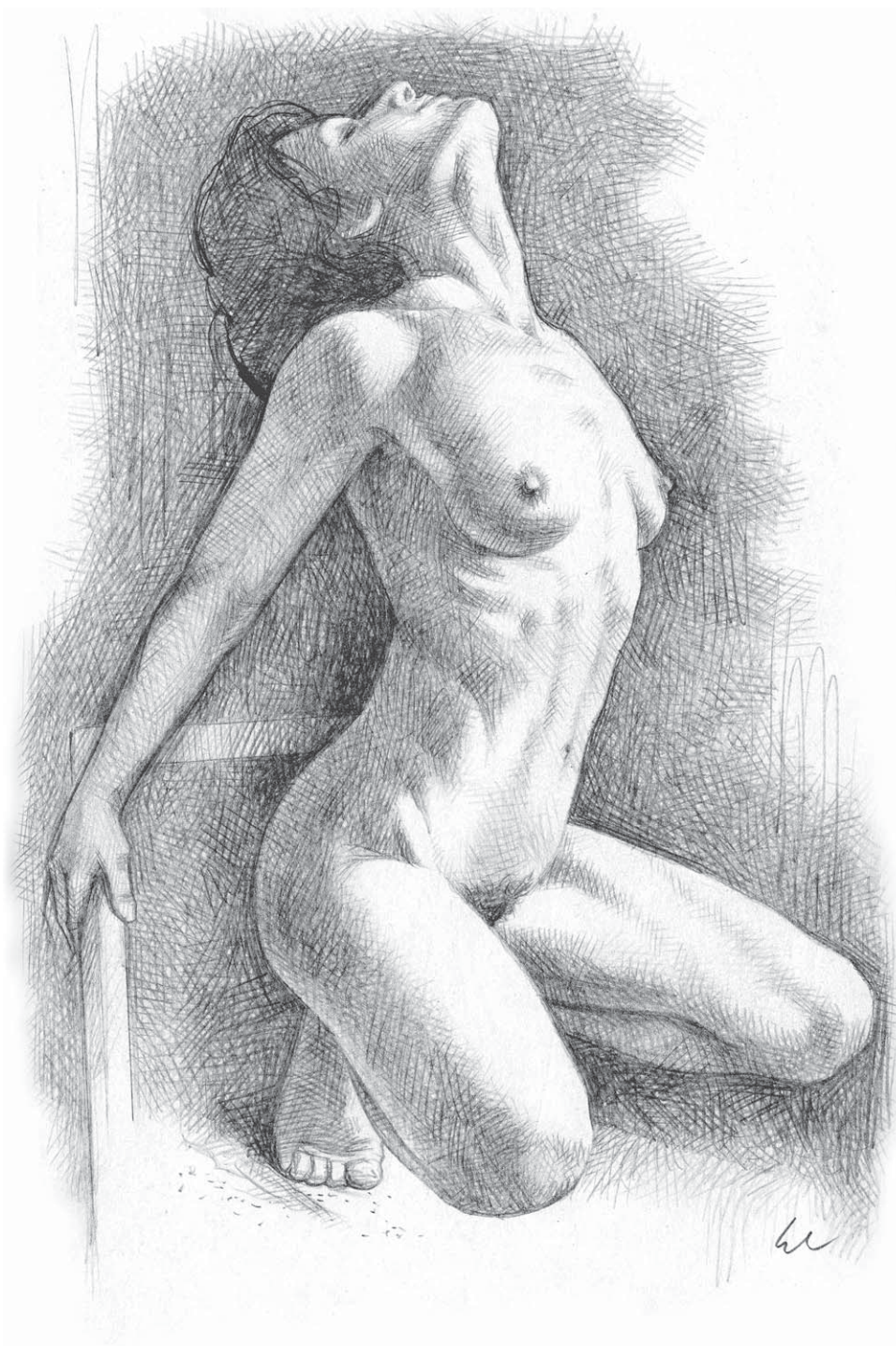
Неустойчивое положение тела, как здесь, сложно от начала до конца изучить с натуры — модели трудно устоять в нем дольше нескольких минут. Такая поза больше подходит для быстрых набросков, за это время можно успеть ухватить основное положение тела и действие. Позже можно изучить ее более внимательно, попросив модель повторить ее несколько раз ненадолго, или использовать качественные фотографии.



Giovanni
Civasoli



Здесь другая модель изображена в позе, аналогичной представленной на с. 178. Тут симметрия еще более очевидна из-за одинакового положения обеих поднятых рук, но поворот головы выражен сильнее, так что лицо получается почти в профиль. Дополнительный контраст создает небольшая разница в расположении и форме каждой груди, которые, что полезно запомнить, обычно идентичны, но редко бывают идеально симметричными.



Несмотря на кажущуюся динамику, эта поза довольно статична. Основное напряжение создается композицией и светотенью. Что интересно, этот рисунок был закончен с натуры, за полчаса, и модель позировала все это время. По ее утверждению, она несколько не устала.

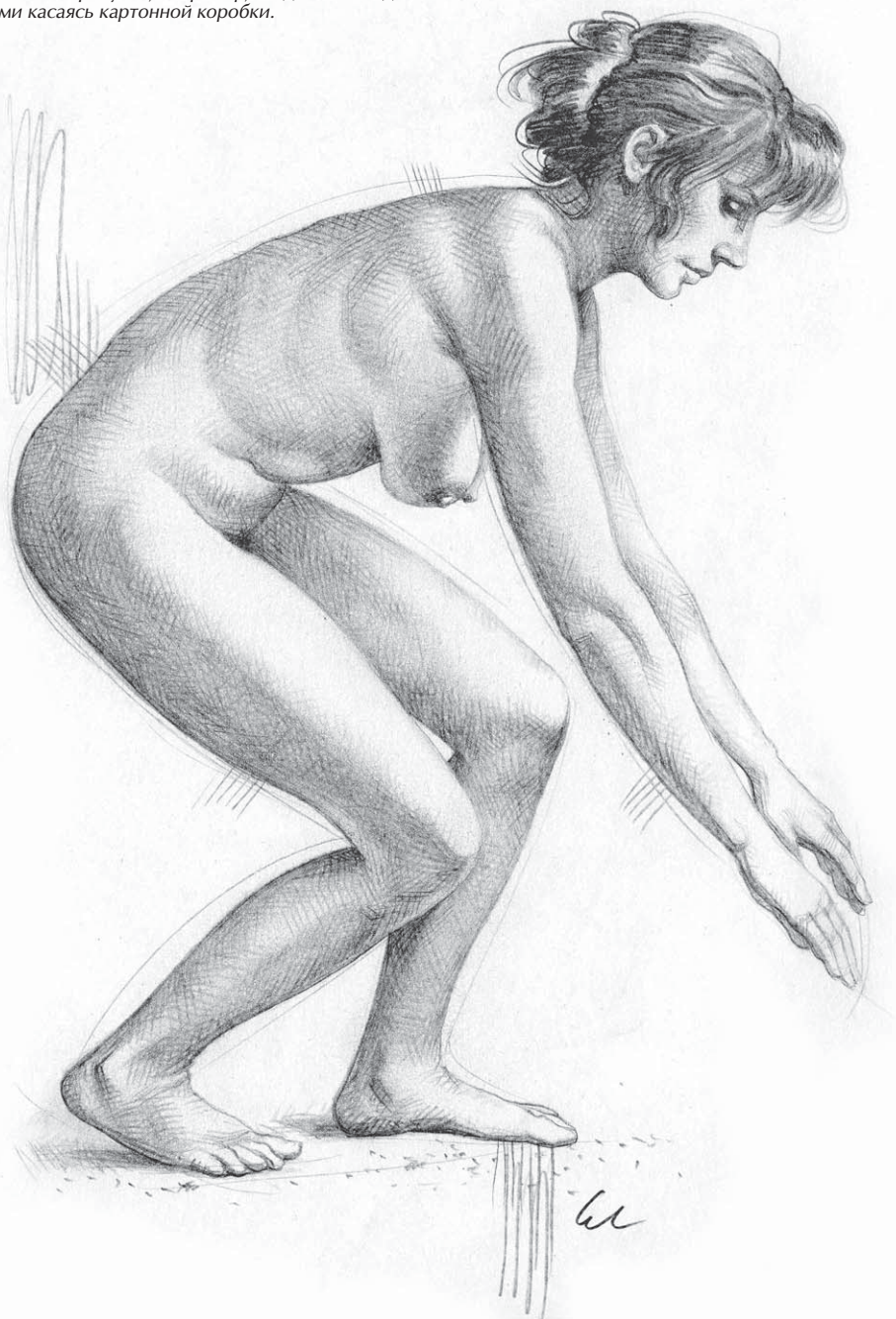
Это профессиональная поза — модель приняла положение тела, которое считается «скульптурным», в нем очевидна игра мускулов, а светотень дополнительно подчеркивает их. Все свидетельства статики и динамики в таких позах — искусственные и рассчитанные на внешний эффект — здесь присутствуют одновременно: общая пирамидальная форма контрастирует с поворотом грудной клетки назад, наклоном головы и расположением рук, находящихся на одной диагонали, сокращением мышц бедра и пр. Однако на эти позы стоит обратить внимание, поскольку модель может находиться в них достаточно долго, чтобы было возможно подробно проанализировать слой поверхностных мышц.



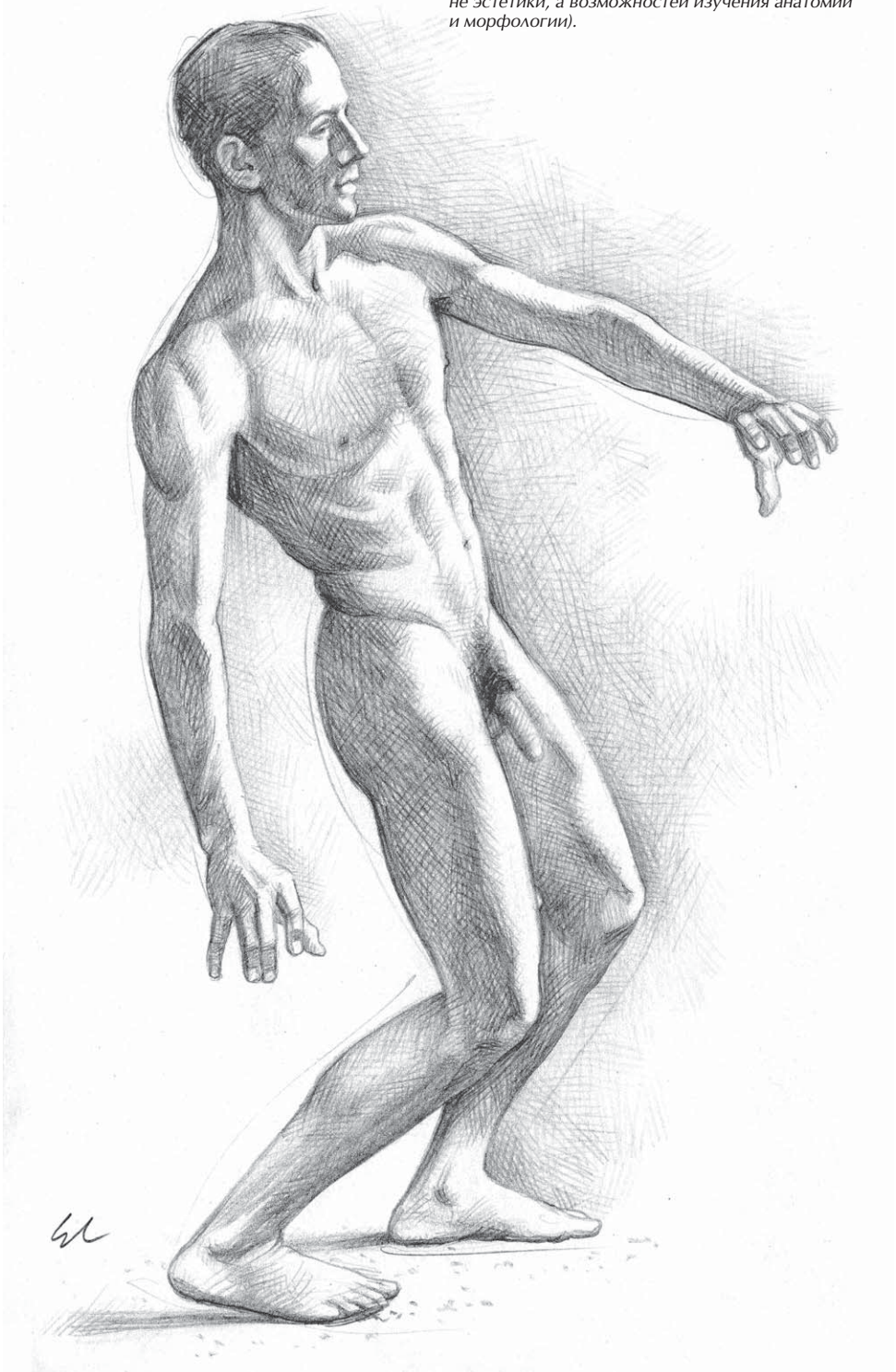
Некоторые позы можно отнести к одной из двух категорий: «открытые» и «закрытые». Открытые выглядят и кажутся объемными, расходящимися, когда конечности тела вытянуты к окружающему пространству, как будто находясь под воздействием центробежной силы. Закрытые же производят впечатление сконцентрированности, компактности, как будто их притягивает центростремительная сила. Здесь изображена очень закрытая поза, усиленная сцепленными руками и переплетенными пальцами. В ней есть некоторое «взрывное» напряжение, создающееся поворотом грудной клетки и выпирающим левым коленом, соотношения которого с остальными частями тела трудно определить — по крайней мере на первый взгляд.

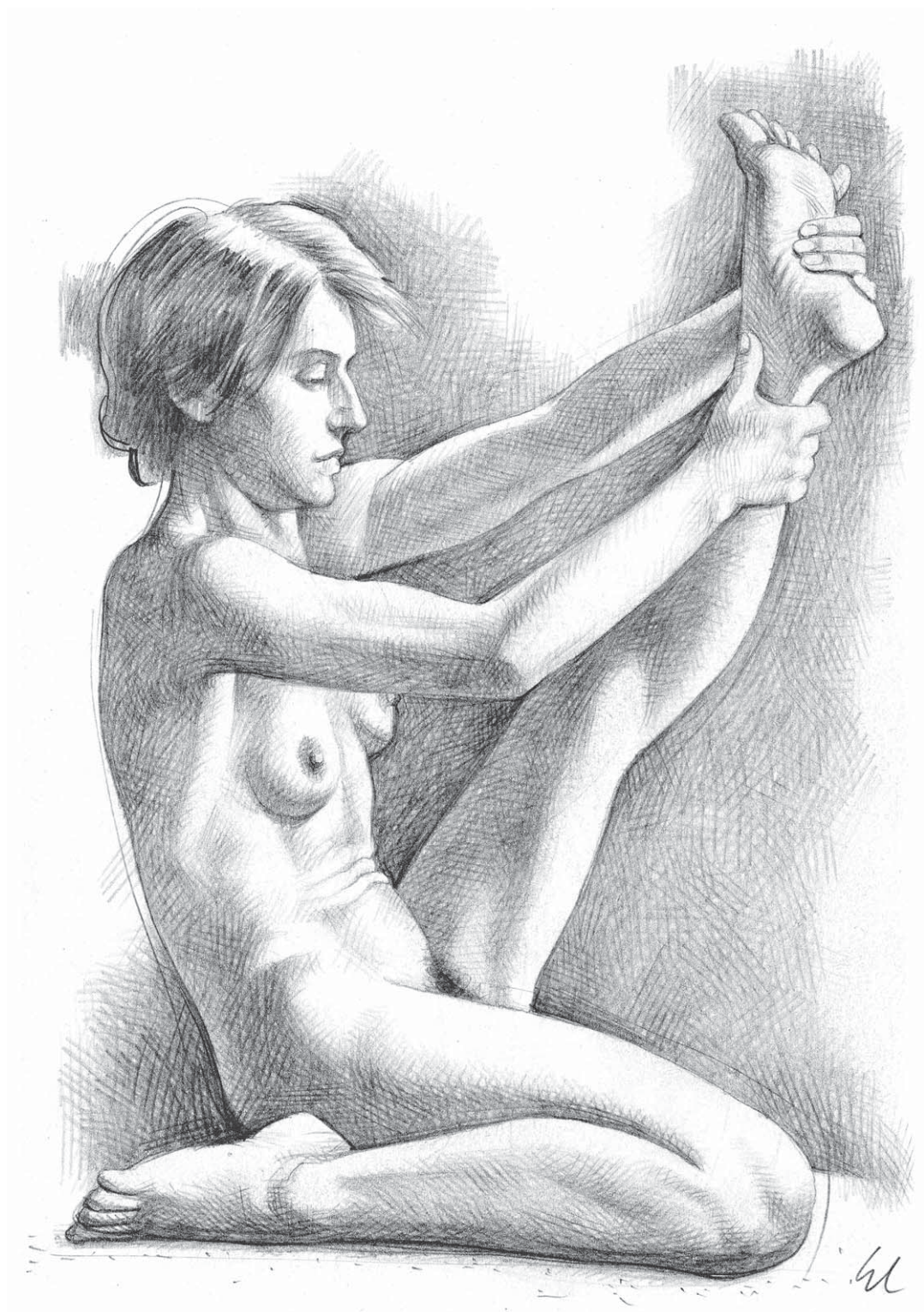


С моделью в движении получается несомненно динамичный рисунок в самом широком понимании этого термина. Без фотографий или повторного позирования довольно трудно выполнить точную студию такой позы. Если же движение замедлить, оно ломается, нарушается последовательность жестов, и пропадает спонтанность и естественность. В таких случаях художник и модель вынуждены использовать свое воображение и творческие способности для поиска компромисса и приемлемого способа «остановить» движение: после быстрого наброска, полностью передающего характер позы и анатомические формы, и пары фотоснимков нужно придумать способы поддержки, чтобы модель могла находиться в такой позе (хотя и с некоторой потерей энергии и непосредственности) по крайней мере несколько минут. Модель, изображенная на этом рисунке, например, «сидела» на подлокотнике мягкого кресла, пальцами касаясь картонной коробки.

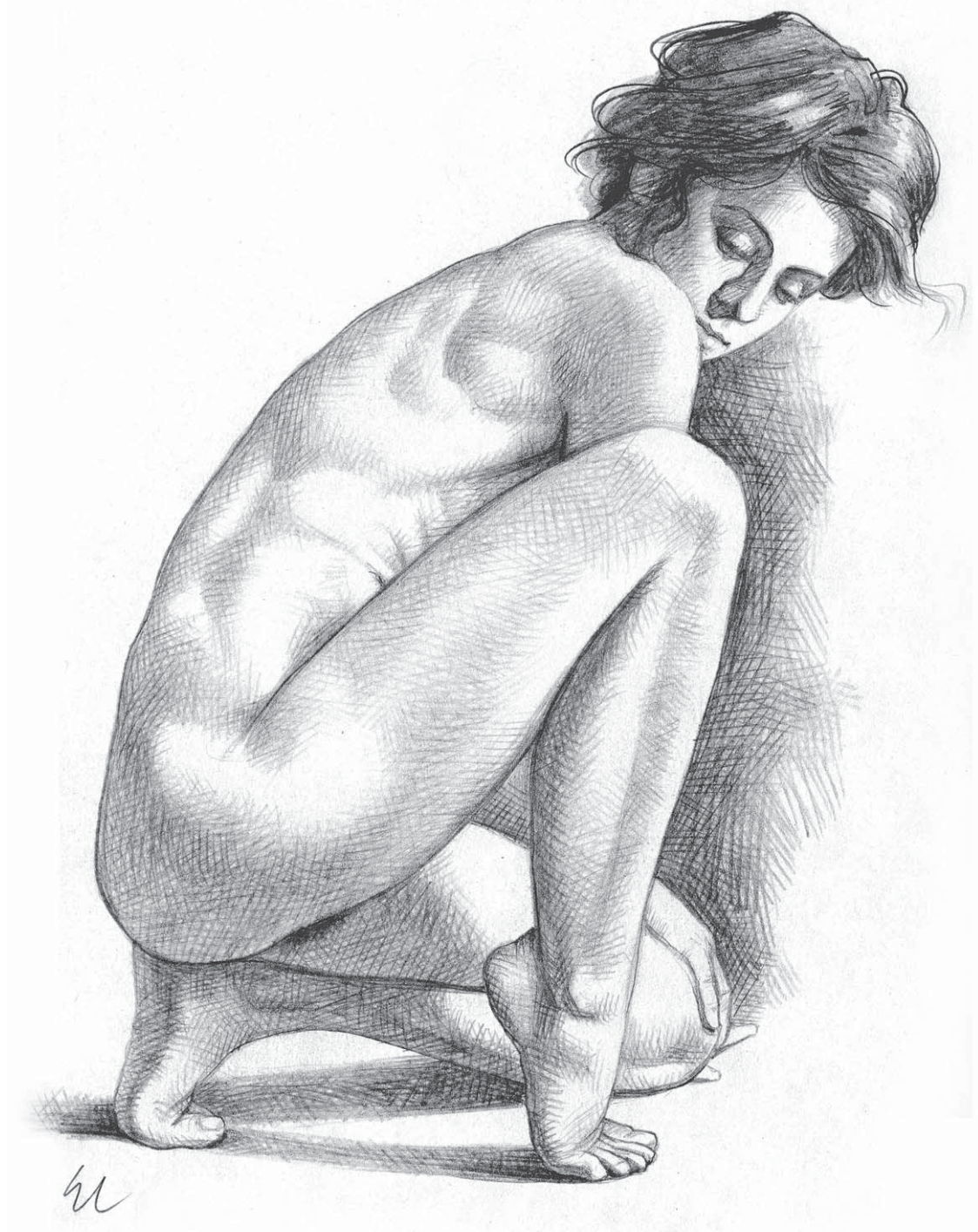


Танцовщики, в особенности исполнители современного танца, и мужчины, и женщины, принимают позы, заимствованные из профессии. Лучше позволить им свободно двигаться, а затем попросить остановиться в интересной и выразительной позе (с точки зрения не эстетики, а возможностей изучения анатомии и морфологии).

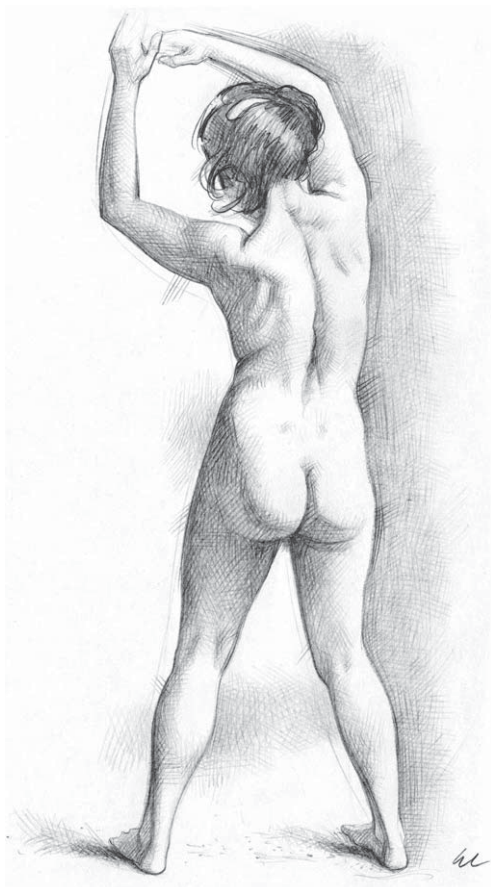




Это еще одна закрытая поза (модель уже появлялась на рисунках в этой главе). Ей особенно хорошо удаются атлетические позы. Однако в таких случаях предпочтительно не акцентировать мышечные выпуклости и глубокие тени, которые они отбрасывают. Вместо этого лучше достоверно воспроизвести мышцы, соответствующие энергичности совершаемого действия.

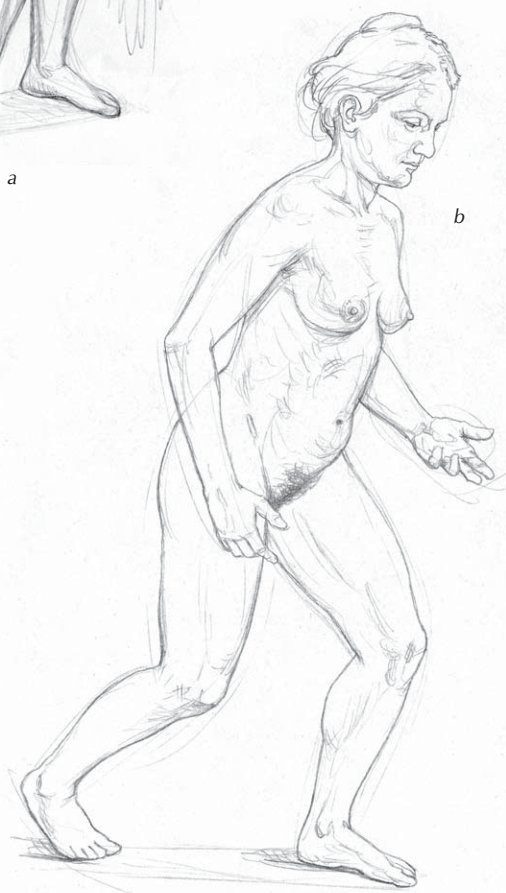


Здесь модель находится в открытой позе: руки подняты, ноги расставлены, и те и другие вытянуты от туловища, основная ось проходит по позвоночнику и тазу. Вообще эта ось требует пристального внимания для графического или скульптурного изображения обнаженной фигуры, потому что определяет основной характер положения тела и описывает его расположение в пространстве. Кроме того, от этой оси начинаются следующие по значимости структурные элементы — конечности и голова.



a

И в завершение — пара линейных рисунков, наглядно иллюстрирующих разницу между статичной и динамичной позами. На первом рисунке (a) акцент сделан на равновесии тела и компактной форме, а повторяющиеся линии различной толщины создают ощущение статичности и серьезности. На втором рисунке (b) особое значение приобретают бледные, как будто неуверенные линии, пытающиеся примирить противоречивое впечатление потерянного или едва обретенного равновесия в промежуточной стадии движения.



b



НАБРОСКИ ЧЕЛОВЕКА

Рисование человека – фигуры полностью или лица – может стать самым ярким и глубоким опытом в жизни художника, но потребует полной отдачи.

Обычно процесс обучения рисунку фигуры построен на изображении анатомии на примере живой модели, такой способ многие века практиковался в художественном образовании. Параллельно с ним существует подход, отличный от академического: использование случайных, если можно так выразиться, моделей — это люди вокруг нас, на улице и в общественных местах, все разных форм и размеров, с бесконечным разнообразием поз, жестов, настроений и эмоций. Чтобы успешно справиться с этим дополнительным жанром, нужно развить в себе привычку — которая хорошо сформулирована древним афоризмом *nulla die sine linea* (ни дня без линии) — делать быстрые наброски с изображением людей, которые заняты своими делами.

Что такое набросок? Есть много определений, как и целей его создания, но, как правило, этим термином называют быстрый, спонтанный рисунок с натуры, выполненный в сжатые сроки несколькими информативными линиями. Кроме того, он может служить своеобразным комментарием к увиденному, воплощенным

в графической форме, конспектом для будущего проекта, способом сбора визуальной информации для работы на большом формате, этапом предварительной подготовки к сложному, подробному рисунку и, наконец, помогает изучить форму объекта в целом или конкретные его части. Для всех этих целей понадобится скетчбук — бесценный источник полезных сведений и воспоминаний.

Скетчбук обычно не предназначен для посторонних глаз. Он очень личный, даже интимный, поэтому художник может рисовать в нем совершенно непринужденно и с учебной целью. Умение изображать незнакомых людей в любой позе и при любых обстоятельствах важно для развития технических навыков и оценочного суждения. И, конечно же, регулярная практика набросков отточит дар наблюдательности и интерпретации, научит смотреть глубже и принимать быстрые, уверенные, понятные и точные решения. Умение изображать людей с мельчайшими отличиями в чертах лица, фигуре, жестах, позах, манере двигаться и пр. достигается внимательным и вдумчивым наблюдением, а также знанием анатомии и пропорций и лишь после этого может интерпретироваться художником на свой лад.



МАТЕРИАЛЫ И ИНСТРУМЕНТЫ

Общий обзор материалов для рисования приводился ранее в книге (с. 8–15). Этот раздел посвящен материалам и инструментам, наиболее подходящим для набросков человека. По сути, набросок является визуальной заметкой и может быть выполнен на любом листе бумаги или другой гладкой поверхности, особенно когда необходимо быстро и импровизированно зафиксировать что-то интересное или сценку с участием людей. Многие художники делали наброски на бумажных салфетках, кассовых чеках, страницах из газет и книг или клочках оберточной бумаги и даже на стенах мастерской и оборотной стороне холстов.

Конечно, за исключением непредвиденных случаев, предпочтительно иметь в запасе более подходящие материалы — блокнот с чистыми листами, маленький 9 x 14 см, средний 13 x 21 см или обычный художественный альбом. Скетчбук или альбом с жесткой подложкой можно сделать и переплести самостоятельно, выбрав бумагу соответствующего размера и качества. Для этого нужно просто сложить листы, скрепить их вместе и поместить в жесткую обложку (которая будет идеальной опорой для бумаги, поскольку во время рисования одна рука занята скетчбуком).

В продаже есть скетчбуки карманного размера, которые удобно всегда носить при себе. Бумага в них бывает разной плотности, цвета и качества: тонкая подойдет для карандашных набросков, штрихи ручкой и цветными карандашами выдержит более плотная, а для влажных техник (акварели, отмывки и пр.) потребуются повышенная плотность, хотя от излишков воды она тоже может покоробиться.

Страницы с рисунками хорошо проложить папирусной бумагой, чтобы они не смазались и не пачкали друг друга, особенно если выполнены мягким графитом. В процессе рисования под рабочую руку тоже стоит подкладывать бумагу, чтобы не смазать рисунок.

Набросок выполняется быстро и выглядит непринужденным, свободным и лаконичным — именно эти характеристики отличают его от более подробных и законченных работ. Поэтому подходящими инструментами будут самые простые, позволяющие рисовать без предварительной подготовки, удовлетворяющие стилю и техническим предпочтениям художника.

Карандаш

Можно пользоваться обычными карандашами, в древесной оболочке, или механическими, в которых стержень выдвигается и убирается нажатием на кнопку. Последние очень тонкие, от 0,5 до 0,7 мм. Они довольно хрупкие, но их большое преимущество в том, что их не нужно точить. Карандаши бывают разной твердости и, по общепринятому стандарту, маркированы от самых твердых (9Н) до самых мягких (9В), средними между ними будут НВ и В. Мягкий графит дает на бумаге насыщенную плавную линию, идеальную для спонтанных рисунков

«за один прием», которой не окажется тесно на листе, если его размер будет не меньше чем 20 x 30 см. Грифели средней твердости и твердые подходят для более тонких линий и детализированных набросков (которые тем не менее должны оставаться быстрыми и лаконичными) на листах меньшего масштаба.

Графитные палочки и мелки

Это маленькие палочки, полностью состоящие из графита, их диаметр варьируется от 5 до 15 мм. Ими можно рисовать руками или вставить в специальный металлический держатель. Обычно они производятся из графитовой пасты и бывают мягкие и очень мягкие (от В до 9В), поэтому наилучшим образом они продемонстрируют свои возможности на листах большого формата. С их помощью можно положить тон на большую область несколькими уверенными, точными штрихами.

Уголь

Очень мягкий и деликатный материал, особенно в форме жженных веток. Им можно выполнить рисунок с сильными четкими линиями или создать многообразие темных тонов. Однако отчасти из-за своей хрупкости для маленьких набросков в скетчбук или альбоме он не очень подходит. Для этой цели существует другой вид угля, из прессованной ламповой сажи: на бумаге он дает очень плотный штрих, а по характеристикам линий близок к мягким графитным палочкам.

Цветные карандаши

Похожи на обычные карандаши, удобные в работе, дают четкие мягкие линии. Поскольку выбор оттенка каждого цвета очень широкий, это хороший инструмент для цветных деталей сложных объектов, например портрета или фигур в ярких одеждах.

Тушь

Очень распространенный материал, идеальный для быстрых, лаконичных набросков. Но он и менее прощающий, чем карандаш, поскольку не стирается с бумаги. Поэтому от художника требуется смелость, а также уверенная рука, чтобы результат не вышел путаным, грязным или слишком робким. Использование карандашных линий, которые позже можно стереть, для наброска неоправданно, потому что он по определению должен быть (и казаться) спонтанным и быстрым и выполняться без раздражающих сомнений. В классический набор для работы тушью входят ручка для пера, само перо и бутылка цветной или черной туши. Хотя по универсальности этому материалу нет аналогов, все же для экспромтов он не очень годится — в частности, для лиц и фигур, увиденных на улице, — по крайней мере по двум причинам. Во-первых, туши, набранной на перо, хватает всего на несколько штрихов, что замедляет темп работы, и во-вторых, кончик пера может цепляться за волокна бумаги скетчбука (которая

часто бывает слишком тонкой и не лучшего качества), и поэтому получаются нежелательные помарки, а иногда бумага даже рвется. С бамбуковыми палочками будут те же проблемы, хотя они больше соответствуют этому жанру. Для набросков подойдут ручки: шариковые, перьевые, маркеры или рапидографы.

Техника сухой кисти

Хорошая альтернатива перу — небольшая кисть из натурального или синтетического волоса. Окунув ее в тушь и слегка промокнув о бумажную салфетку, можно делать мягкие и плавные мазки, бесконечно варьируя их ширину, а также наносить тон либо сплошным непрозрачным слоем, либо тонко и текстурно. Чтобы извлечь максимум из техники сухой кисти, бумага в скетчбуке должна быть достаточно плотная и слегка шершавая, а размер кисти можно подобрать, исходя из масштаба наброска. Закончив работу, тщательно промойте кисть в воде.

Акварель и отмывка (заливка тушью)

Эти материалы нечасто применяются для импровизированных набросков фигуры человека, поскольку их свойства не предполагают спонтанной, не спланированной предварительно «фиксации» увиденного. Кроме того, минимальный набор необходимых принадлежностей станет обременительным для художника и сделает затруднительной возможность ухватить мимолетные сюжеты в общественных местах. Но во всяком случае можно быстро прокрашивать большие области, либо цветом при работе акварелью, либо монохромными отмывками разбавленной водой черной (или цветной) туши. Такие мазки цветом и тоном можно добавить и позже, на уже готовый карандашный набросок, когда будут время и средства для того, чтобы его проработать и улучшить. Однако рекомендуется помнить, что эти манипуляции могут лишить набросок свежести и «утяжелить» его.

Другие материалы

Для получения дополнительного опыта и с целью эксперимента в поиске новых неожиданных эффектов можно попробовать другие способы. Например, масляные или акриловые краски (которыми можно не только писать, но и рисовать) на цветной бумаге или наклеенном на основу холсте, использование металлических инструментов, чтобы проскрести слой туши до поверхности, покрытой фарфоровой глиной (скретчборд), и др. В наше время появилась дополнительная возможность — рисовать стилусом на экране планшета.

Аксессуары

Это только общий обзор. Все, что понадобится для выполнения импровизированных набросков фигуры человека на улице, — это бумага и карандаш. Тем не менее может пригодиться еще и резиновый ластик — не столько для стирания ошибок, сколько для удаления помарок и пятен графита с бумаги — и металлический зажим для удержания страниц скетчбука во время работы.

Все рисунки в этой главе — из бесчисленных скетчбуков, которые я вел в разное время и в разных местах в последние три-четыре года. Некоторые из них маленького формата (9 x 14 см), другие побольше (11 x 21 см). Я пользовался только тонким (0,5 мм) карандашом HB, мягкий серый тон которого считаю универсальным. Оказалось, что вывод этих рисунков на печать представляет некоторые сложности, поскольку все они выполнены разными способами: характер линий варьируется от тонких и едва заметных, почти исчезающих, до толстых, темных штрихов. По этой причине работы несколько утратили тональную целостность, но я решил оставить их как есть, чтобы усилить впечатление реальных набросков и донести ощущение свободы и возможности выбора, а также некоторых ограничений, сопутствующих процессу.



ПОДГОТОВКА

Скорее всего, вы делаете набросок, чтобы зафиксировать родившийся замысел реалистичного произведения. Набросок представляет собой результат внимательного наблюдения за объектом или сюжетом, воплощенный посредством нескольких определяющих, значимых линий.

- Заведите привычку всегда носить с собой карандаш и маленький скетчбук — такой, который легко поместится в сумку или карман, — на случай если что-то привлечет ваше внимание или покажется интересным. Кроме стремления постоянно тренировать глаза и руку, есть немало других причин. Возможно, понадобится собрать и зарисовать важную информацию, проанализировать сложную структуру или, что самое важное, попрактиковаться в зрительном восприятии пропорций, отношений и форм. А кроме того, стоит стремиться повысить наблюдательность и умение вычленивать главное и одновременно координировать зрительное восприятие, оценочное суждение и движения руки во время выполнения рисунка.
- Не задумывайтесь о художественной ценности наброска — это всего лишь личная заметка, которую вряд ли увидит кто-то еще. Лучше постараться сохранить впечатление свежести и спонтанности изображения — никогда не возвращайтесь к наброску, чтобы добавить завершающие штрихи.
- Не старайтесь отразить на бумаге все, что видите на натуре. Учитывая ограниченное количество времени и риск изменения позы модели в любую секунду, сосредоточьтесь на главном. Следовательно, наметив приблизительные линии обобщенной позы или выражения лица, нужно либо повторно сделать то же самое (если позволяют обстоятельства) и проанализировать объект с другого ракурса, либо уделить внимание отдельным аспектам и проработать их более детально.

Тщательное изучение лица и фигуры человека возможно только на примере модели, позирующей в студии достаточно долго. Но импровизированные наброски также представляют большую ценность, поскольку вынуждают художника сконцентрироваться на тех нескольких определяющих для описания позы или анатомической формы элементах. Ограничение времени, как и нужда, всему научит.

Рисовать людей в естественной обстановке, которые не позируют специально и наверняка не догадываются, что их рассматривают и изображают, поначалу покажется сложным. Но реальной причины бояться или теряться нет — вряд ли кто-то будет обращать внимание на то, чем вы заняты. А усердие, без сомнения, окажется многократно вознаграждено: вы станете увереннее и улучшите свои художественные навыки. Поиск эмоциональных и технических решений для проблем, препятствующих

выполнению законченного рисунка, поможет отточить способность изучать и делать выводы, а значит, сделать свой стиль самовыражения более индивидуальным.

Возможности рисовать лица и фигуры с натуры, как дома, так и за его пределами, практически не ограничены, как и разнообразие форм, характеров и поз. Наблюдать за людьми можно почти везде, но для лучших результатов желательно найти удобную точку, с которой они хорошо видны и не будут вас беспокоить. Идеальным местом может стать, например, парк, пляж, общественный транспорт или музей. В таких местах люди обычно не спешат и слегка расслаблены. Модели и позы будут меняться, но после нескольких секунд продуктивного наблюдения изобразить их нетрудно. Если человек изменил позу, не переживайте, а начните новый набросок с надеждой, что вдруг — такое случается — он через некоторое время вернется в прежнюю или похожую.

Если вас еще смущает мысль о рисовании людей с натуры (учтите, что, если кто-то заметит, что вы делаете, одни могут быть польщены, а другие с недовольством уйдут), подготовиться к этому психологически и обрести некоторую уверенность может помочь рисование статуй и скульптур в музеях или памятников в общественных местах (с. 236–253). Это интересно само по себе, кроме того, модель не будет двигаться, в зависимости от освещения светотень может изменяться, фигуру можно анализировать в разнообразных и необычных ракурсах, изучить все детали не спеша и т. д. Все это позволит постепенно освоить анатомию, пропорции головы и тела, перспективу, ракурс и светотень или углублять свои знания в этих направлениях. В действительности для выполнения хорошего рисунка фигуры или лица художнику нужно одновременно учитывать все эти параметры и воплощать их за короткое время, которое отводится для наброска. И все же после приобретения некоторого опыта рисования в музеях постарайтесь переключиться на наброски людей с натуры.

Изображение движущейся фигуры — действительно сложная задача. Однако не стоит ею пренебрегать, поскольку она прививает привычку обращать внимание на ход конечностей, направление и фазы движения тела, которые инициируют его или влияют на него. Чтобы научиться использовать свою память для воспроизведения последовательности базовых фаз движения, понадобится максимальная концентрация в наблюдении за людьми. Попробуйте предсказывать следующие фазы каждого движения — большинство действий (ходьба, бег и, например, танцы) состоят из повторяющихся циклов, поэтому вполне возможно воссоздать динамическую последовательность по памяти, периодически обращая внимание на отдельные фазы. В этом случае полезную, а иногда незаменимую роль

могут сыграть фотографии, но их нужно рассматривать исключительно как источник ценной информации, не пытаясь бездумно копировать.

Стоит потренироваться и в чисто практических аспектах рисования: изображать наблюдаемое движение, не думая о том, как выглядит рисунок и насколько он точен с научной точки зрения; упрощать формы и искать линии, точнее всего передающие ощущение и направление движения; работать четкими, лаконичными, обобщенными штрихами; сосредоточиться на основных линиях позы и осях тела; стараться только наметить форму фигуры без подробностей, чтобы не рисовать то, что «знаешь» (то, что должно быть, но чего в данный момент не видно), в ущерб результату. набросок — это незаконченная, но не небрежная работа.

Поскольку наброски, согласно определению, делаются быстро, сжато и «в реальном времени», трудно разбить этот процесс на отдельные этапы выполнения и оценить их успешность. И все же начинать нужно с чего-то конкретного.

- a** — Если вы рисуете фигуру целиком (в одежде или обнаженную), можно сначала провести несколько быстрых, светлых линий, чтобы наметить пространство, которое она займет на листе бумаги (максимальная высота, максимальная ширина и др.). Затем наметьте основные части тела (голову, торс и конечности) с учетом относительных пропорций. Закончите существенными контурами, тенями и деталями, которые невозможно опустить.
- b** — Голову также можно рисовать, двигаясь от общего к частному, или, наметив ее общее расположение на листе, перейти к уточнению размеров и форм важных деталей (глаз, носа и т. п.). Отталкиваясь от них, постройте остальную часть головы и установите относительное расположение других частей, двигаясь от частного к общему.

Подход зависит от точки зрения и предпочтений художника, а также от позы, в которой находится изображаемый объект.

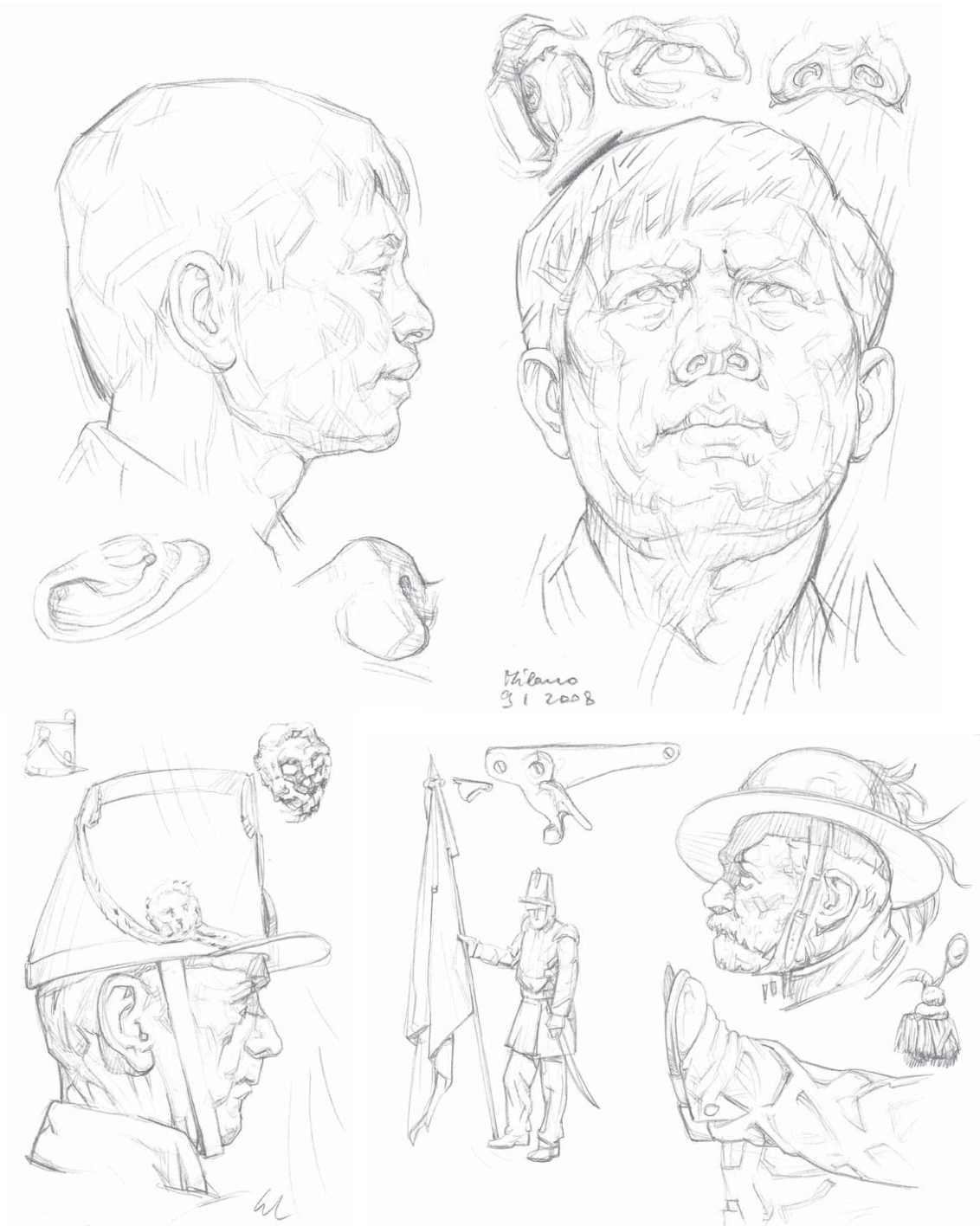


РЕПЕРТУАР ЛИЦ

Рисуя голову или лицо незнакомого человека — даже если это быстрый набросок, — важно помнить об уважении к частной жизни людей, которые не давали разрешения использовать себя в качестве модели. Конечно, это не подробный портрет, а просто упражнения на изображение структуры или позы. И тем не менее, если рисунок хорошо получился, сходство будет заметным, что может оказаться нежелательным для человека, особенно если впоследствии набросок будет демонстрироваться публично. Хотя последнее маловероятно, во избежание возможных осложнений стоит поставить изображенного человека в известность и заручиться его согласием. По крайней мере вы будете спокойны. На деле же вы окажетесь слишком заняты, пытаетесь угнаться за невероятной изменчивостью поз и быстрыми поворотами голов. Или, другими словами, учиться работать, осознавая, что, вероятно, придется прервать набросок в любой момент на любой

стадии завершения. Поэтому старайтесь выбирать ситуации, в которых разумно ожидать хотя бы нескольких секунд относительной неподвижности (в ресторане, комнатах ожидания, парках и др.), и учитесь быстро изображать ключевые элементы, постоянно держа их в уме, чтобы закончить набросок, даже если модель уйдет. Если у вас есть время и возможность, нарисуйте голову в нескольких ракурсах и проанализируйте детали. Я изобразил мужчину с азиатской внешностью (на странице справа) на выставке, пока он был погружен в изучение скульптуры. Наброски мужчин в мундирах выполнены на исторической реконструкции. Подобные события — прекрасный повод нарисовать людей в живописной старинной военной форме. Их участники обычно принимают идеальные позы, как будто ждут, чтобы художники и фотографы запечатлели их (с. 221–222). О рисовании головы и лица более подробно рассказывается в отдельной главе (с. 255 и далее).

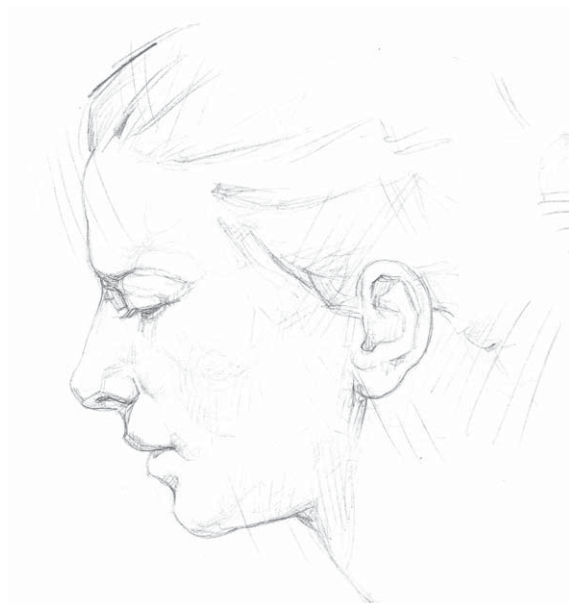
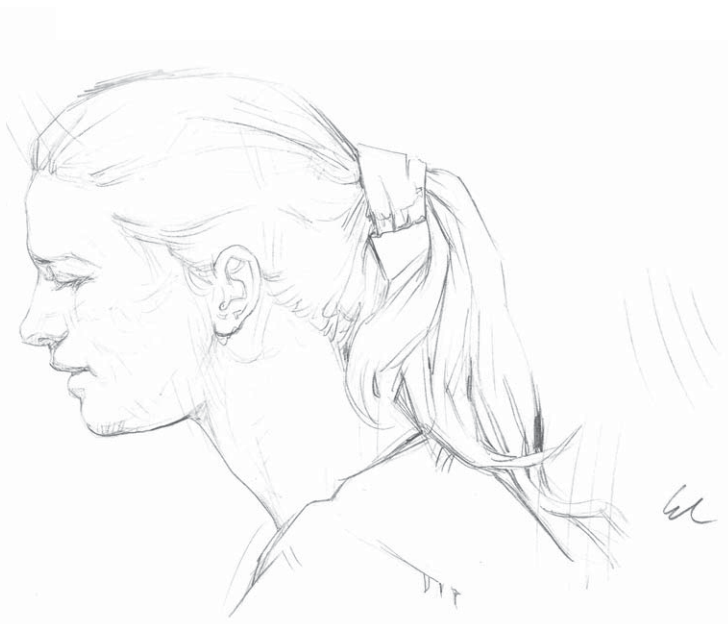






Медсестра (слева сверху) была так сосредоточена на перевязке, что почти не двигалась и была похожа на статую, и мне выпала редкая возможность сделать неспешную студию лица и наиболее интересных черт. Дети же, напротив, полны жизни, их можно рисовать только

обобщенно, с импрессионистическим подходом и большей частью по памяти. Казалось бы, решение этой проблемы лежит в фотографиях, но результат обычно лишен спонтанности, в отличие от рисунков, выполненных в «полевых» условиях (несколько примеров на с. 210).

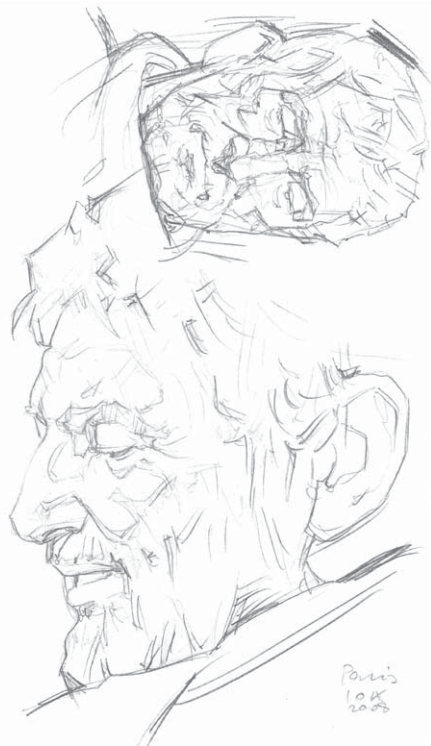


Техника наброска доходит до автоматизма и диктуется количеством имеющегося времени — или, если быть точнее, временем позирования модели. Первые штрихи — это, как правило, светлые, приблизительные линии, задающие размеры и композицию. При наличии возможности дальнейший анализ позволяет кратко наметить тональные переходы.



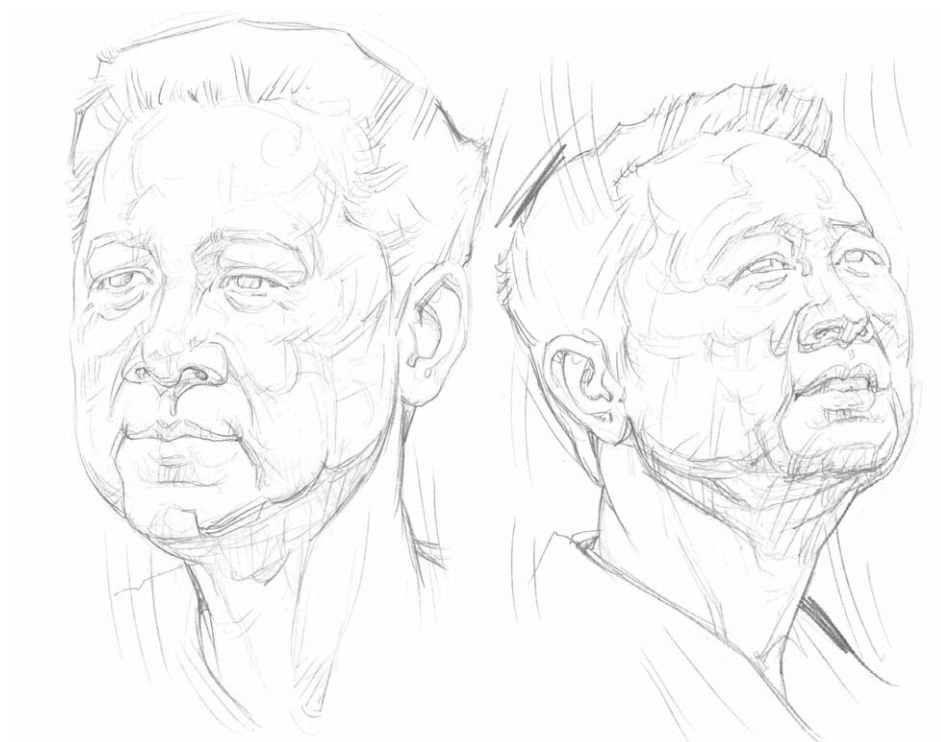
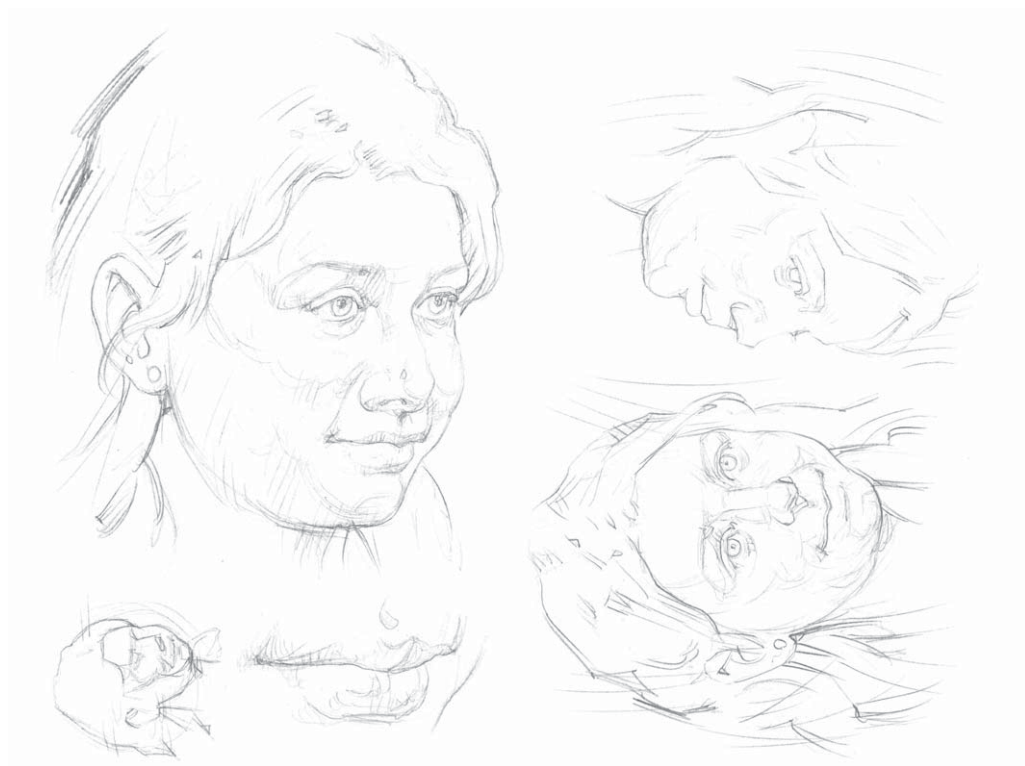
Лица на этой и следующих страницах (с. 202–208) нарисованы в Париже. Площадь Тертр на Монпарте — идеальное место для набросков фигур, но особенно богата на лица — постоянно прибывают новые люди, прогуливаются по переулкам, останавливаются возле уличных

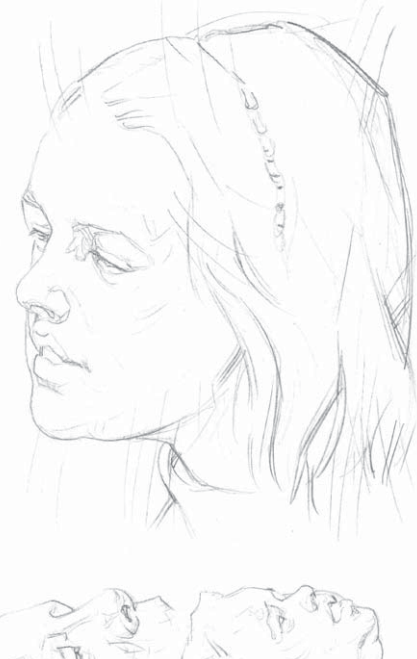
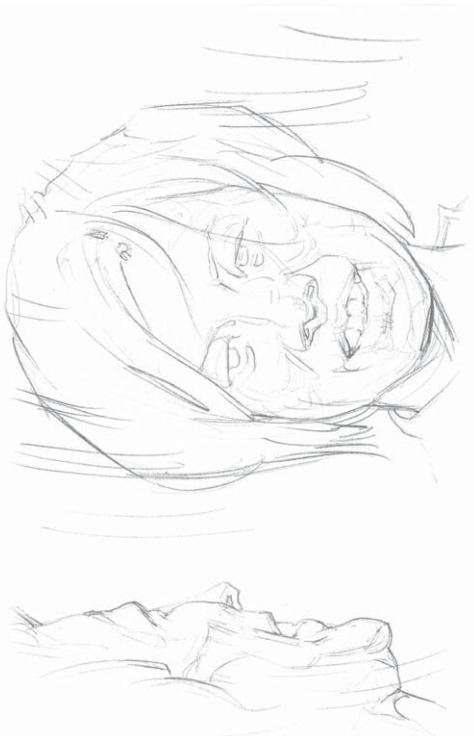
художников, которые ежедневно стоят там с мольбертами. Эти художники и сами служат идеальными объектами, к тому же туристы заказывают им портреты и позируют, с них я тоже сделал много набросков, примостившись за спиной работающего художника.



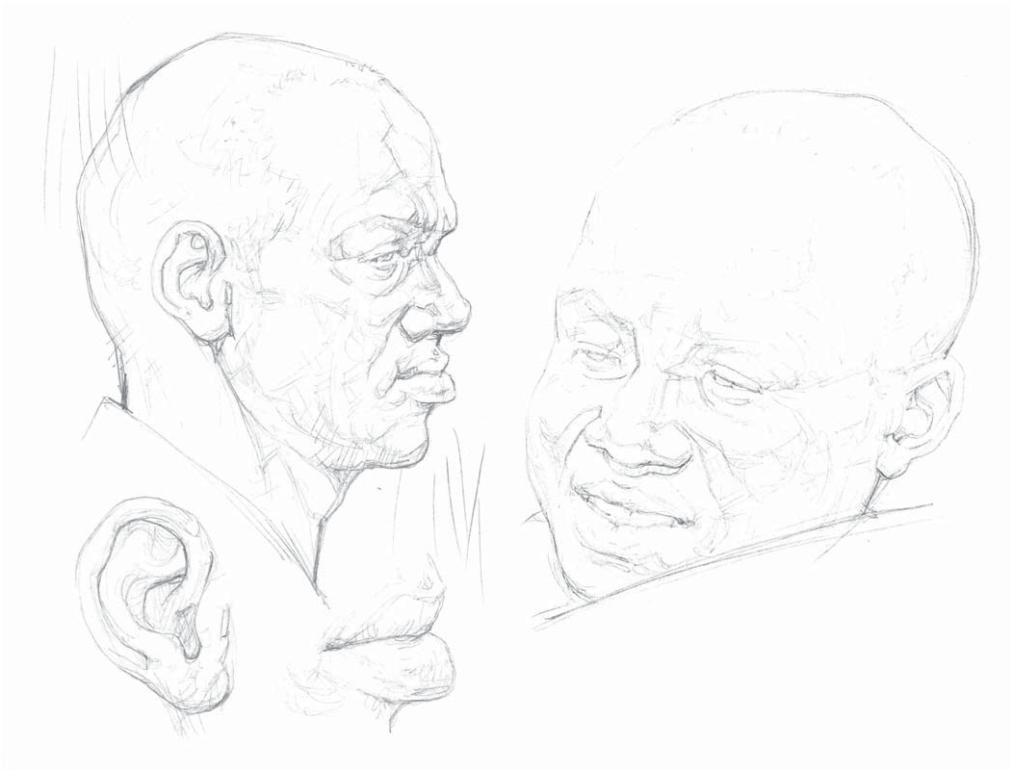
Povis
10/11/2006





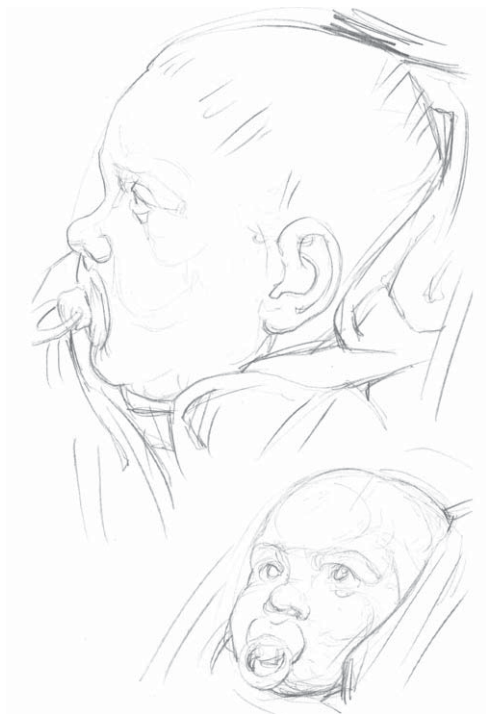






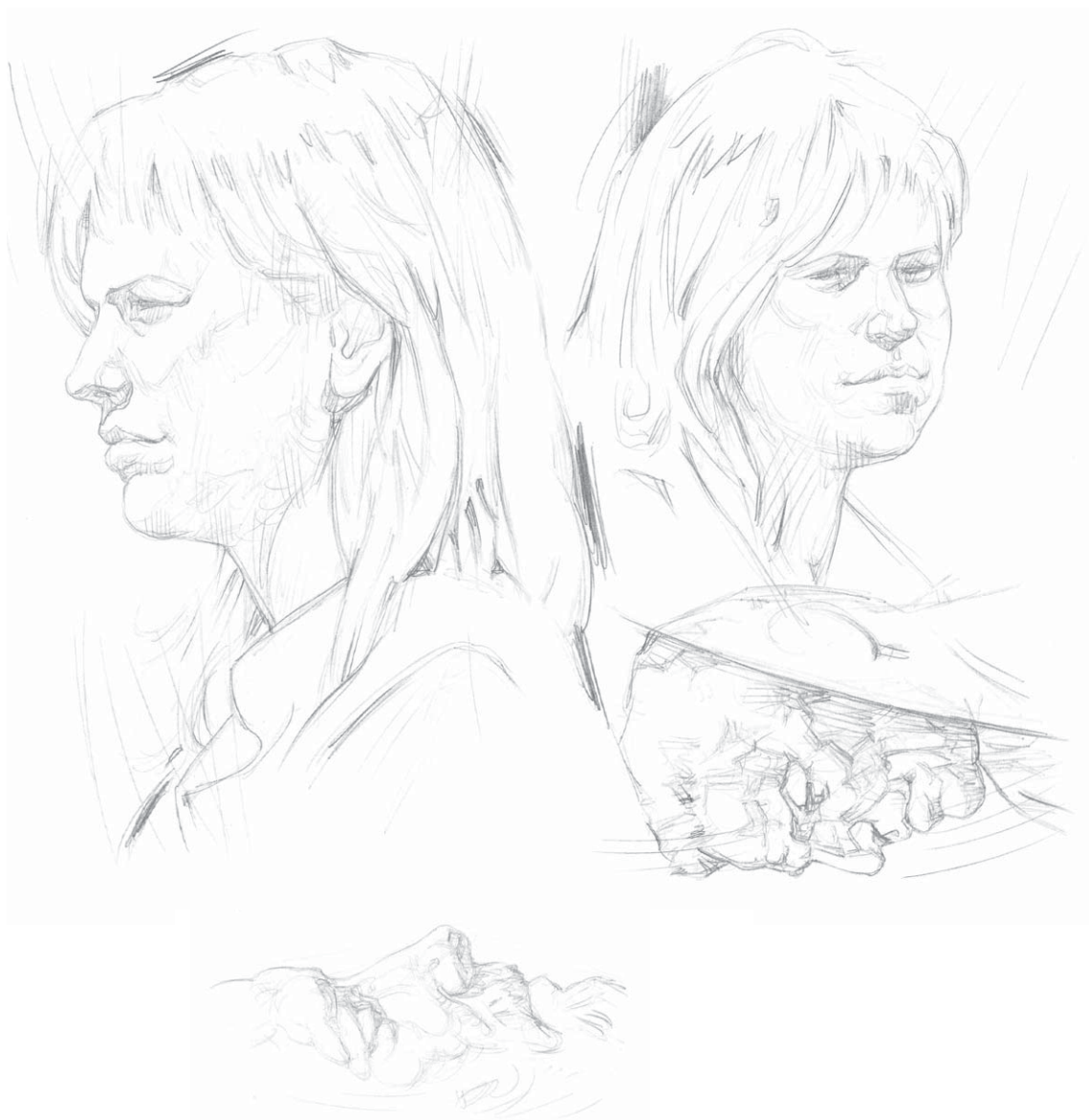






Не существует правила, согласно которому рисовать можно только незнакомцев. Понимание и готовность помочь можно легко найти в кругу друзей — по крайней мере на некоторое время...

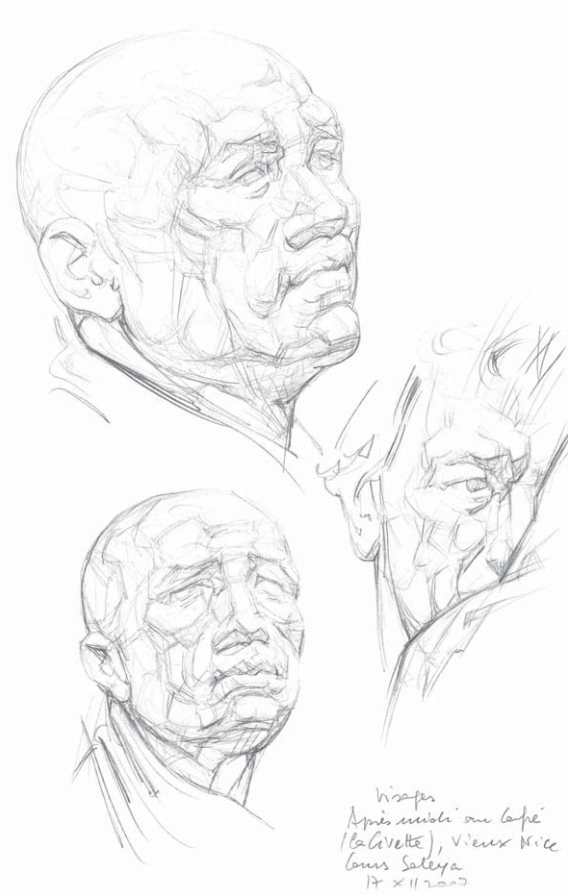
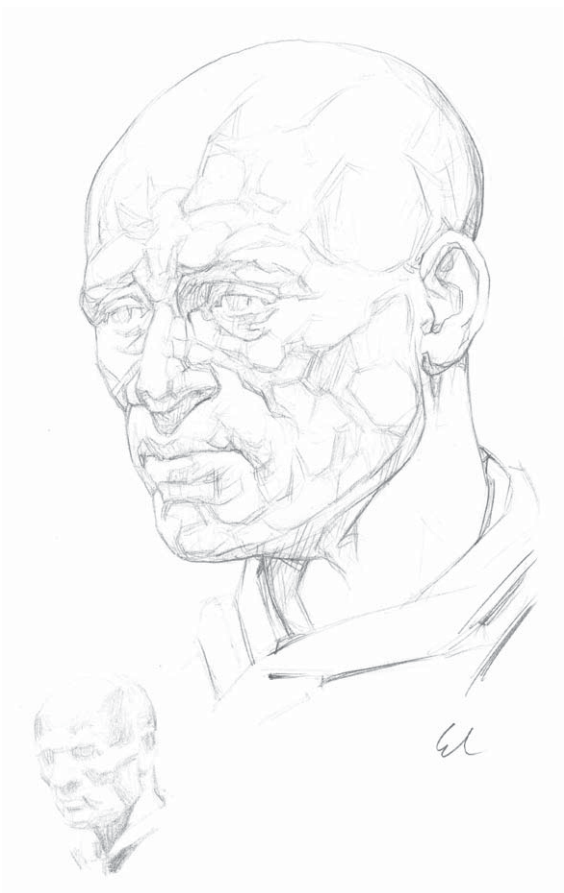




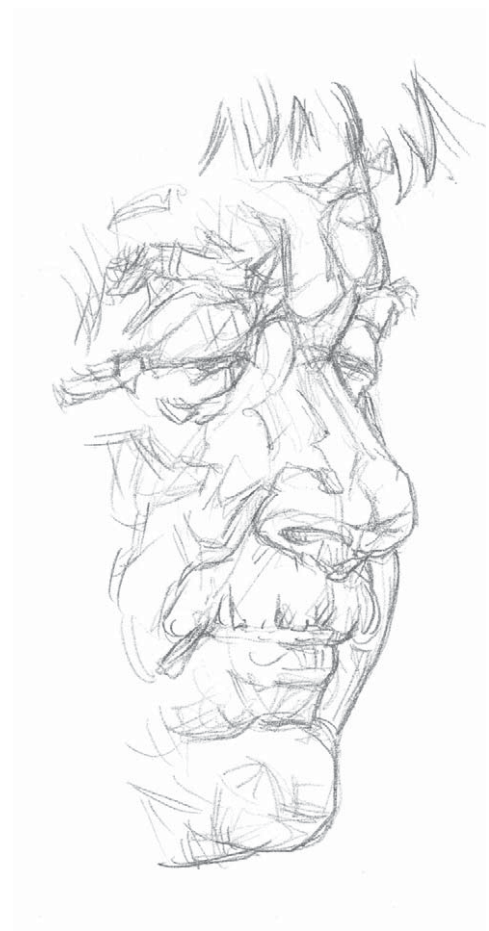
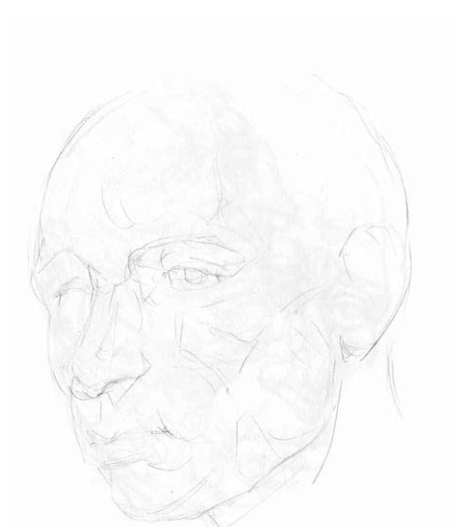
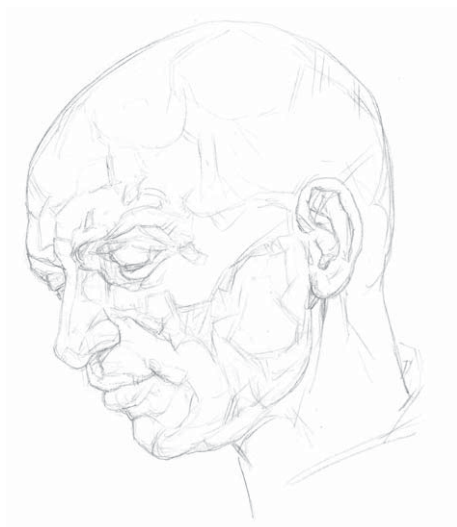
Этих персонажей я нарисовал в Джардини Паблич (большом парке в центре Милана). Весеннее солнце в таких местах располагает к расслабленному времяпрепровождению. К тому же там много детей, они бегают и играют, хотя проще рисовать их мам или тех, кто за ними присматривает. Они двигаются гораздо меньше и, удерживая детей в поле зрения,

принимают интересные выражения лиц и позы. Но, к сожалению, даже в таких мирных местах редко удастся закончить рисунок, приходится ограничиваться набросками, состоящими только из линий или нескольких тональных пятен. Частая практика набросков быстро научит разбираться, какие элементы ключевые.





На этих рисунках видно, насколько результат наброска зависит от количества времени, которое предоставит вам ваша незнакомая модель. Набросок головы мне удалось проработать довольно подробно: я ухитрился по крайней мере обвести и изучить поверхностную костную структуру, игру мышц и наметить тени к каждой. Все это время «модель» сидела за столиком в кафе, погрузившись в чтение газеты. На странице слева эта же модель начала быстро менять позы, и максимум, что мне удавалось сделать, — это несколько конструктивных линейных набросков общей формы головы.



РЕПЕРТУАР ФИГУР

Фигуру рисовать сложнее, чем лицо, и в то же время проще. Сложность состоит в структурном устройстве фигуры в целом (которое к тому же почти всегда прикрыто одеждой) и большим диапазоне вариантов движений. Проще же потому, что позу можно ухватить сразу, а зрительные центры на ней рассредоточены (это не только лицо, но и торс, конечности, складки одежды и пр.), поэтому нет необходимости подробно анализировать отдельные детали. Большинство наиболее интересных поз, которые лучше всего подходят для набросков, слишком кратковременны, чтобы успеть зафиксировать их в реальном времени даже несколькими штрихами. Но не стоит снова возвращаться к фотографиям, потому что эту проблему можно решить развитием концентрации и регулярными занятиями, а также привлечением визуальной памяти (примеры на с. 218, 219, 224 и 233). Уже через короткое

время заметно разовьется навык вычленять главное и эффективно воспроизводить его. Если «модель» долго находится в позе, появляется достаточно времени для более подробного наброска, который, если повезет, можно повторить с разных точек (примеры на с. 221, 227 и 228).

Иногда люди позволяют себя нарисовать, и тогда без спешки можно доработать импровизированный набросок до подробной студии (примеры на с. 223, 225 и 226).

Наброски на следующих страницах были сделаны в разное время, в разных местах (на улице, в музее, на пляже и т.д.) и в сильно отличающихся условиях, которые, как я надеюсь, на изображениях говорят сами за себя. Я объединил их в группы без комментариев таким образом, чтобы они передали широту возможностей для наблюдения и разнообразие результатов.



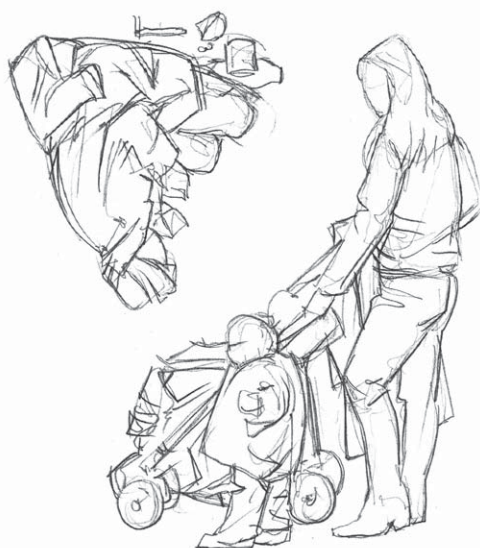
Conversation, 23 VII 2008



Едва различимых линий, для рисования которых я лишь касался поверхности бумаги кончиком карандаша, оказалось достаточно для простого и понятного воспроизведения основных элементов сюжета. Выполнение каждого наброска заняло не больше двух минут.



Sur la Promenade, Nice, 18 II 2008



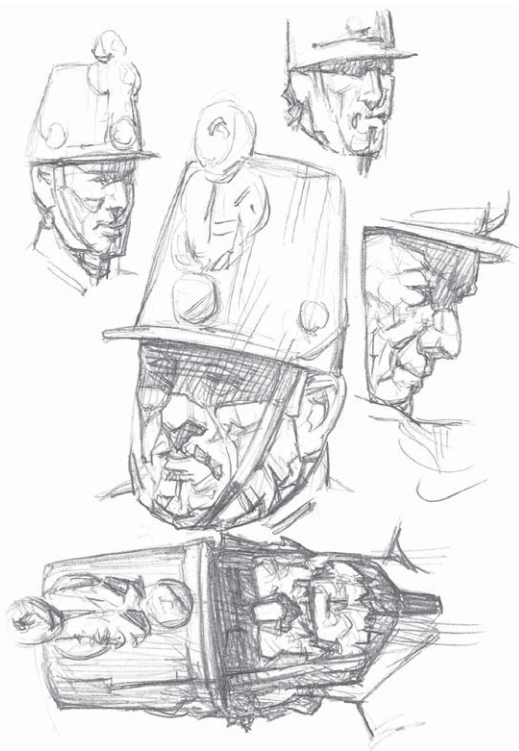
Promenade du Miroir, Nice, 18 II 2008 h. 11,40 - 11,15 ca







Schab 29 Mars 2008, l'immagine di un momento a
 S. Martino Siccomario, 80. (Figura) in l'attimo militare
 del 1848. h. 10,10-12,25 ca





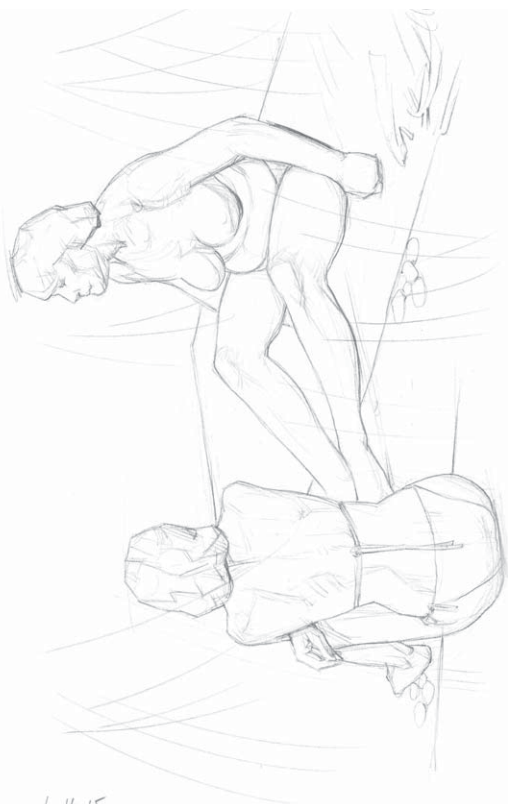
Milano, 28 IV 2003
h. 13,20 - 15,15 ca







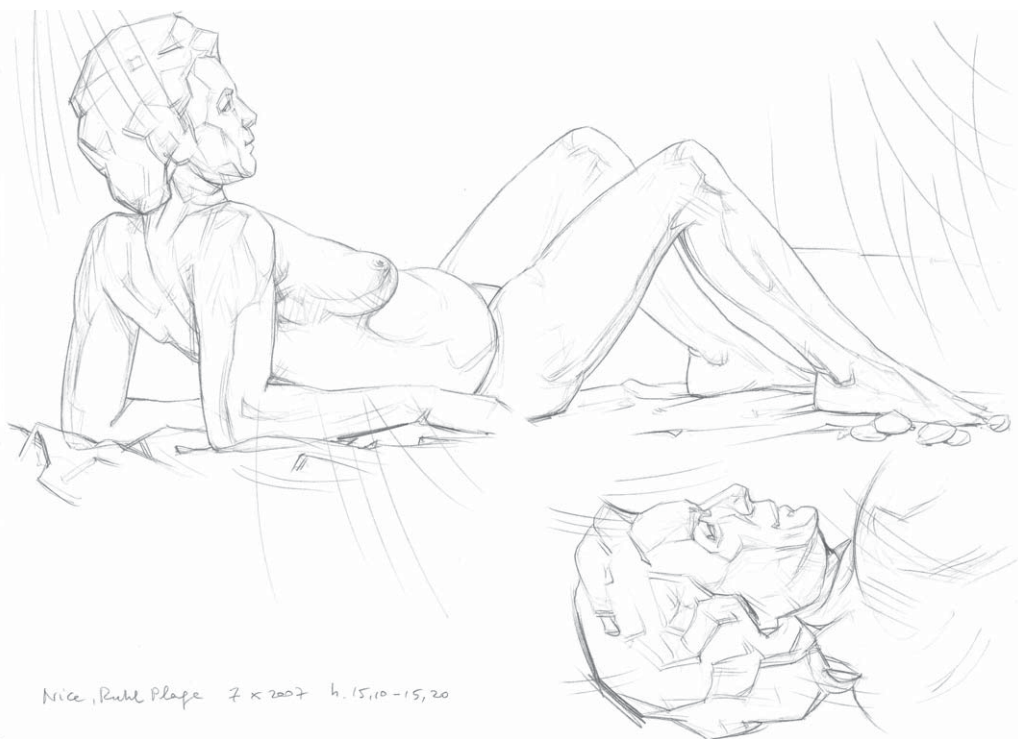




h. 14,15



Nice, 8 x 2007



Nice, Ruhl Plage 7 x 2007 h. 15,10 - 15,20



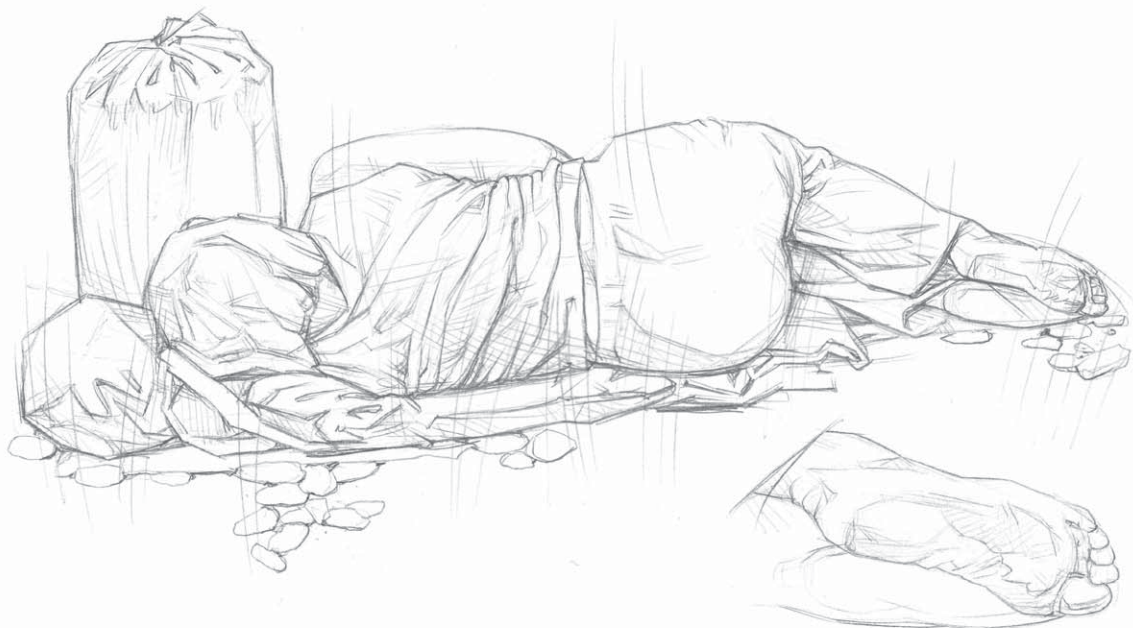


Rue Bailleul
(Vieux Nice)
du regardant la vitrine
(à l'entrée et à l'issue)

10 x 2007 h. 11,30 - 11,40
(et 11,40 - 12,10 à)



Nice 11/x/2007
Opéra Place h. 10,15 - 10,30



Nice, Opéra Plage
10 x h. 11, 10 - 11, 50

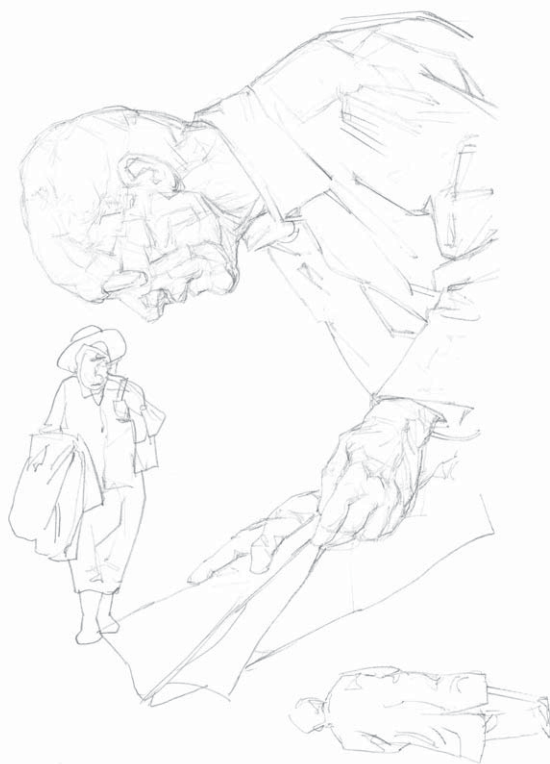




Mie, 15 x 11 2007



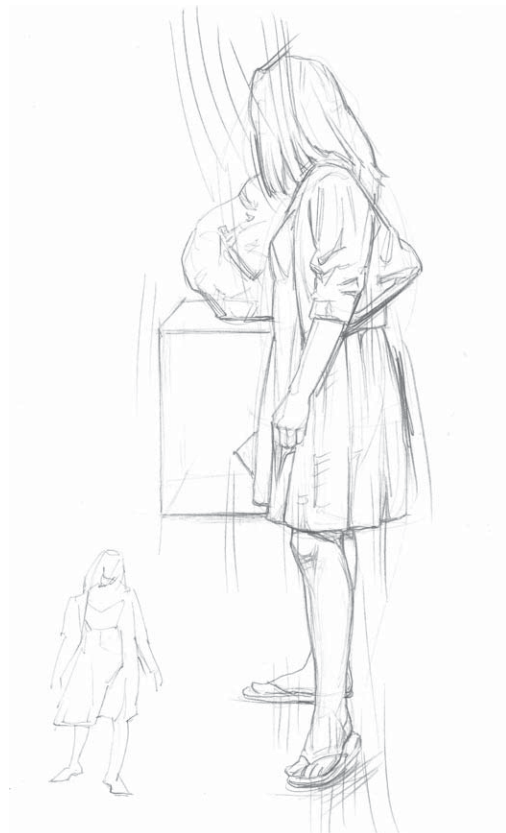
Cherelene
(S. L. 10.10.11)



Après midi - sur la promenade
(et sur la plage ...)



Nice, 15/11/2007

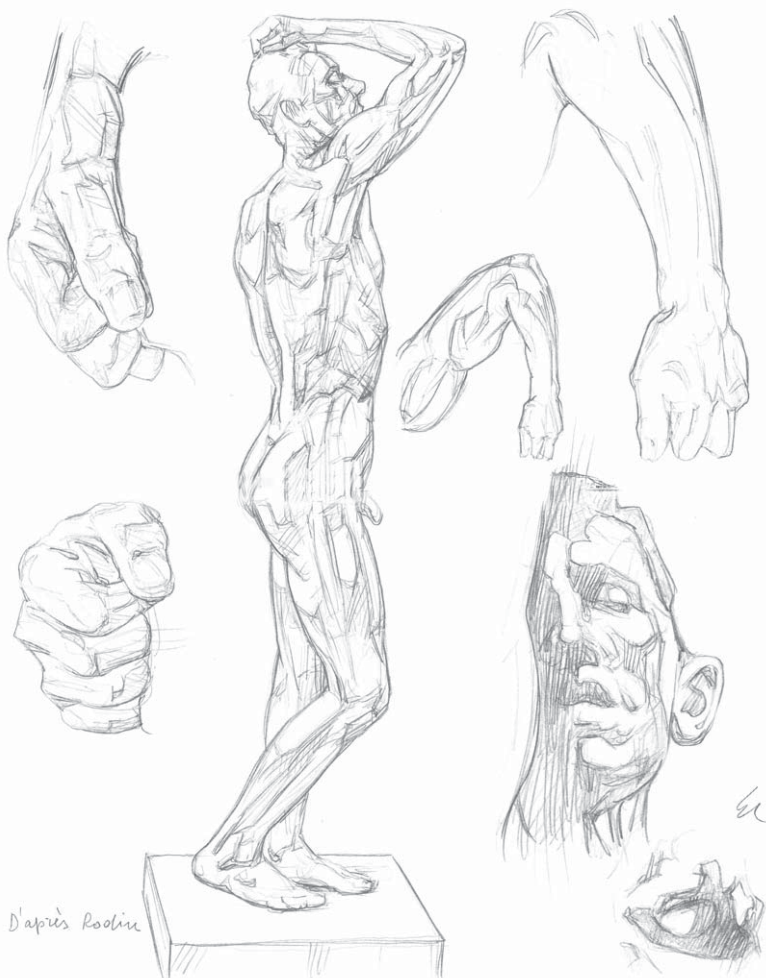




РИСОВАНИЕ СТАТУЙ: СКУЛЬПТУРЫ ИЗ МУЗЕЯ РОДЕНА В ПАРИЖЕ

Я уже изложил несколько причин, по которым рисование скульптур может предшествовать наброскам с натуры (с. 196). Очевидно, что неподвижная «модель» дает возможность работать спокойно, удобно и внимательно. Кроме того, в набросках гораздо выше риск, например, не успеть закончить, ошибиться и отвлечься, чем при выполнении продуманных долгих штудий неодушевленного объекта, и такая тренировка также поможет научиться мгновенным и точным наблюдениям, понимать, что видишь, и быстро ухватывать суть сюжета, развить твердость руки, чувство композиции и навыки для ее воспроизведения.

Для меня, как и для других художников, музей Родена — наиболее подходящее место для практики. Произведения этого великого скульптора предоставляют исключительную возможность анализа анатомии, композиции, пропорций и рельефа поверхности тела. Помимо этого, статуи в музее удачно расположены и хорошо освещены (некоторые находятся в соседнем саду), поэтому информативны на любом расстоянии с самых разных ракурсов. Использование произведений искусства в целях обучения очень продуктивно для закрепления технических навыков и оттачивания мастерства, а также развития вкуса и способности к оценочному суждению.



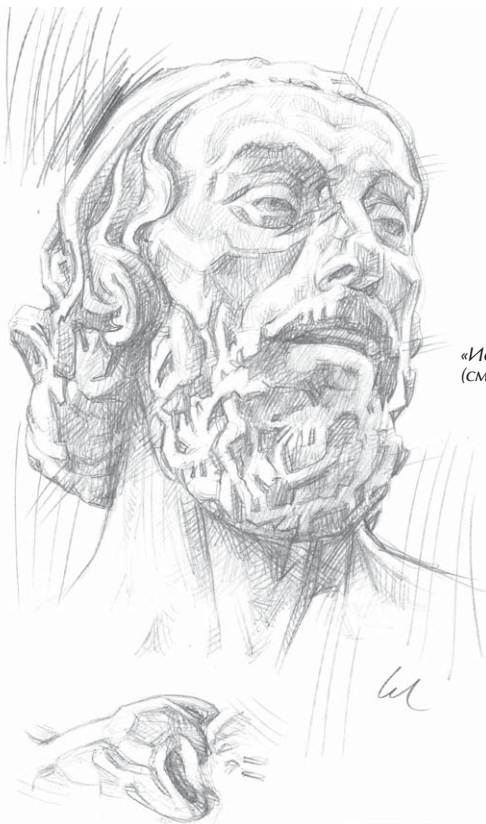
«Бронзовый век» (1876)
Бронза, высота 181 см

D'après Rodin

«Торс молодой женщины» (1909),
бронза, высота 99 см



«Иоанн Креститель»
(см. на обороте)



«Ирис — посланница богов»
(1891), бронза, высота 82 см



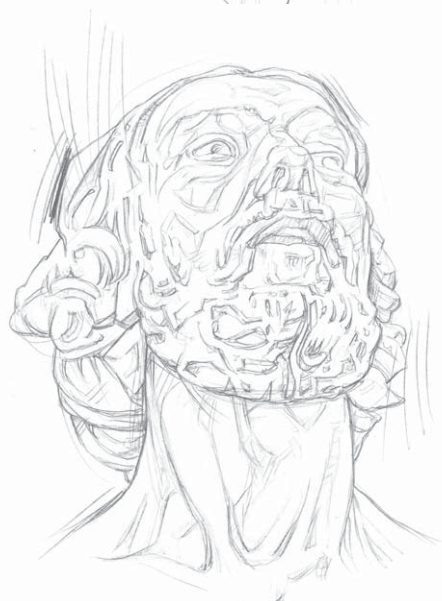
«Иоанн Креститель» (1879),
бронза, высота 200 см



John the Baptist



John the Baptist

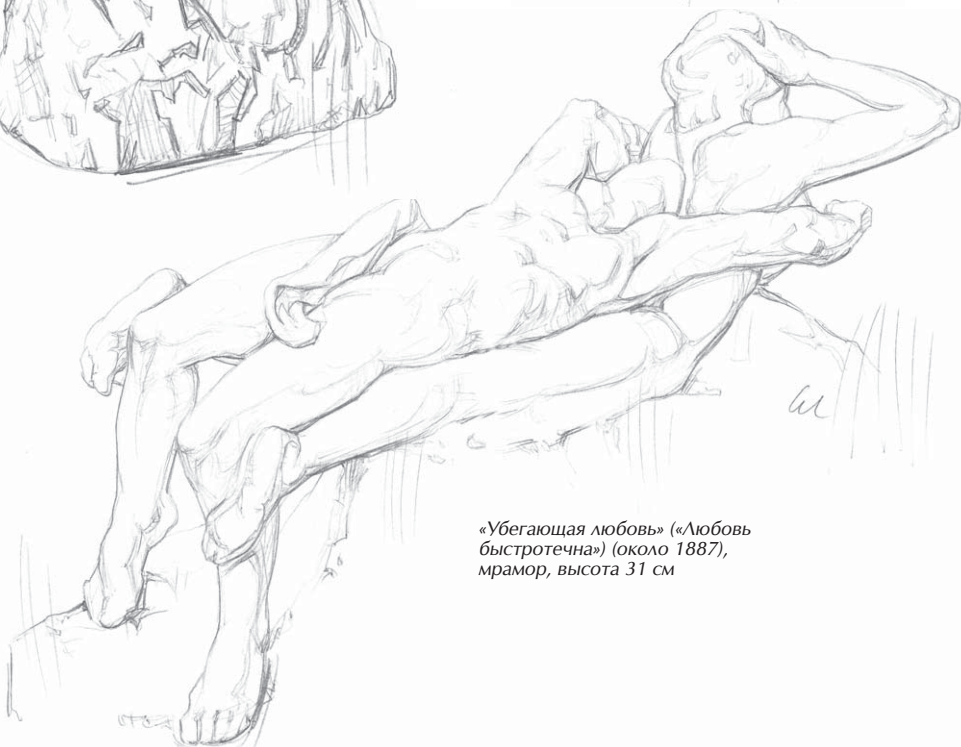




«Скорбящая голова» (1882),
бронза, высота 22 см



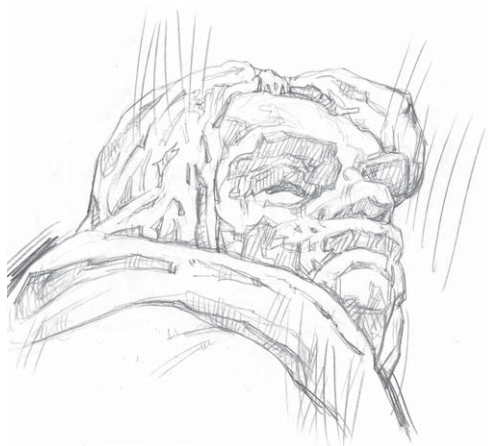
«Туалет Венеры» (1885),
бронза, высота 46 см



«Убегающая любовь» («Любовь
быстротечна») (около 1887),
мрамор, высота 31 см



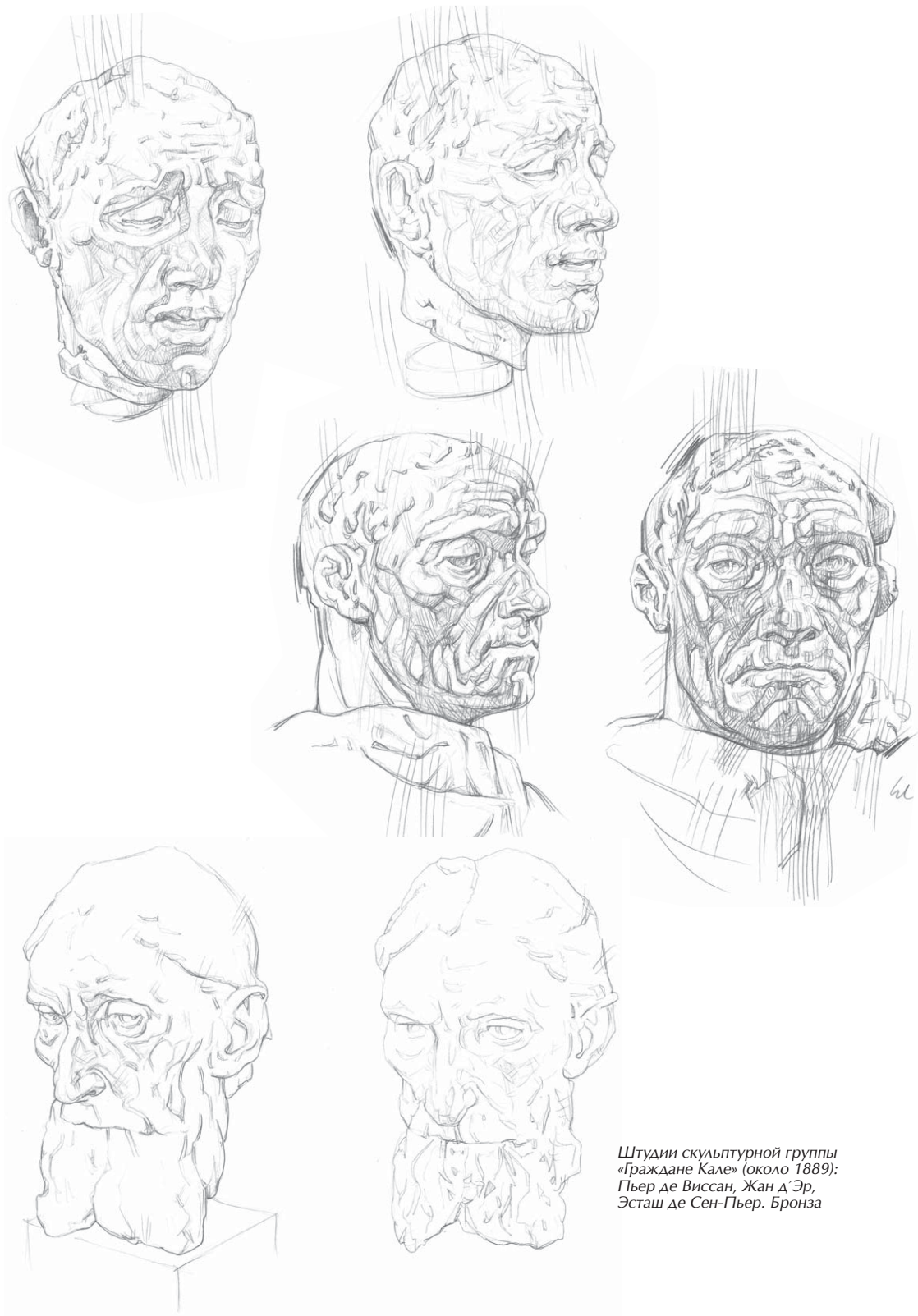
«Мыслитель» (1880), бронза,
высота 182 см



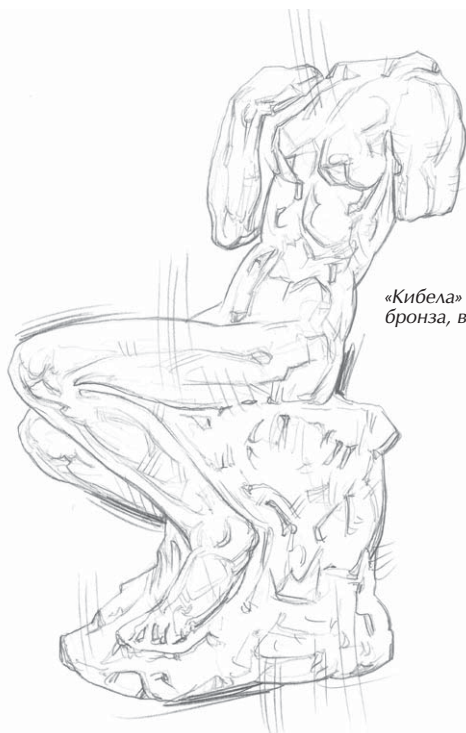
«Бальзак» (1898),
бронза, высота 270 см



«Обнаженный Бальзак» (1892),
бронза, высота 76 см



Штудии скульптурной группы
«Граждане Кале» (около 1889):
Пьер де Виссан, Жан д'Эр,
Эсташ де Сен-Пьер. Бронза



«Кибела» (1904),
бронза, высота 161 см

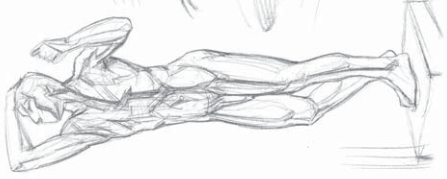
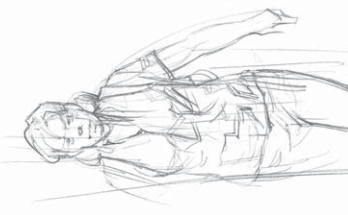
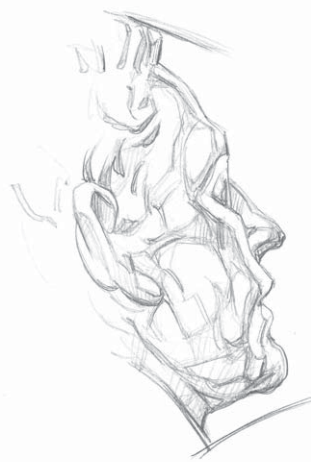
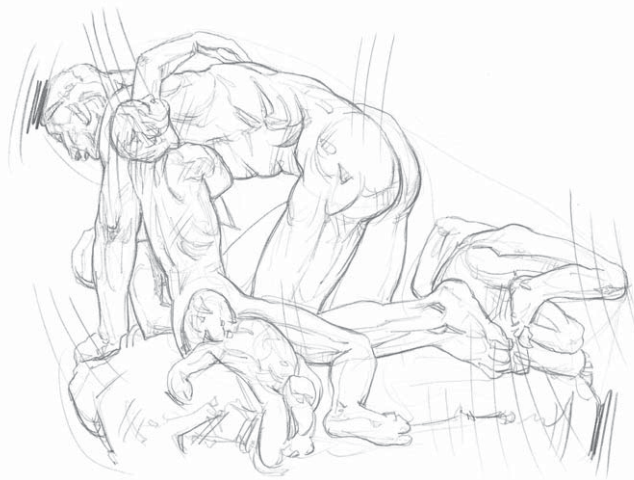


«Торс молодой
женщины» (1909),
бронза, высота 99 см

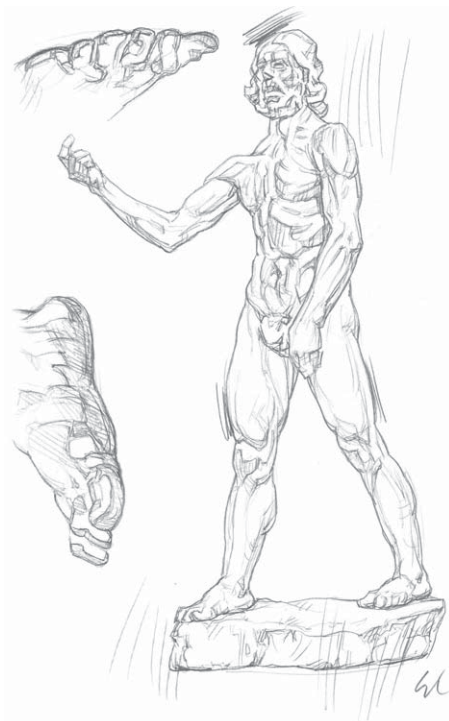
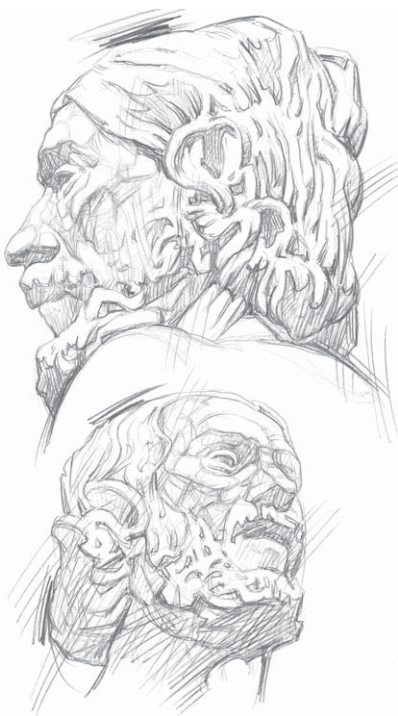
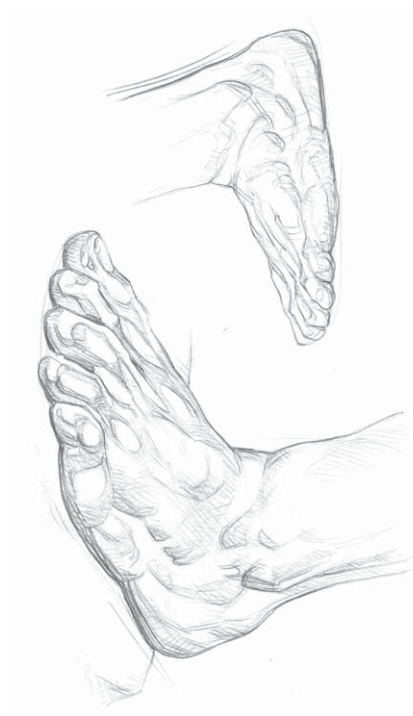


61

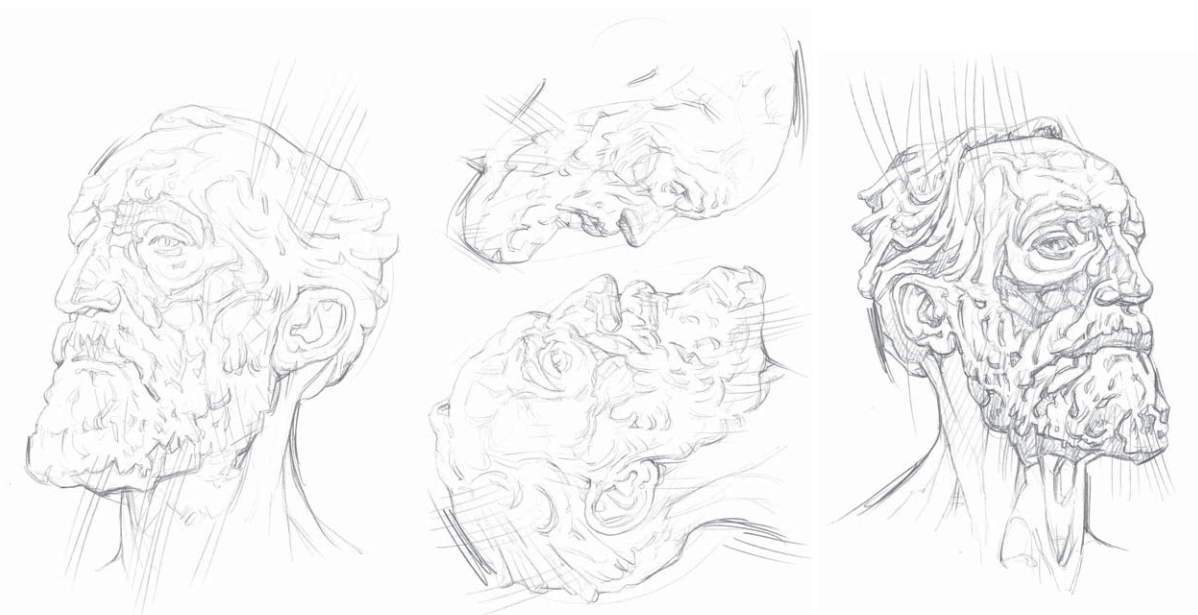
«Уголино и его дети» (1881),
гипс



«Бронзовый век»



«Иоанн Креститель» (1879),
бронза, высота 200 см



«Портрет Жюль Далу» (1883)



«Мысль» (1886),
мрамор, высота 74 см



«Граждане Кале» (около 1889),
голова Жака де Виссана



Деталь скульптуры «Гражданин Кале»
(около 1889)

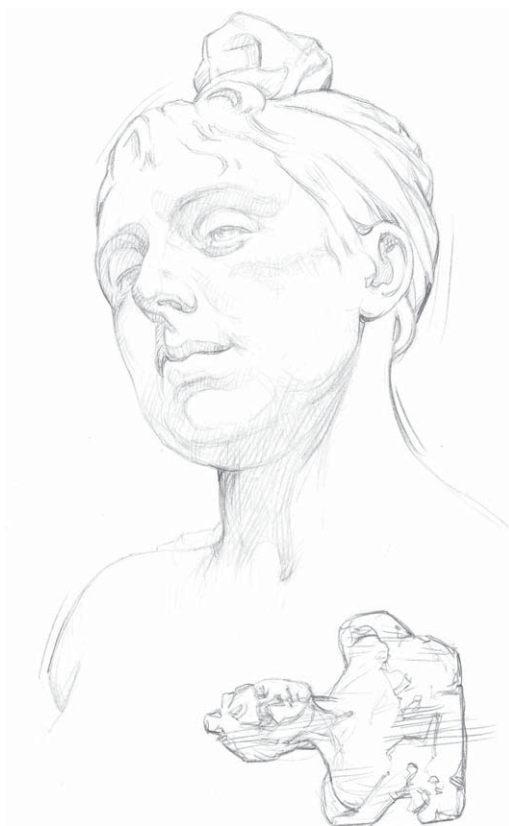


«Поцелуй»
(около 1888),
мрамор, высота
183 см

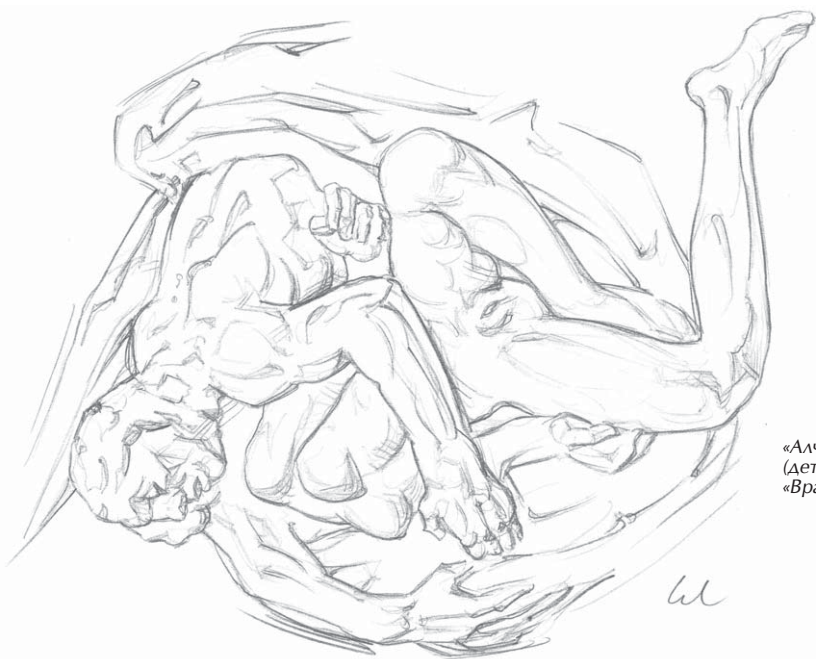


«Тень» (1880),
бронза, высота 192 см

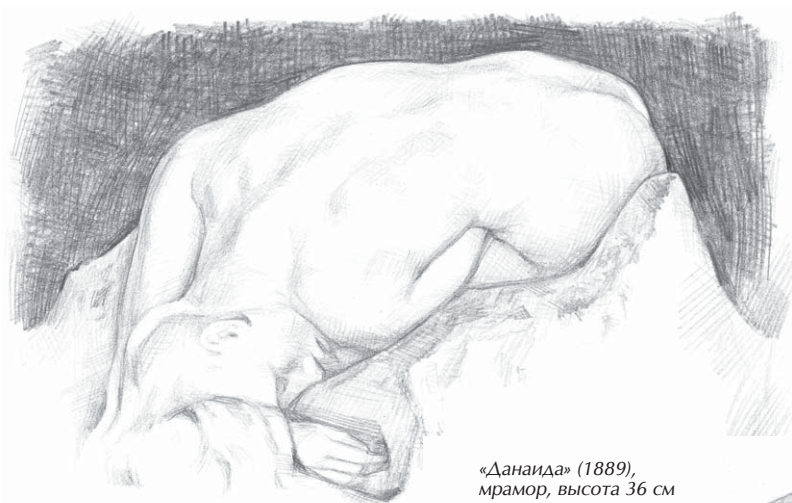




«Мадам Викуна» (1884), мрамор, высота 57 см



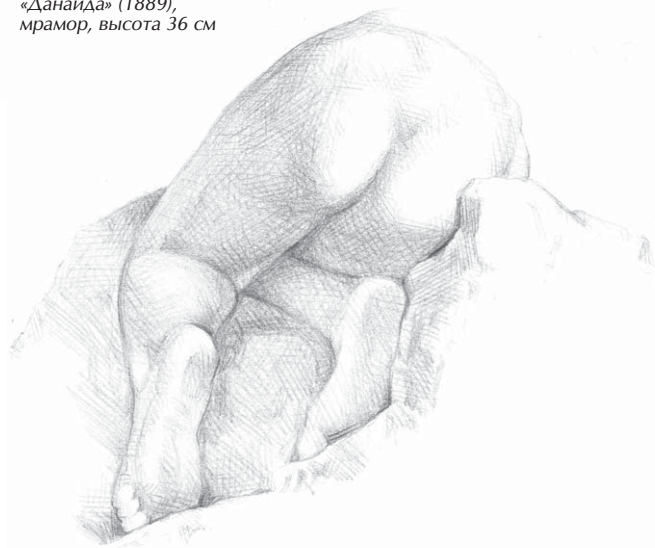
«Алчность и похоть»
(деталь скульптурной группы
«Врата ада»)



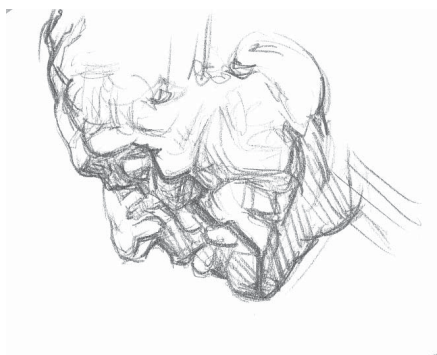
«Данаида» (1889),
мрамор, высота 36 см



«Бронзовый век» (деталь)



«Уголино» (деталь)





ГОЛОВА И ЛИЦО

Основной интерес для художника всегда представляли лицо и фигура. Портрет — это не просто воспроизведение физических черт с целью узнаваемости конкретного персонажа. Это рассказ посредством мимики о его личности, мыслях и эмоциях. Во время мыслей о ком-то почти всегда в памяти всплывает лицо человека со свойственным ему выражением. Порыв к творчеству происходит из желания изобразить те черты, которые делают его неповторимым и отражают характер. Между внешностью и внутренними качествами есть связь, и портрет в наиболее распространенном смысле этого слова отличается от изображения фигуры или лица вообще именно описательным подходом к индивидуальным особенностям человека.

Чрезвычайно полезный способ тренировать и развивать наблюдательность в этом направлении — рисовать и делать наброски. Лучший метод для выполнения портрета или студии головы (которая часто в итоге получается «случайным портретом») — изучение анатомической формы и структуры черепа, анализ пропорций целого и отдельных черт и их

взаимоотношений. Точность рисунка и идеальное соответствие расположения черт — два необходимых условия, которые гарантированно помогут добиться внешнего сходства. Кроме того, немаловажна и чуткость художника к настроению и характеру модели.

В этой главе я хотел бы привлечь внимание к графическим и изобразительным возможностям, которые можно найти в любом лице. Совершенно незнакомые люди, увиденные случайно, могут заинтересовать художника исключительно своими внешними данными. Под термином «характерное лицо» обычно подразумевается, что его общая форма, отдельные черты или типичное выражение демонстрируют какие-то качества с особенной отчетливостью и поэтому стимулируют исследовательский интерес и эстетическое восприятие художника.

Одним словом, для тех, кто привыкает пользоваться карандашом для заполнения скетчбуков студиями на эту тему, простое наблюдение за прохожими в любом общественном месте гарантирует изобилие привлекательных и интересных лиц.

Моим родителям



ПОДГОТОВКА

Глубина мыслей компенсируется легкостью руки.

ГИПСОВЫЕ ПОСОБИЯ

Как и при рисовании фигуры (с. 236–253), приступая к изучению головы человека, полезно обратиться к скульптуре. Если у вас нет возможности посетить галерею, используйте качественные гипсовые копии профессиональных, реалистичных статуй. В классических художественных учебных заведениях студентам доступны гипсовые слепки работ известных художников — Донателло, Микеланджело и Гудона — и скульптуры, сохранившиеся со времен древнегреческой и древнеримской цивилизаций. Этот способ обучения может показаться устаревшим и скучным, но, если походить к нему осмысленно и творчески, он и в наши дни может быть продуктивным. Плюс рисования гипсов для начинающих в том, что работать можно медленно — без спешки, как с живой моделью. Таким образом можно развить чувствительность к восприятию формы, изучая пропорциональные взаимоотношения и объем, а также отточить техническое мастерство эффектного воплощения посредством тональных градиентов.

ФОТОГРАФИИ

Пользоваться фотографиями очень удобно, порой они незаменимы, например, когда нарисовать объект нет возможности, или вы увидели подходящую модель в толпе, или хотите поймать быстрое, произвольное и неповторимое движение. В таких обстоятельствах фотография (которая сама по себе является формой искусства)

дает художнику много практических преимуществ: мгновенно запечатлевает мимолетное выражение и неуловимую мимику, формы и игру света, которые ускользают от невнимательного взгляда, а в быстром наброске их ухватить невозможно. Снимок позволяет портретисту продолжить работу в мастерской, в любое время и в отсутствие модели. Он нужен ни в коем случае не для копирования изображения, а только для фиксации объективной информации с целью достижения убедительного и живого сходства, ради которого объединяются данные, полученные при изучении живой модели (если возможно) и ее фотографии. Задача художника в этом случае состоит в создании атмосферы рисунка, которая, отображая объективную реальность, одновременно выходит за ее пределы. В двух словах — фотография не может заменить непосредственное изучение или практику набросков, ее следует рассматривать в качестве дополнительного инструмента для графики.

Делая снимки для сбора справочного материала или фиксации событий, стоит учитывать оптические ограничения камеры, обусловленные ее механическим устройством, что особенно важно при работе с чужими фотографиями. Зрение человека бинокулярное, фотоаппарат же «смотрит на мир» через один объектив, поэтому неверно выбранное фокусное расстояние может привести к искажениям пропорций лица и перспективы окружающей его среды. Они могут быть минимальными, но тем не менее присутствуют, и их можно скорректировать, изменив расстояние до объекта съемки или взяв более длиннофокусный объектив. Фотопленка и цифровая матрица менее чувствительны, чем глаз, особенно это касается цветного изображения, и почти всегда либо тени получаются слишком темными, либо свет слишком ярким. Поэтому при съемке для рисования портрета рекомендуется избегать прямого солнечного света или темных помещений, а лучшим вариантом будет рассеянное дневное освещение.



Портретная студия (1968),
холст, масло, 21 x 26 см

ПОЗА МОДЕЛИ

Для портрета или подробной студии головы модели следует принять и удерживать позу, в которой лучше всего будут заметны индивидуальные черты лица, и композиция рисунка при этом должна получиться интересной.



1



2



3



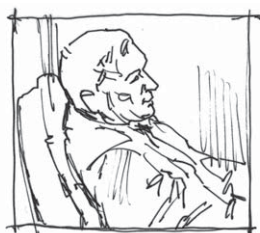
4

КЛАССИЧЕСКИЙ ИЛИ ФОРМАЛЬНЫЙ ПОРТРЕТ

Для таких случаев модель принимает статичную, спокойную или задумчивую позу — традиционную для классического репрезентативного портрета. Предпочтительным будет ракурс лица в три четверти, свет скорее рассеянный, в композицию желательно включить часть торса для структурного и тонального баланса.



1



2



3



4



5

НЕФОРМАЛЬНЫЙ ПОРТРЕТ

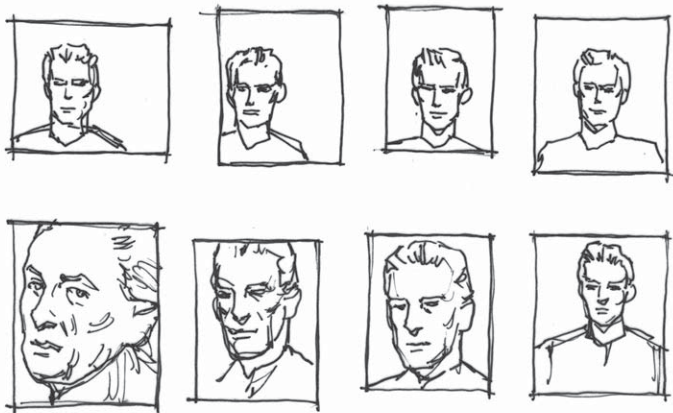
Художник может отойти от общепринятых традиций и искать новые, необычные способы организации пространства изображения. Модель может казаться «захваченной врасплох» со спонтанным выражением лица, позволяющим зрителю предположить, что он наблюдает другого человека в мимолетном, изменчивом движении. Подобная композиция чаще всего будет результатом импровизированного наброска человека, увиденного случайно.



Продумайте композиционное расположение объекта. Для формального портрета очевидным выбором будет размещение по центру.

КОМПОЗИЦИЯ

Следует избегать композиции, в которой часть головы отсекается или она выглядит слишком большой или маленькой относительно площади бумаги, визуально притягивается к одной из сторон. Эти правила не истина в последней инстанции: художник может нарушать их разными способами ради необычных и интересных эффектов. Но нарушение должно быть оправданным с эстетической точки зрения, не превращаться в самоцель и не прикрывать некомпетентность.

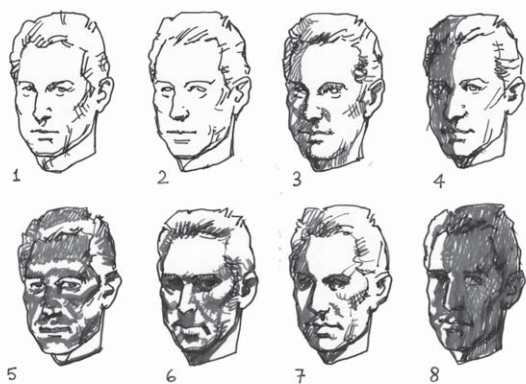


ОСВЕЩЕНИЕ

Некоторые варианты освещения для портрета

- 1 — рассеянное
- 2 — фронтальное
- 3 — в три четверти (источник слегка смещен от центра)
- 4 — боковое (источник находится только с одной стороны)
- 5 — снизу
- 6 — сверху
- 7 — в три четверти / боковое сверху
- 8 — в три четверти сзади

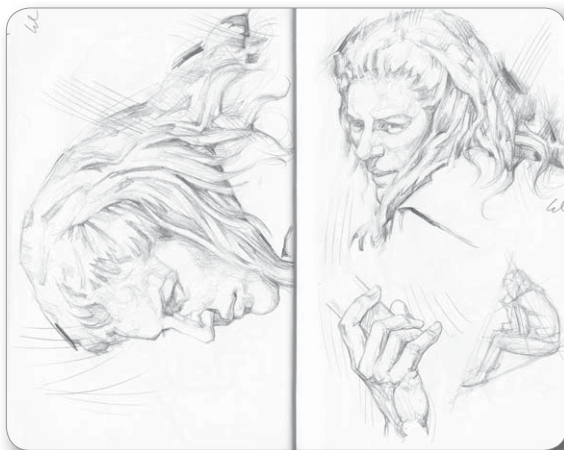
Источник света может быть естественным или искусственным. Когда делаешь наброски на улице или в другом общественном месте, приходится адаптироваться к существующим условиям и стараться извлечь из них пользу или хотя бы почерпнуть вдохновение для будущих идей. Но при работе с моделью в студии интенсивность освещения и вид источника света приобретают большое значение. Например, если цель — получить максимальное внешнее сходство, рекомендуются схемы 1, 2 и 3, а другие пригодятся для достижения выразительных эффектов, скорее всего при изучении собирательного лица.



СТРАНИЦЫ ИЗ СКЕТЧБУКОВ: НАБРОСКИ И ШТУДИИ С НАТУРЫ

В общественных местах много возможностей понаблюдать за незнакомыми людьми в разных позах и с разными выражениями лиц. Художнику следует завести привычку к быстрым наброскам с натуры и всегда носить при себе скетчбук и карандаш, чтобы фиксировать лица и другие детали. Такие наброски будут своего рода небольшими примечаниями к портрету

неизвестного человека. Они позволяют набить руку и развить наблюдательность. Законченные работы можно рассматривать как материал для будущих продуманных композиций. На следующих страницах — наброски, сделанные в разных обстоятельствах во время поездки в Париж. Далее в этой главе вы заметите, что некоторые из них легли в основу портретов.



АНАТОМИЯ И ВНЕШНЯЯ МОРФОЛОГИЯ

Если художник знаком хотя бы с основами анатомии, изобразить голову человека ему будет гораздо проще, а результат окажется точнее. На самом деле форма черепа — которая слегка различается у мужчин и женщин — определяет общую форму головы и влияет на индивидуальность черт лица.

Череп состоит из большого количества костей, плотно соединенных друг с другом, и делится на два отдела, лицевой и мозговой. Его единственная подвижная часть — нижняя челюсть — прикреплена петлеобразными связками и выступает относительно остальных. Лицевых мышц также очень много. Нижней челюстью оперирует жевательная мускулатура — собственно жевательная мышца и височная. Кожная мышца воздействует только на кожу, в ее физиологические функции в числе прочих входит движение губами или веками. Она отвечает за мимику лица и формирует все нюансы его выражения, таким образом увязывая физическое состояние с физиогномическими проявлениями. Форма и размер черепа изменяются в процессе взросления и старения, что влияет на пропорции головы и индивидуальные характеристики (с. 288 и 300). Кроме того, эволюция и воздействие окружающей среды привели к межрасовым различиям в форме черепа, как показано ниже.

Изображая голову, не стоит недооценивать шею, мышечная структура и размер которой требуют отдельного внимания. Точное воспроизведение шеи передает динамику позы и придает выразительность и правдоподобие лицу. Тогда как голову по общей форме можно

сравнить с овоидом (с. 72), шея скорее похожа на цилиндр с двумя выступающими пучками грудино-ключично-сосцевидных мышц по бокам и трапециевидной сзади.

Внешние анатомические формы слоями расположены поверх костной структуры, и по ним ее влияние очевидно.

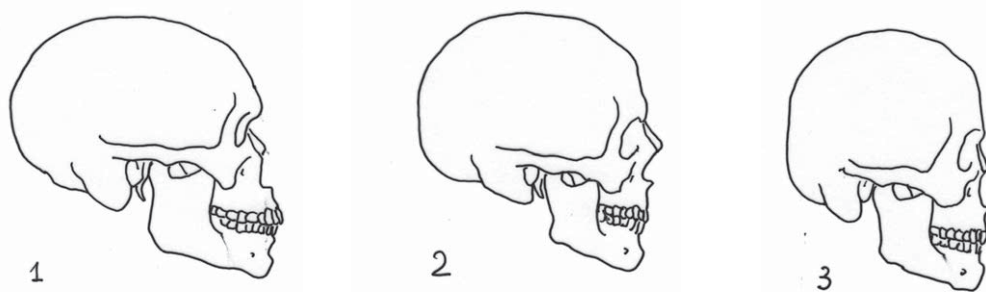
Глаза — самая содержательная часть лица: сферические глазные яблоки прикрыты веками, движение которых открывает радужную оболочку, зрачок и участки белка, позволяющие определить направление взгляда.

Губы очень подвижны и выразительны, способны продемонстрировать большой диапазон эмоций и индивидуальность характера. Они лежат на полукруглых выступах челюстей, а линия, разделяющая верхнюю и нижнюю губу, проходит приблизительно на уровне середины высоты верхних передних зубов.

Уши — сложные элементы, но их можно упростить, если свести к нескольким линиям, описывающим базовые концентрические формы конуса наружного уха. Уши обладают заметными отличительными чертами, которые все сильнее проявляются с возрастом.

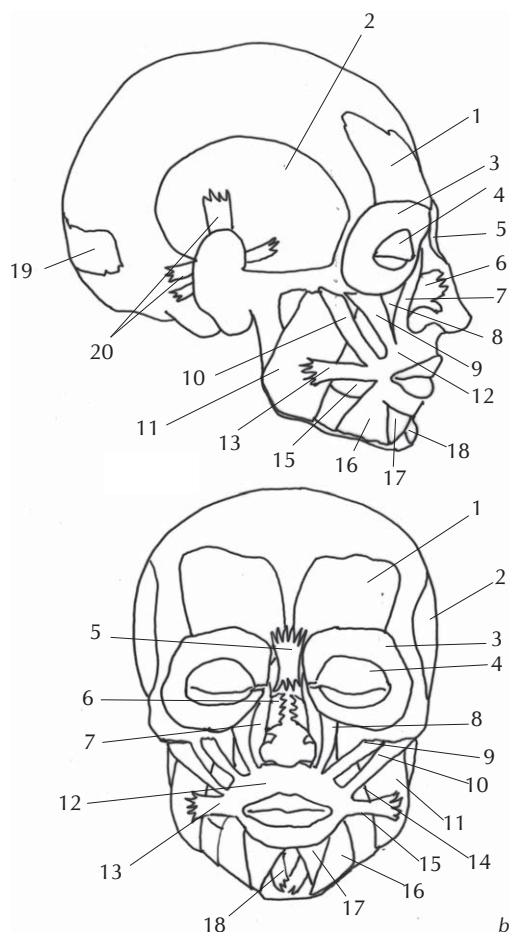
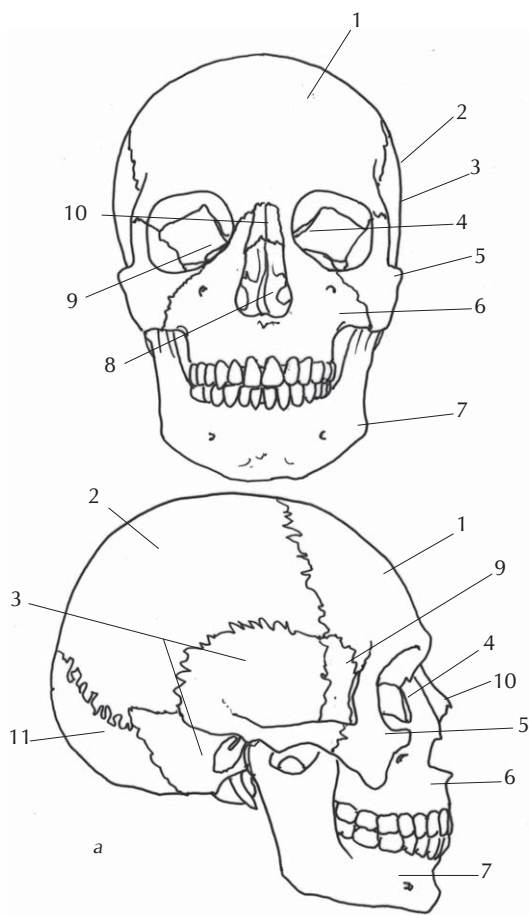
Нос — выступающая черта, его нужно изображать отдельной массой, учитывая все тонкости размеров и падающих теней.

Волосы на мужском лице требуют отдельного внимания, как и на голове, их нужно рисовать общими массами, добавив лишь несколько тонких точных линий, говорящих о структуре, цвете и прическе.



Контуры мужского черепа представителей трех рас в латеральной плоскости

- 1 — негроид
- 2 — европеоид
- 3 — монголоид



Череп (а) и основные поверхностные мышцы (b)

а — Кости

- 1 — лобная кость
- 2 — теменная кость
- 3 — височная кость
- 4 — слезная кость
- 5 — скуловая кость
- 6 — верхняя челюсть
- 7 — нижняя челюсть
- 8 — сошник
- 9 — клиновидная кость
- 10 — носовая кость
- 11 — затылочная кость

б — Мышцы

- 1 — затылочно-лобная мышца
- 2 — височная фасция
- 3 и 4 — круговая мышца глаза
- 5 — мышца гордецов
- 6 — носовая мышца
- 7 — мышца, поднимающая верхнюю губу
- 8 — мышца, поднимающая верхнюю губу (подглазничная)
- 9 — малая скуловая мышца
- 10 — большая скуловая мышца
- 11 — жевательная мышца
- 12 — круговая мышца рта
- 13 — мышца улыбки
- 14 — мышца, поднимающая угол рта
- 15 — щечная мышца
- 16 — треугольная мышца
- 17 — мышца, опускающая нижнюю губу
- 18 — подбородочная мышца
- 19 — затылочная мышца
- 20 — ушные мышцы

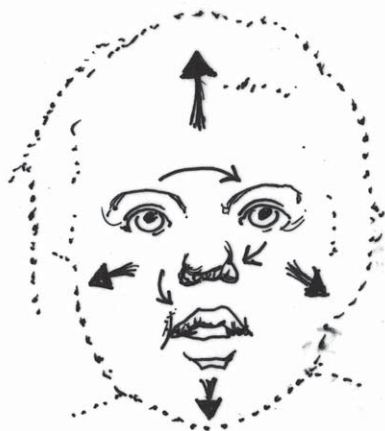
МЕТОДЫ

Как будто все готово, но чего-то все же не хватает...

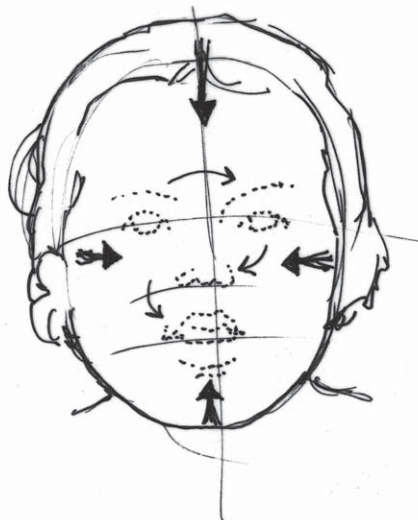
К изображению лица можно подойти по-разному в зависимости от традиций, опыта, авторского стиля. Можно условно выделить два способа с противоположными вариантами восприятия окружающего мира. Первый «индуктивный»: художник начинает рисунок с одной черты лица — как правило, одного глаза или обоих, — затем добавляет остальные, параллельно делая все необходимые замеры для соответствия относительных пропорций. Второй, «дедуктивный», начинается с оценки общей формы головы или лица как целого, то есть художник движется от общего к частному, поочередно определяя расположение отдельных деталей.

У каждого способа свои преимущества, и на практике они чередуются и дополняют

друг друга. Если доминирует один из них, это обусловлено чертами лица модели, ее позой или психологическими особенностями художника. Индуктивный подход, к примеру, требует терпения и точности в оценке относительных размеров черт лица и расстояния между ними: к целому нужно прийти, собрав воедино разрозненные части, а это значит, что даже незначительного промаха в измерениях будет достаточно, чтобы в результате получилась неразбериха. Дедуктивный подход больше согласуется с художественным видением, в котором сначала формы воспринимаются как целое и только потом выясняется, из чего они состоят.



От частного к общему (индуктивный подход) — от центра наружу к общему контуру



От общего к частному (дедуктивный подход) — от общего контура внутрь, к центральным деталям

Другие обстоятельства, влияющие на выбор подхода, — способ восприятия лица, художественный эффект изображения, к которому стремится художник, и то, какой графический материал наилучшим образом подходит для реализации. Лицо можно воспринимать синтетически, то есть сконцентрироваться на общей структуре в ущерб составляющим элементам, или аналитически, подробно прорабатывая каждую мелкую деталь, которая является частью общей формы, что в результате

дает исчерпывающее, почти научное описание индивидуальных черт. В обоих случаях получится в большей или меньшей степени линейный рисунок. Одна крайность — выполнять изображение только линиями, отсекая, словно скальпелем, черты и структурные элементы без всяких тональных нюансов. Другая крайность — работать только тонами, чередуя свет и тени, вылепливающие форму без единого контура. В сочетании эти две крайности дополняют друг друга. Подробнее о линии и тоне на с. 166.



Синтетический (общие массы)



Аналитический (детали)



Линейный (только линии)



Тональный (только светотеневые переходы)

МАТЕРИАЛЫ

В предыдущих главах я вкратце освещал ассортимент художественных материалов и способы работы с ними. На следующих страницах будут рассмотрены те из них, которые лучшим образом помогут выразить бесконечную привлекательность черт и выражений лица.



Карандаш идеален для спонтанных рисунков, он удобен и позволяет рисовать с большой точностью, в том числе подробные законченные работы. Лучшим выбором мне кажутся механические карандаши, а для быстрых тональных эскизов — мягкий графит.

Рисунок **тушью** на бумаге можно выполнить кистью или пером, а для специальных эффектов подойдут, к примеру, бамбуковые палочки, плакатные перья, каллиграфические ручки, рапидографы, маркеры и шариковые ручки. Тон обычно усиливают, уменьшая или увеличивая расстояние между линиями штриха и варьируя их направление, как показано справа. Здесь перекрестным штрихом углублены тени на лице, повернутом вверх навстречу мощному источнику света.





При небольшом добавлении воды **акварельные краски**, водорастворимая и обычная тушь и акварельные карандаши дают широкий диапазон полутонов, прекрасно подходящих для выполнения рисунков головы и лица человека. Можно обратиться к традиционной акварельной технике или использовать их в дополнение к карандашу или туши. Если развести водой один цвет, он позволит воспроизвести тональные переходы (как в технике отмывки). Аналогичного эффекта можно добиться тушью (полутоном), сконцентрировавшись на игре светотени на структурных формах, игнорируя цвет.



Гуашь (или темпера) могут выступать как чисто графические материалы с качествами, промежуточными между акварелью и маслом или акрилом. Как и акварель, ее можно развести водой до нужной интенсивности (хотя добавление белил тоже может осветлить цвет) и работать мягкой кистью. Как и в технике масляной краски, прозрачным раствором можно сделать быстро сохнущую лессировку, а более густой консистенцией — которая также высохнет достаточно быстро — за один проход кисти перекрыть и спрятать нижние слои. Это позволяет одновременно работать быстро, свободными мазками и добиться высокой степени детализации. Гуашью можно рисовать почти на любой впитывающей поверхности с минимальным зерном: бумаге, картоне, холсте отдельно или наклеенном на основу и др. После высыхания законченная работа приобретает приятную матовость.

У каждой из описанных техник есть свои отличительные качества, позволяющие художнику творчески раскрепоститься. Я разбил процесс создания портретов на пять последовательных этапов, которые, как мне кажется, достаточно информативны в качестве пошаговой демонстрации изображения формы головы.

Работа над рисунком в пяти этапах:

- Этап 1.** Кратко, но точно наметьте размеры общей формы и основные пропорциональные отношения.
- Этап 2.** Задайте объем структуры.
- Этап 3.** Обобщенно заполните тени.
- Этап 4.** Подробнее проработайте светлые и темные тона.
- Этап 5.** Продолжайте работу над тоном и деталями до достижения нужного эффекта. Освоившись с материалом, техникой и обострив зрительное восприятие, каждый художник сможет найти собственный стиль и подходящую последовательность работы.

ПОШАГОВЫЙ ПРИМЕР: КАРАНДАШ



Этап 1



Этап 2



Этап 3

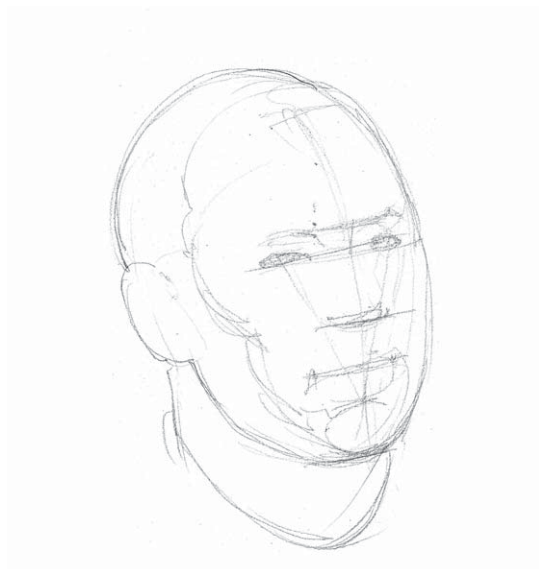


Этап 4

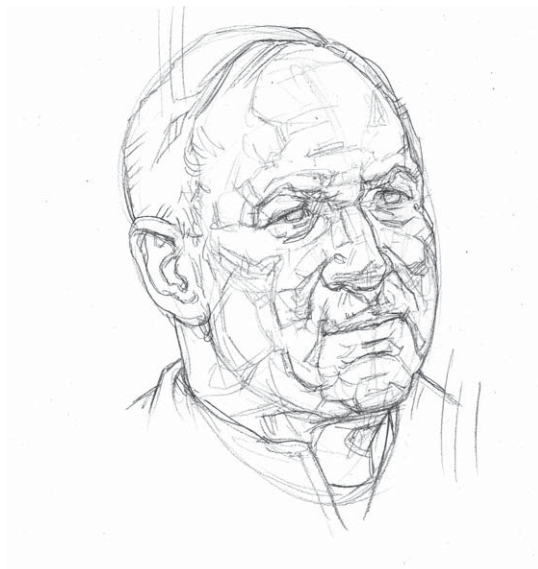


Этап 5

Карандаши HB и B на бумаге, 21,5 x 30,5 см



Этан 1



Этан 2

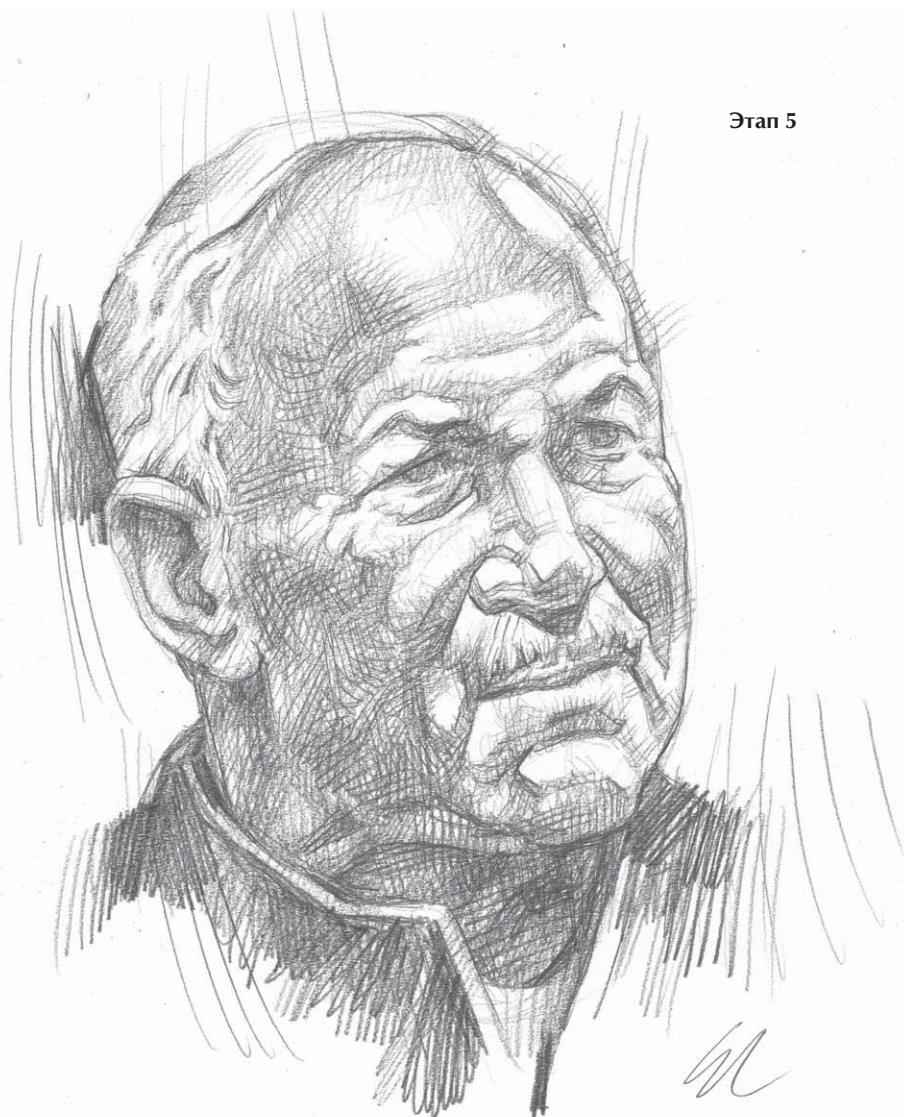


Этан 3



Этан 4

Этап 5



Карандаши HB и B на бумаге, 21 x 30 см



Предварительный контур пером и тушью на бумаге



Этап 1



Этап 2



Этап 3



Этап 4

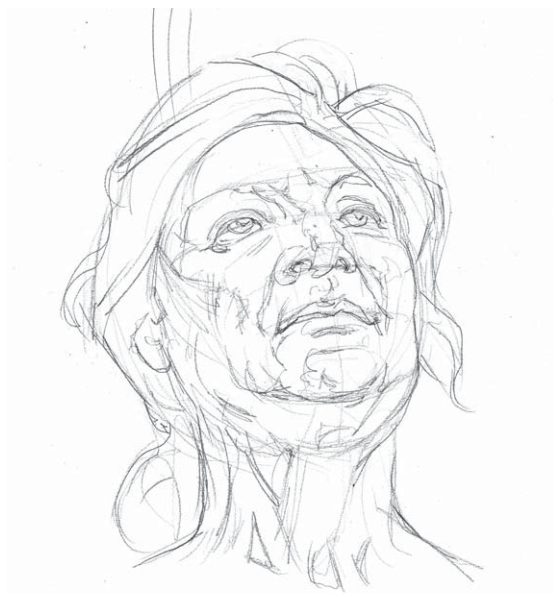


Этап 5

Карандаш HB на бумаге, 30 x 21 см



Этап 1



Этап 2



Этап 3



Этап 4



Этап 5

Карандаши HB и B на бумаге, 21 x 30 см



Предварительный контур пером и тушью на бумаге

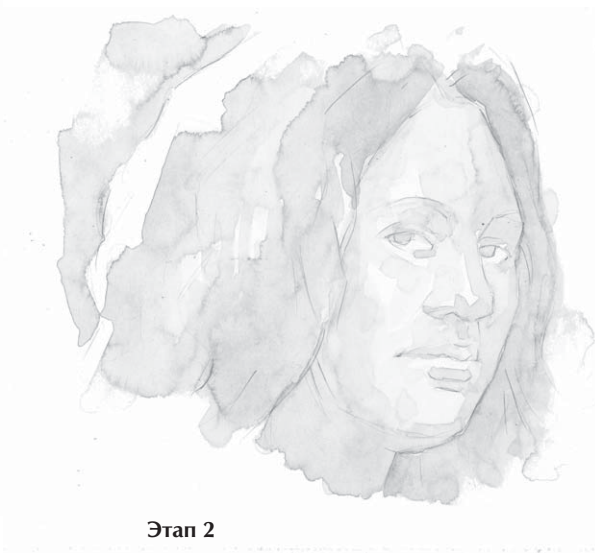
ПОШАГОВЫЙ ПРИМЕР: АКВАРЕЛЬ

При работе акварелью цвет добавляется на портрет последовательными слоями лессировки, от светлых тонов к темным. Изначальный рисунок (этап 1)

должен быть простым, с очень светлыми контурами, чтобы они не просвечивали сквозь слой краски.



Этап 1



Этап 2



Этап 3



Этап 4



Этап 5

Монохромная акварель (сепия) на бумаге, 30,5 x 21,5 см

При выполнении подготовительного рисунка не стоит использовать ластик или рисовать поверх уже имеющихся линий, чтобы не повредить поверхность бумаги, вследствие чего краска

может распределиться неравномерно. Также можно сделать его на кальке, а затем перенести на рисунок только основные контуры.



Рисунок и перенос для этапа 1



Этап 2

Этап 3

Этап 4



Этап 5

Монохромная акварель (натуральная сиена) на бумаге, 21 x 30 см



Этап 1



Этап 2



Этап 3



Этап 4



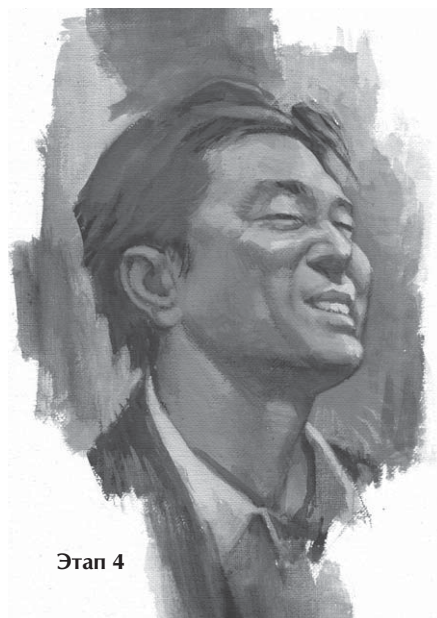
Этап 5

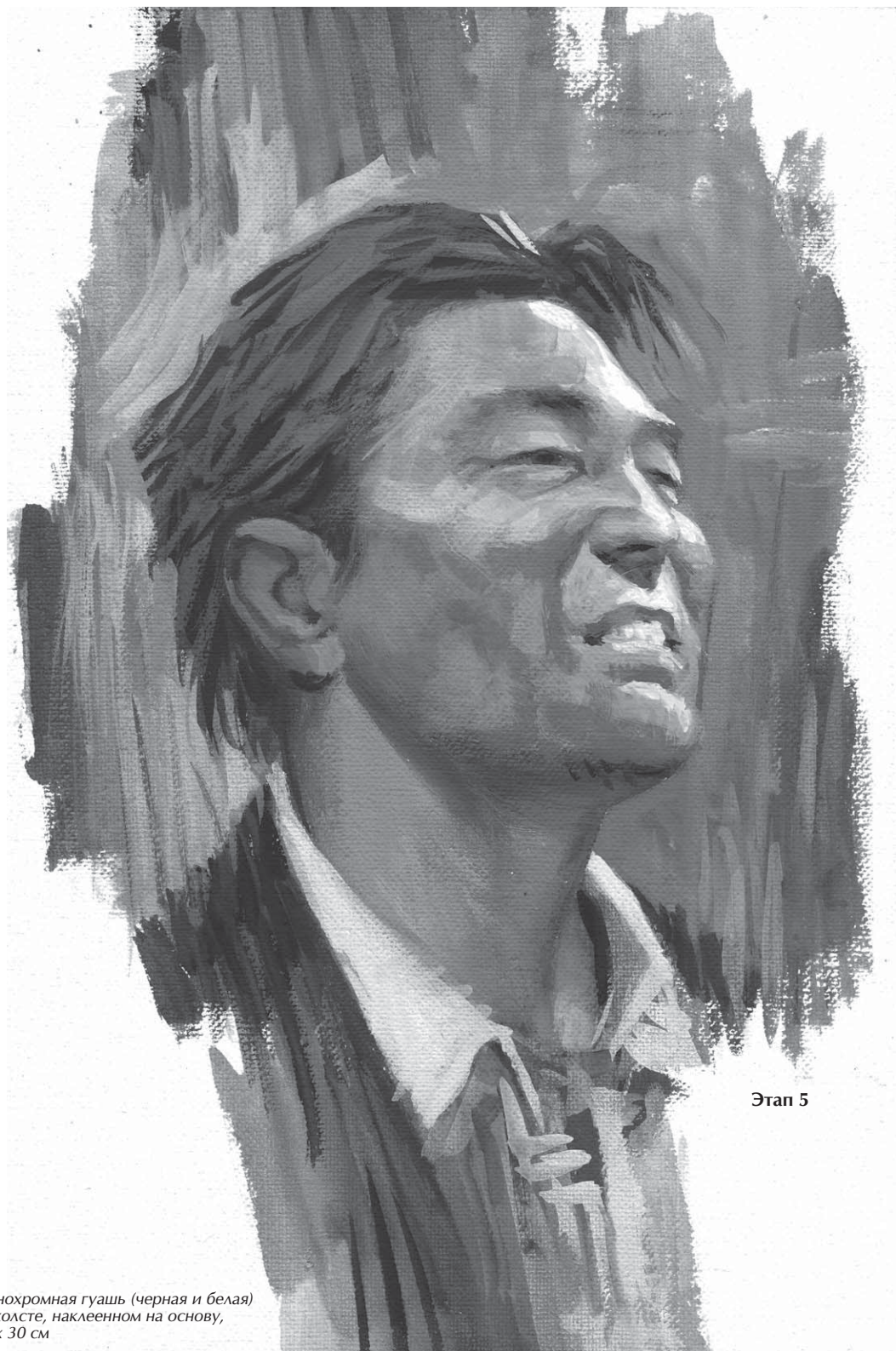
Монохромная акварель (натуральная умбра) на бумаге, 21 x 30 см

ПОШАГОВЫЙ ПРИМЕР: ГУАШЬ

Гуашь — кроющая краска, особенно если наносить ее толстым слоем, как упоминалось на с. 265. Поэтому уже на начальном этапе можно класть уверенные мазки, даже сразу на поверхности,

где планируется законченный рисунок, а также работать как от светлого тона к темному, так и от темного к светлому.



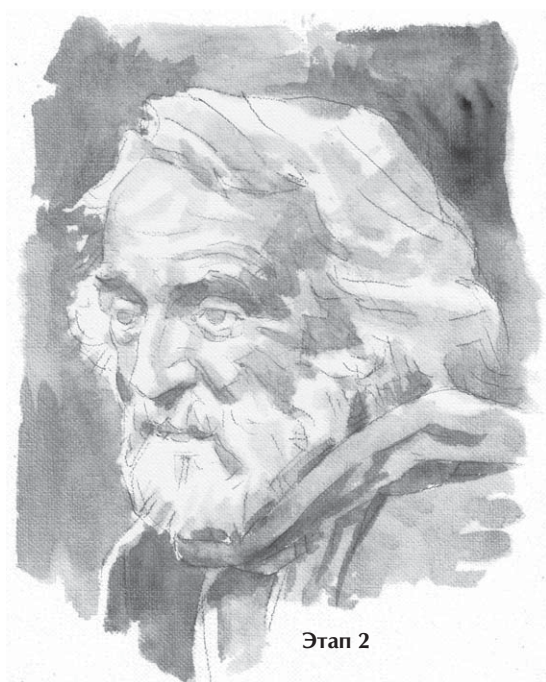


Этап 5

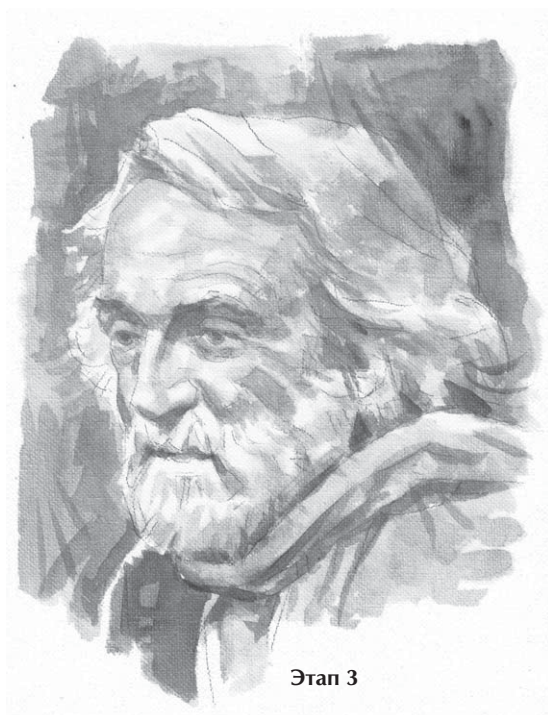
Монохромная гуашь (черная и белая)
на холсте, наклеенном на основу,
20 x 30 см



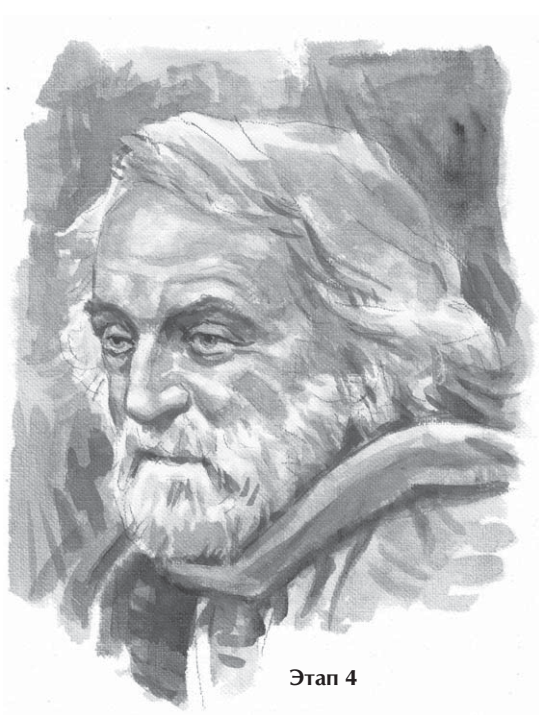
Этан 1



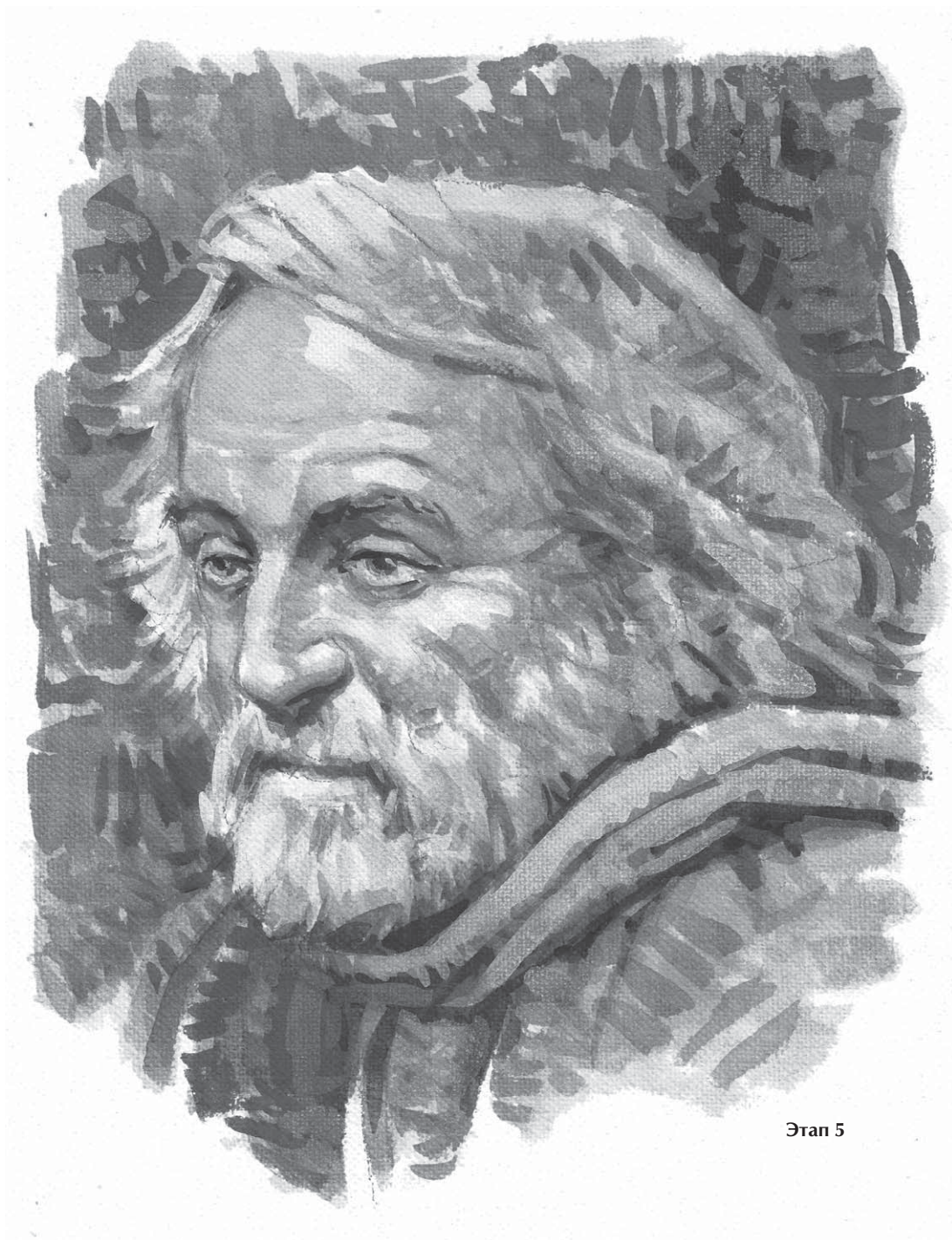
Этан 2



Этан 3



Этан 4



Этап 5

Монохромная гуашь (черная и белая) на холсте,
наклеенном на основу, 20 x 30 см

Для этого рисунка я сильно развел гуашь водой, чтобы
получить эффект акварельной краски. В нескольких
местах (на шарфе, волосах и глазах) я использовал немного
более густую краску.



Этап 1



Этап 2



Этап 3



Этап 4



Этап 5

Монохромная гуашь (черная и белая) на холсте, наклеенном на основу, 20 х 30 см



Этан 1



Этан 2



Этан 3



Этан 4



Этап 5

Монохромная гуашь (черная и белая) на холсте, наклеенном на основу, 20 х 30 см

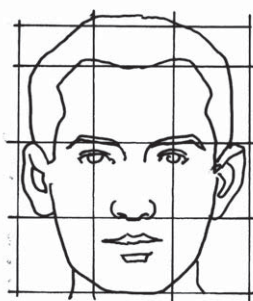
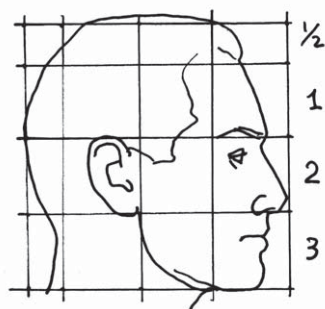
ГОЛОВА И ЛИЦО ВЗРОСЛОГО ЧЕЛОВЕКА

Лица взрослых людей от 20 до 50 лет — богатый материал для художников, особенно тех, кто собирается попробовать себя в портретном жанре. И вот почему: черты лица в этом возрасте становятся явными и хорошо очерченными, анатомическая структура и пропорции полностью соответствуют стандарту, а мимика проявляется в полном диапазоне.

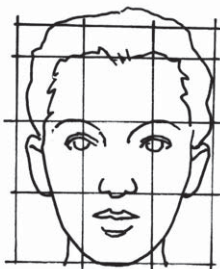
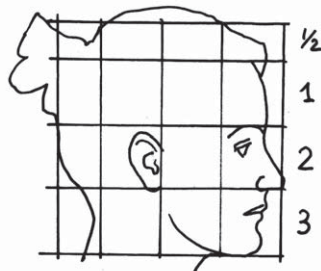
Размер головы, форма и ее индивидуальные характеристики варьируются в широких пределах, но всегда в соответствии с удобной схемой пропорций, которая помогает упростить и скоординировать плоскости лица. Если провести две горизонтальные линии на лице «собирающего» человека, неважно, мужчины или женщины, — одну на уровне бровей, а другую через основание носа, — можно заметить, что высота лица от линии роста волос до нижней линии подбородка делится на три равные части. Во фронтальном ракурсе вертикальные линии, опущенные из зрачков, ограничивают минимальный размер рта, а из внутренних углов глаз — ширину носа.

Телосложение тоже у всех разное, но в целом каждый соответствует одному из трех основных типов: «с короткими конечностями» — невысокие и плотные, «с длинными конечностями» — высокие и худощавые, «нормального» телосложения — находящиеся где-нибудь между двумя предыдущими. Голова обычно соответствует характеристикам тела с некоторыми нюансами: мы знаем по опыту, что для отнесения лица к одной из вышеперечисленных категорий можно охарактеризовать его как круглое, квадратное, широкое и короткое или длинное и узкое и т. д.

Хотя представленная ниже схема применима в равной степени к мужчинам и женщинам, стоит обращать внимание на межполовые различия формы головы. У женщин она более округлая, черты лица расположены ниже и более компактно, лоб скорее вертикальный, а угол нижней челюсти более плавный, чем у мужчин. Также волосы у них обычно пышнее, а шея заметно тоньше.



a

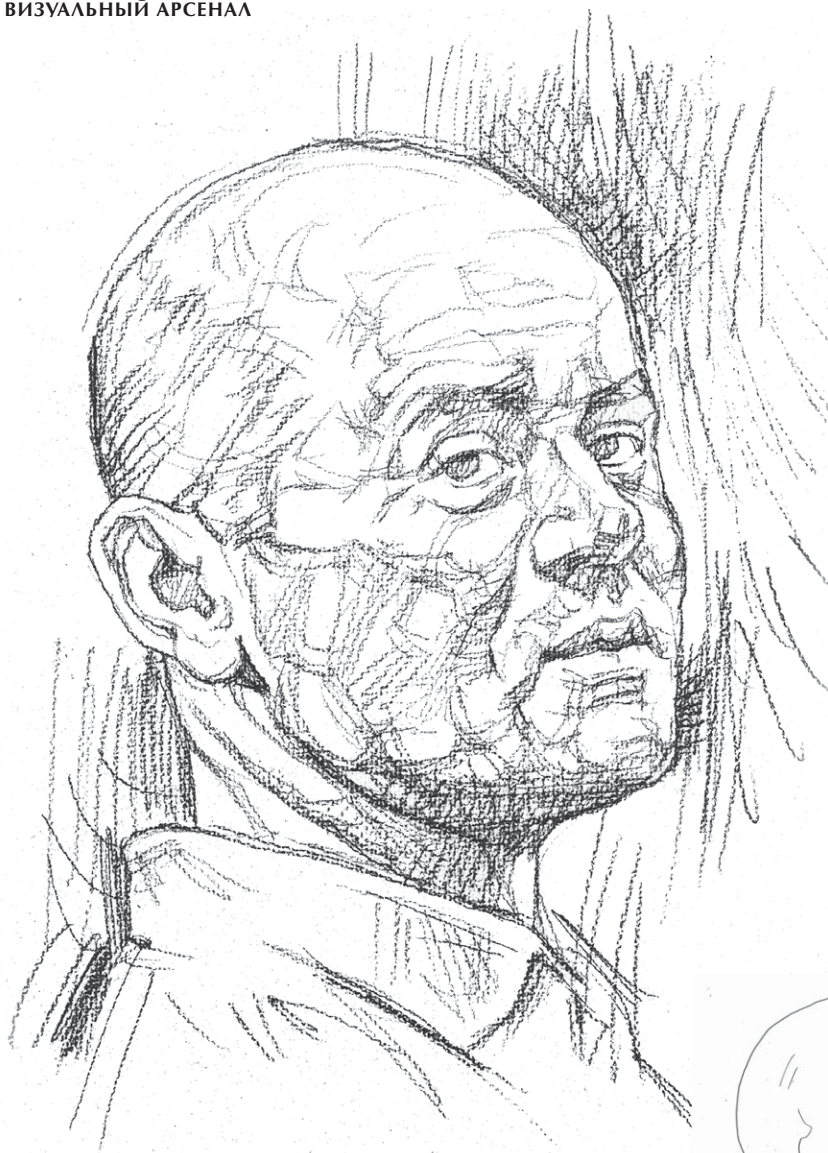


b

«Стандартные» пропорции головы и лица взрослого человека:

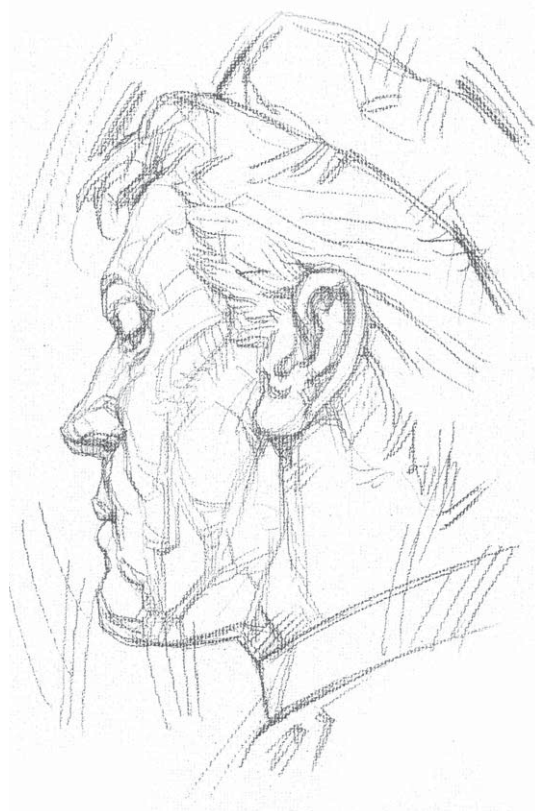
a — мужчина

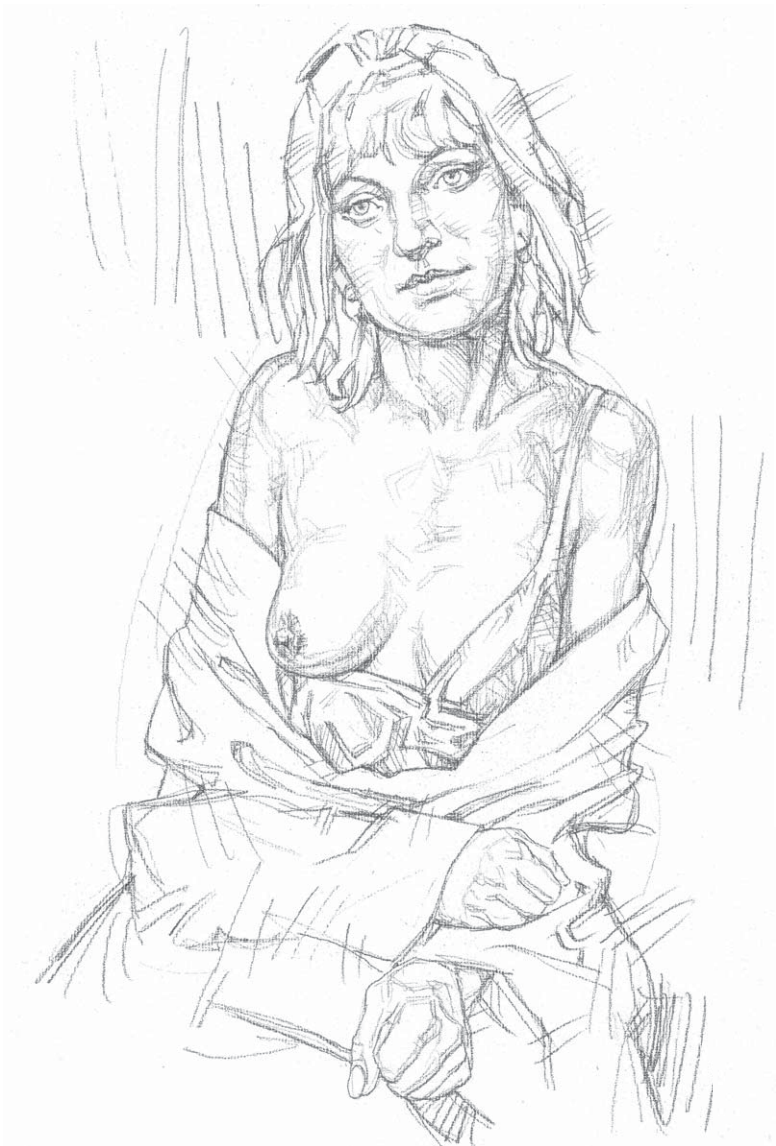
b — женщина



На этом рисунке я сосредоточился на проработке плоскостей лица, чтобы придать голове более тяжелую структуру.







Выше: студия к «Портрету Сильвии Н.» (2010), холст, наклеенный на основу, и карандаш HB, 20 x 30 см

Выражение лица соответствует позе и будет смотреться выигрышнее, если запечатлеть его на рисунке вместе с телом или его фрагментом.





Азиатское лицо будет достаточно легко
идентифицировать по форме глаз
и плоскому профилю.

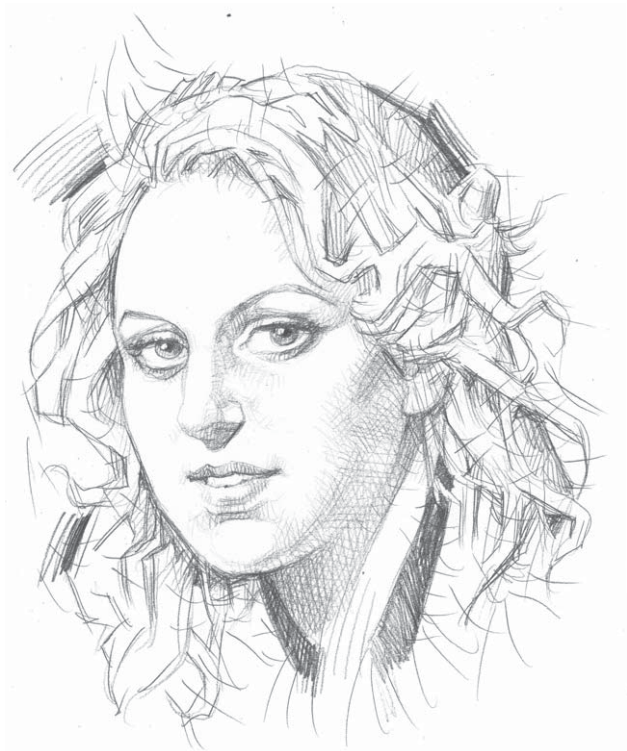


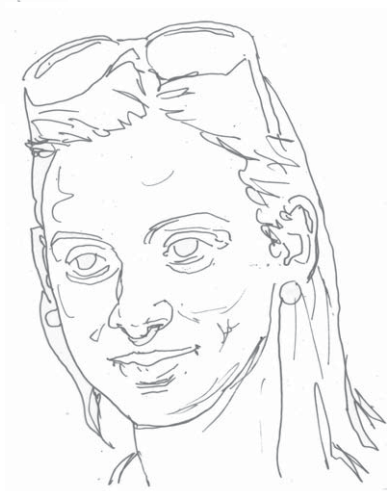


Механический карандаш HB на холсте, наклеенном на основу, 20 x 30 см

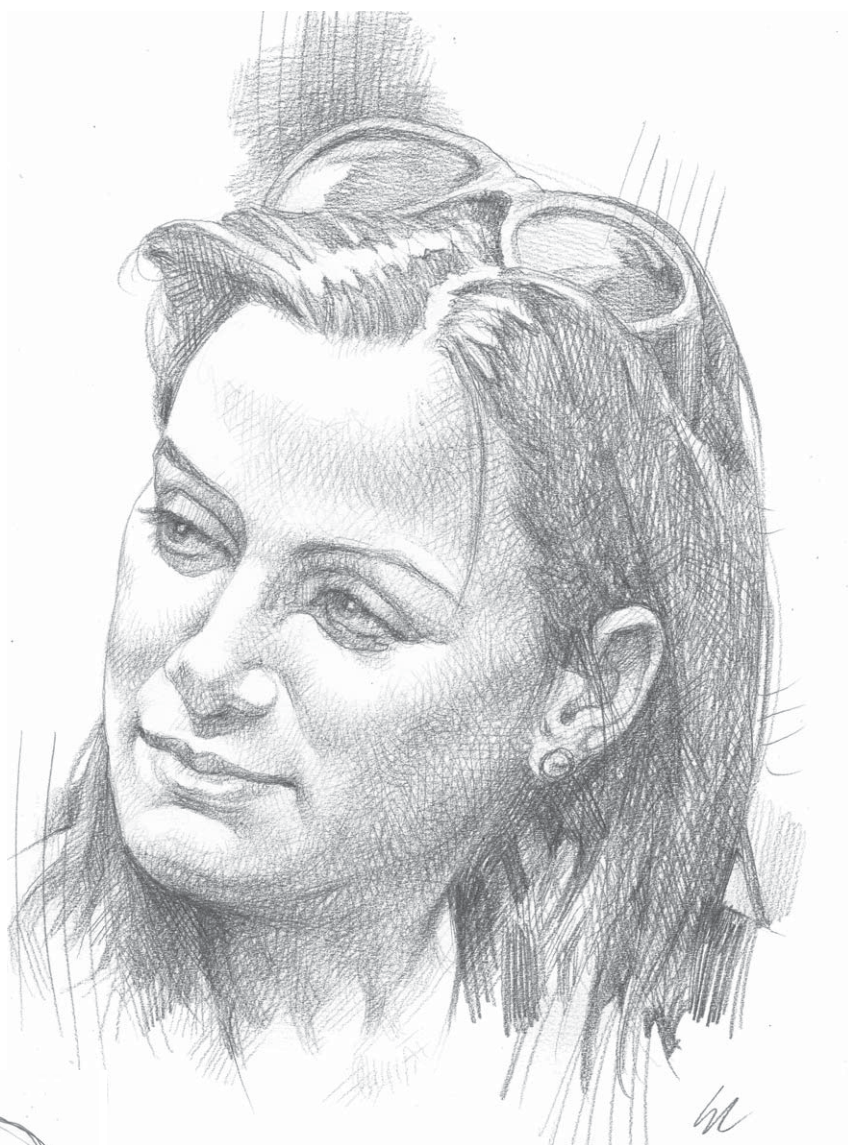


«Портрет Розанны Ф.» (2010, вторая версия), карандаш НВ на бумаге, 31 x 21 см







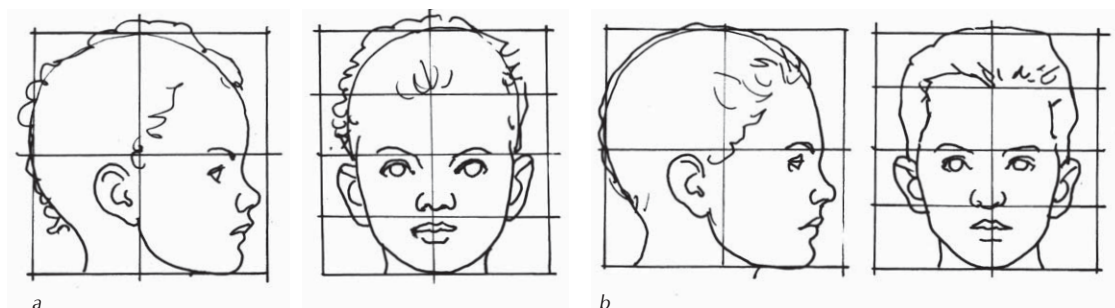


ГОЛОВА И ЛИЦО МЛАДЕНЦА И РЕБЕНКА

Всегда следуй за мечтой — но остановись прежде, чем достигнешь ее...

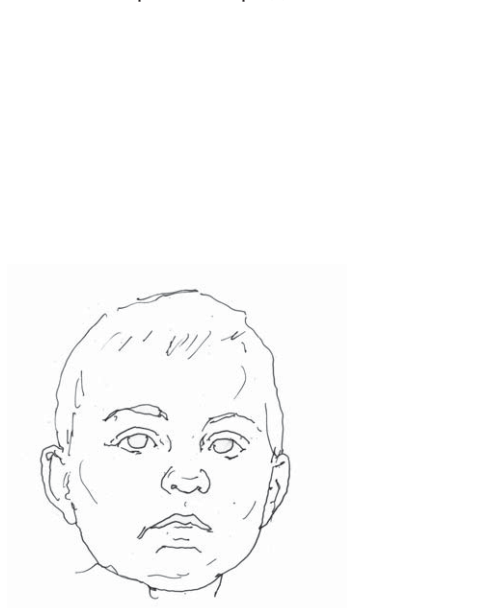
К изображению лица можно подойти по-разному. В рисовании головы и лица ребенка или подростка следует исходить в большей степени из анализа пропорций, чем мышечной структуры. Пропорции головы младенца и взрослого заметно различаются, и изменения визуально очевидны в процессе роста. Сразу после рождения мозговой отдел явно круглый и крошечный по сравнению с лицом, именно поэтому глаза у младенцев кажутся такими большими.

Благодаря последовательному изменению пропорций головы и лица определить по внешности возраст ребенка не составляет труда. Поэтому особое внимание следует уделить, например, длине и форме носа, уровню линии бровей, относительному размеру ушей (они кажутся слишком большими) и шее (она тонкая, цилиндрической формы), а также маленькому округлому подбородку. Если ошибиться в пропорциях, может получиться рисунок с изображением взрослого в миниатюре.



Сетка пропорций головы и лица ребенка: около двух лет (а) и между семью и восемью годами (б)

Пропорциональные отношения будут одинаковыми у обоих полов по крайней мере до 11 лет



«Портрет Н.» (2010), карандаш НВ на бумаге, 22 x 31 см, структурная схема выполнена пером и тушью



«Портрет В.» (2010), карандаш HB на бумаге, 22 x 31 см,
структурная схема выполнена пером и тушью





Рисовать подростков интересно, потому что они либо включаются в процесс, либо позволяют наблюдать за собой на расстоянии, когда можно поймать очаровательное выражение лица, передающее их живую натуру и искренний, открытый и любознательный взгляд. Этот рисунок получился эффектным благодаря струящимся волосам и свежести юного лица.





«Маленький паломник в Лурде» (2010),
карандаш HB на бумаге, 22,5 x 31,5 см

Лицо является всего лишь частью (пусть даже и самой существенной) общей выразительности позы. Иногда удачным решением будет изобразить фигуру полностью несколькими обобщенными линиями.



Некоторые черты детского лица характерны для определенного возраста: маленькие рот и мелкие зубы, вздернутая верхняя губа, круглый подбородок и большие, выступающие гладкие щеки. И хотя может показаться, что все лицо гладкое и округлое, старайтесь не подчеркивать чрезмерно этот аспект — лучше всего наделить каждую черту индивидуальным объемом.

Предварительный конструктивный набросок пригодится для определения общей структуры черт лица в упрощенной и сжатой форме. Я включил в книгу примеры таких эскизов, всегда предшествующих законченному рисунку.







Я получаю большое удовольствие от изучения лиц и мимики младенцев разных народов мира, и в особенности азиатского и африканского происхождения. В наш век глобализации масса возможностей понаблюдать в крупных городах чарующие улыбки малышей и их обаятельные позы. Стоя слегка в отдалении, чтобы не испугать ребенка, можно изучить, к примеру, форму глаз и волосы или нюансы кожи лица. Характерные пропорции помогут анализировать лицо.





Для портретов маленьких детей (до 6–7 лет) фотографии будут незаменимы, потому что дети постоянно находятся в движении и молниеносно меняют выражение лица и настроение. Это означает, что в лучшем случае можно

успеть сделать только быстрый набросок. При этом фотографии должны быть только средством фиксации мимики и мимолетных поз (с. 256).

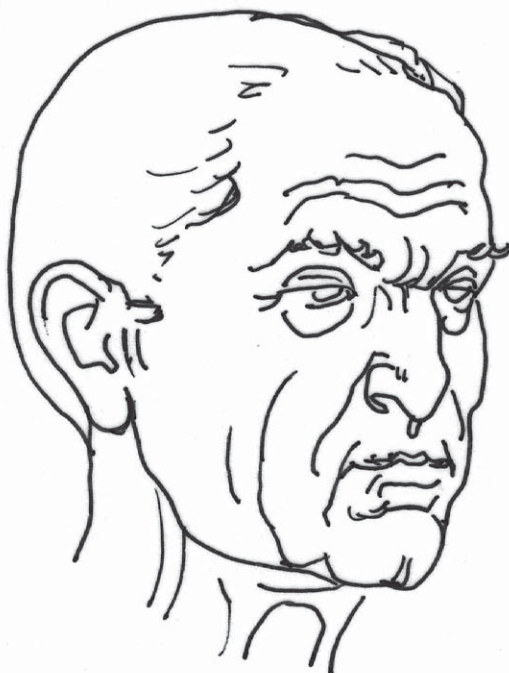
ГОЛОВА И ЛИЦО ПОЖИЛОГО ЧЕЛОВЕКА

Лица пожилых людей несут отпечаток времени и превратностей судьбы, что делает их желанным и ценным сюжетом для художника, сталкивающегося с разнообразием линий, масс, света, теней и форм. Процесс старения отражается на лице, и один из признаков — морщины, которые становятся все многочисленнее и заметнее. Не стоит воспроизводить каждую линию на лице или подчеркивать отдельные, чтобы, не желая того, не получить карикатурное изображение. Достаточно будет разобраться с направлением основных линий на коже и игрой светотени, обусловленной ими. Появление морщин провоцируют жировые карманы, образующиеся под кожей, утратившей свою эластичность, а также рефлекторная мимика, и некоторые морщины свидетельствуют о типичном на протяжении жизни выражении лица.

Усилия, потраченные на изучение анатомии, окупаются сполна в работе над портретами

пожилых людей. С возрастом кости мозгового и лицевого отделов черепа начинают более явно проступать под кожей (особенно это заметно на скулах и глазницах), мышцы обвисают, а вокруг век и под подбородком образуются жировые карманы. Волосы седеют и истончаются, нос и уши увеличиваются в размере и одновременно теряют объем, складки на шее становятся более заметными, на лице появляются пигментные пятна и пр. Даже пропорции лица подвергаются некоторым изменениям из-за потери зубов и атрофии костной ткани челюстей, из-за чего нижняя часть лица уменьшается в размере.

Возрастные модели идеальны для художника. Их можно рисовать без подготовки (полностью сохраняя непринужденность выражения и позы), а если они позируют для портрета, то обычно не проявляют такого нетерпения, как более молодые, и могут долгое время находиться в спокойном, расслабленном положении.



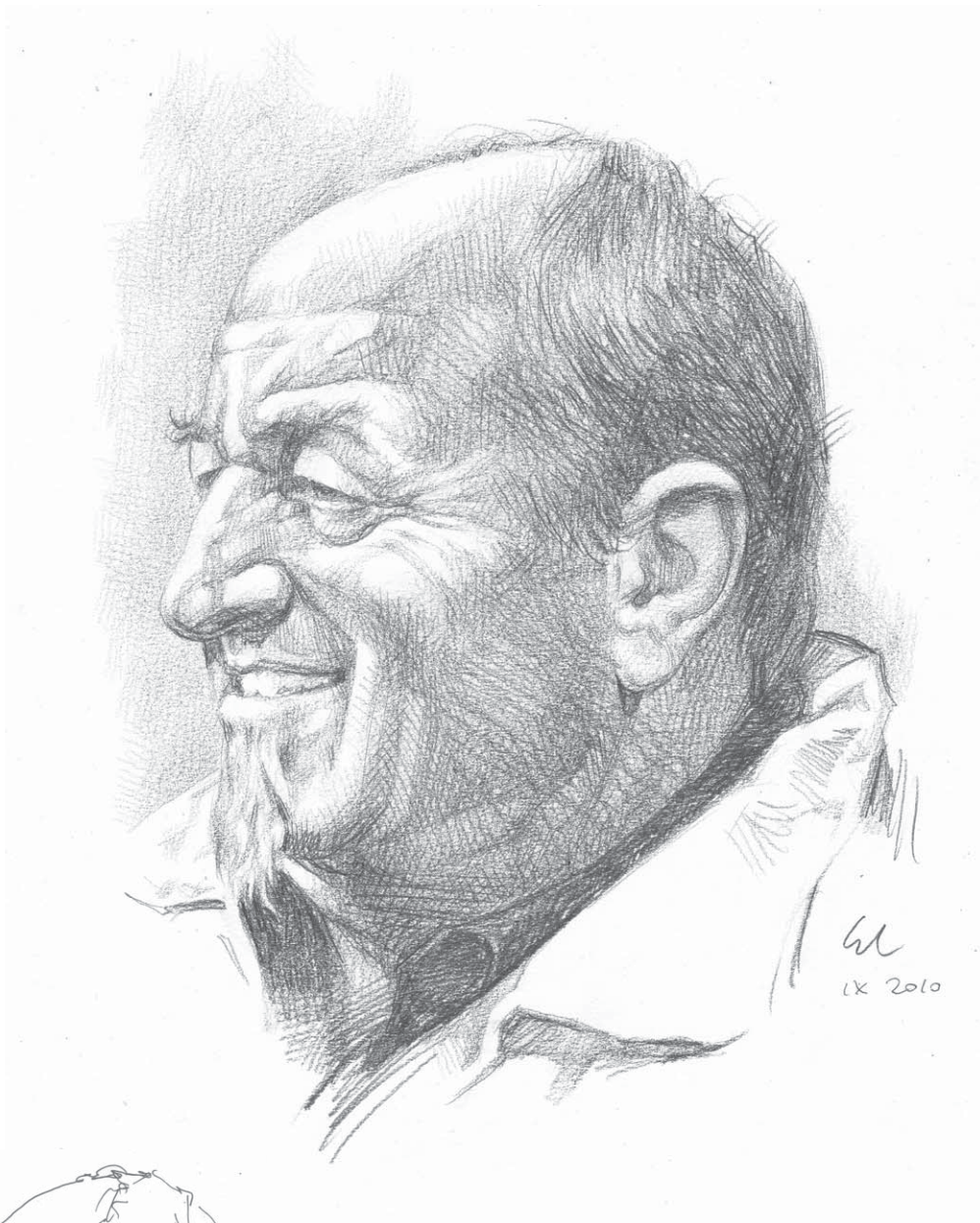
На рисунке показано направление основных и наиболее типичных складок и линий лица: морщины достаточно светлые, тонкие и мелкие углубления, а складки выражены более

основательно. Как правило, они формируются на лбу, вокруг глаз, по обеим сторонам от носа и рта, под подбородком и перед ушами.





Лицо пожилого человека выдает и характер, и особенности прожитой жизни. Морщины, складки и подкожные вены хорошо заметны и важны для внешнего сходства и отражения характера модели.



Волосы редеют, и линия их роста отступает от лба и висков к верхней части головы, особенно это характерно для мужчин. Однако брови при этом становятся гуще, а в носу и ушах, возле наружного слухового прохода, могут появиться отдельные длинные и толстые волоски. Один из самых эффектных ракурсов для портрета или выразительного наброска — три четверти, поскольку многообразие теней и рельефа при этом наиболее выигрышно.



Рисуя пожилую женщину, стоит слегка пригасить возрастные признаки. Но не ради того, чтобы угодить модели (если она позирует для портрета), а чтобы получить более delicate и плавные тональные переходы, без излишне темных пятен.





«Штудия к портрету Эльзы Б.» (2009),
карандаш HB на бумаге, 21,5 x 30,5 см



Лицо пожилого мужчины намного рельефнее и сложнее, чем молодого. Это означает, что плоскостей, на которые можно разделить его поверхность, значительно больше, и это хорошо заметно по рисунку светотени.





Фигура женщины даже в солидном возрасте невероятно интересна для внимательного изучения зрелых форм тела, которые гармонируют с выражением лица и безмятежной простотой позы.



КИСТИ И СТОПЫ

Общая для людей форма кистей рук слегка различается у отдельных индивидов: они могут быть, например, короткими, длинными, коническими, лопатообразными, сильными или слабыми. Форма пальцев и ногтей тоже варьируется. Внешний вид кистей также обусловлен задачами, которые они выполняют регулярно, — скажем, у одного и того же человека рука, работающая чаще и энергичнее, будет по размеру превосходить другую. Внимание к таким деталям, несомненно, пойдет на пользу изучению строения руки — так врачи фиксируют симптомы болезненных отклонений. В процессе эволюции развитие противопоставленного пальца произошло только у человеческого вида, потому что руки перестали быть частью опорно-двигательного аппарата (человек стал двуногим прямоходящим) и успешно освоили хватательную и держательную функции.

Неудивительно, что руки всегда считались одной из наиболее содержательных частей тела человека и даже приобрели символическое значение. Если пролистать любую книгу по истории искусства, то на многих фотографиях доисторических пещер наряду с наскальными рисунками можно заметить отпечатки рук. Таинственные изображения в гроте Гаргас, например, производят очень сильное впечатление.

Как мы понимаем значение жестов в жизни и в искусстве?

Указание, касание, кулак, благословение, рукопожатие, молитва, работа, приглашение и многие другие, которые передают сложные и многогранные человеческие чувства. Каждой эпохе (и, возможно, всем великим художникам) было свойственно изображать руки с характеристиками: вспомните о разнице между руками готики, Ренессанса, кубистов или интерпретациями «реальной» руки такими мастерами, как Роден, Караваджо, Рембрандт и Шиле.

Легко понять, почему руки и стопы с их устройством и разнообразием возможных жестов считаются самыми сложными для убедительного воспроизведения частями тела, как в рисунке, так и в живописи и скульптуре. Однако, если подойти к их изучению внимательно и осмысленно (и — почему бы и нет? — с любовью), видя за формой и двигательными возможностями природную структуру, думаю, с этой задачей вполне можно справиться.

В этой главе я постарался изложить базовые понятия, необходимые для понимания того, как стоит подходить к изучению рук и стоп. Кроме этого, здесь приводятся советы и практические рекомендации, которые помогут научиться рисовать (сначала объективно, реалистично и убедительно, а потом с возрастающей свободой, развивая собственный стиль) эти экспрессивные и значимые части тела человека.



ИНСТРУМЕНТЫ И ТЕХНИКИ

Для изображения фигуры человека и ее частей (в данном случае кистей и стоп), как для быстрого наброска, так и для подробного рисунка, и в особенности при работе с натуры, можно использовать самые простые и распространенные инструменты: карандаш, уголь, пастель, перо и тушь, акварель, маркеры и пр.

На результат, который во всех случаях будет разным, влияют не только качество конкретного материала и техники, но и характеристики рабочей поверхности: гладкая или фактурная бумага, картон, белая или цветная бумага и т.д. Рисунки на этой и следующей страницах выполнены обычными материалами, о которых уже рассказывалось в предыдущих главах, но они в равной степени подходят для качественной и продуктивной работы над частями тела, которые представляют для нас интерес в этом разделе.



Перо и тушь



Карандаш



Угль



Акварель



Смешанная техника

ПРАКТИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Художник, который стремится к идеалу во всем, ни в чем не сможет к нему приблизиться.

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ О ПЕРЕХОДЕ ОТ НАБЛЮДЕНИЙ К РИСОВАНИЮ

Попробуйте найти несколько базовых, общих морфологических характеристик на своих кистях и стопах — тех частях, которые подвижны во время рисования, живописи, лепки или бега и ходьбы и в знании которых все уверены. Затем сравнивайте их с руками окружающих людей, изучая многообразие вариаций форм и жестов.

Фотографии, кино, телевидение, интернет и другие ресурсы, несомненно, ценные источники, в которых можно найти и изучить движения и жесты кистей и стоп. Однако не забывайте и о набросках с натуры карандашом в скетчбуке. Даже сосредоточившись отдельно на кисти или стопе, всегда стоит учитывать, что естественный жест воспроизводится и выражается не отдельной анатомической деталью — хотя она и играет важную роль, — а позой всего тела.

Кроме этого, приучите себя оценивать приобретенные морфологические признаки, которые, особенно в случае кистей рук, могут быть следствием возрастных изменений или выполнения различных работ. Наблюдательность — ценный навык, и он очень пригодится, а иногда будет незаменим для работы над портретом или иллюстрацией, если нужно изобразить абстрактную реалистичную руку, а также для понимания и убедительного воспроизведения позы человека. Это особенно касается тех, кого интересует не сугубо реалистичный стиль, а скорее, личная интерпретация модели, служащей отправной точкой для выражения собственных переживаний, и адаптация ее форм в соответствии с личными творческими задачами.

Рисовать свои кисти и стопы — лучший способ изучить их максимально подробно. Вы сможете убедиться, что получаются вполне достойные штудии, сравнимые с рисунками лица, а может быть, даже более выразительные. Наблюдая за частями своего тела, вы можете прийти к выводу, что ограничены лишь несколькими движениями и ракурсами. В таком случае уместно использовать одно зеркало или несколько и рисовать, руководствуясь отражением, что позволяет обратить внимание на перспективное сокращение, задействовать разное освещение и смотреть под разными углами.

Изучение анатомии должно идти рука об руку с творческим самовыражением и развитием художественного вкуса. То есть — наблюдайте, вникайте и изображайте. Совет: ежедневно рисуйте хотя бы одну кисть или ступню, с натуры или копируя произведения искусства.

КРАТКАЯ АНАТОМИЯ КИСТИ

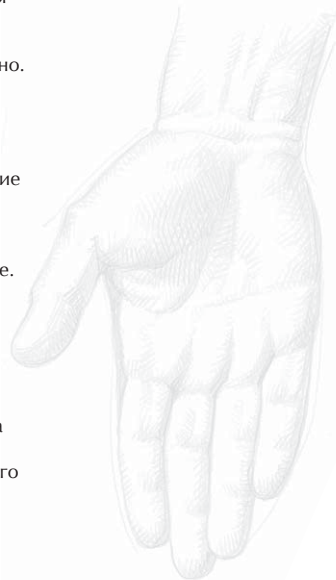
Кисть скорее плоская, является последним сегментом верхней конечности, и ее внешняя форма, особенно в дорсальной плоскости, в большой степени обусловлена костной структурой: костями запястья, пясти и фалангами пальцев. Кисть присоединяется к предплечью лучезапястным суставом и является продолжением его продольной оси.

Следует помнить, что, по общепринятому правилу, в анатомическом описании подразумевается раскрытая кисть руки с вытянутыми и прижатыми друг к другу пальцами, ладонью вперед (фронтальная плоскость) и тыльной стороной назад (дорсальная плоскость). В таком положении боковая часть кисти со стороны мизинца считается медиальной, а со стороны большого пальца — латеральной.

Фронтальная плоскость кисти (ладонь) вогнутая посередине и выпуклая по краям, в местах формирования жировой ткани. Плавный, объемный овальный выступ на латеральной плоскости у основания большого пальца называется возвышением большого пальца и состоит из мышц, которые управляют его движениями.

* Целесообразно ознакомиться с более подробными описаниями строения и формы кисти, кроме информации, приведенной на с. 326–327 и 332–333. Кисть руки наравне с лицом чаще остальных частей тела фигурирует в изображении человека. Стопа — не настолько популярный предмет среди художников, поэтому информации на с. 328–329 и 334–335 будет достаточно.

Медиальный выступ более длинный, возле запястья расположен рядом с латеральным, но отклоняется от него по направлению к мизинцу. Состоит из группы мышц возвышения мизинца, управляющих его движением. Поперечный ряд бугорков



между ладонью и пальцами сформирован выступами головок пястных костей, которые покрывают и поддерживают три овоидные жировые подушки. В окружении этих выступов в середине ладони находится ладонная ямка — постоянная вогнутость, особенно заметная при согнутых пальцах. Ее наличие обусловлено надежным сцеплением кожи с ладонным апоневрозом — толстым жилистым слоем, полностью покрывающим сухожилия мышц — сгибателей пальцев. Кожа ладони бесцветная из-за недостатка пигмента (меланина), не очень подвижная, без волос и поверхностных вен. Иссечена характерными линиями, индивидуальными для каждого, но постоянными, их появление провоцируют движения при сгибании пальцев и приведении большого пальца. Насчитывают четыре типичные ладонные складки, схематично расположенные в виде наклоненной буквы W: две поперечные и две — у основания большого пальца — приблизительно продольные. Прочие многочисленные и разнообразные бороздки формируются под влиянием движения пальцев.

Медиальный край кисти округлый благодаря мышцам возвышения мизинца, он толще возле запястья и постепенно становится тоньше по направлению к мизинцу.

Верхняя часть латерального края занята основанием большого пальца, а нижняя состоит из пястно-фалангового сустава и указательного пальца. Эти две части разделяет крупная межпальцевая кожная складка.

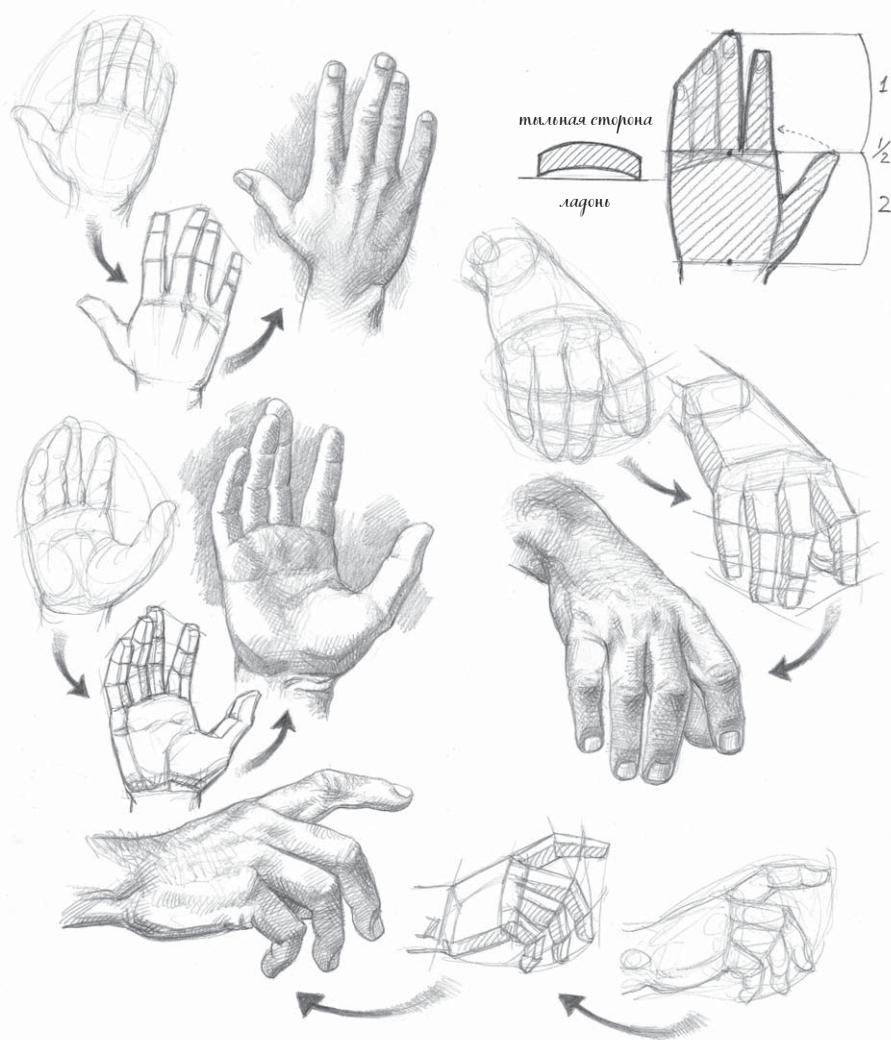
Тыльная (дорсальная) плоскость кисти достаточно выпуклая, плотно облегает костную структуру, поэтому на ней легко увидеть выступы головок пястных костей (костишки), откуда начинаются сухожилия мышц-разгибателей пальцев, расходящиеся веером от запястья. Сильнее всего они проступают при выпрямлении пальцев. Стоит заметить, что к указательному пальцу идут два параллельных сухожилия. В латеральной плоскости виден общий разгибатель пальцев, а в медиальной — собственный разгибатель мизинца. Кожа тыльной поверхности кисти свободно лежит поверх внутренней структуры и более подвижная, чем на ладони, почти не имеет жировой прослойки, поросшая волосами (особенно выраженными у мужчин), под ней заметно проступает поверхностная венозная сетка, которая соответствует некоей закономерности, но у каждого человека индивидуальна. На высоко поднятой руке вены становятся менее заметными или совсем исчезают, поскольку под воздействием силы тяжести происходит отток крови.

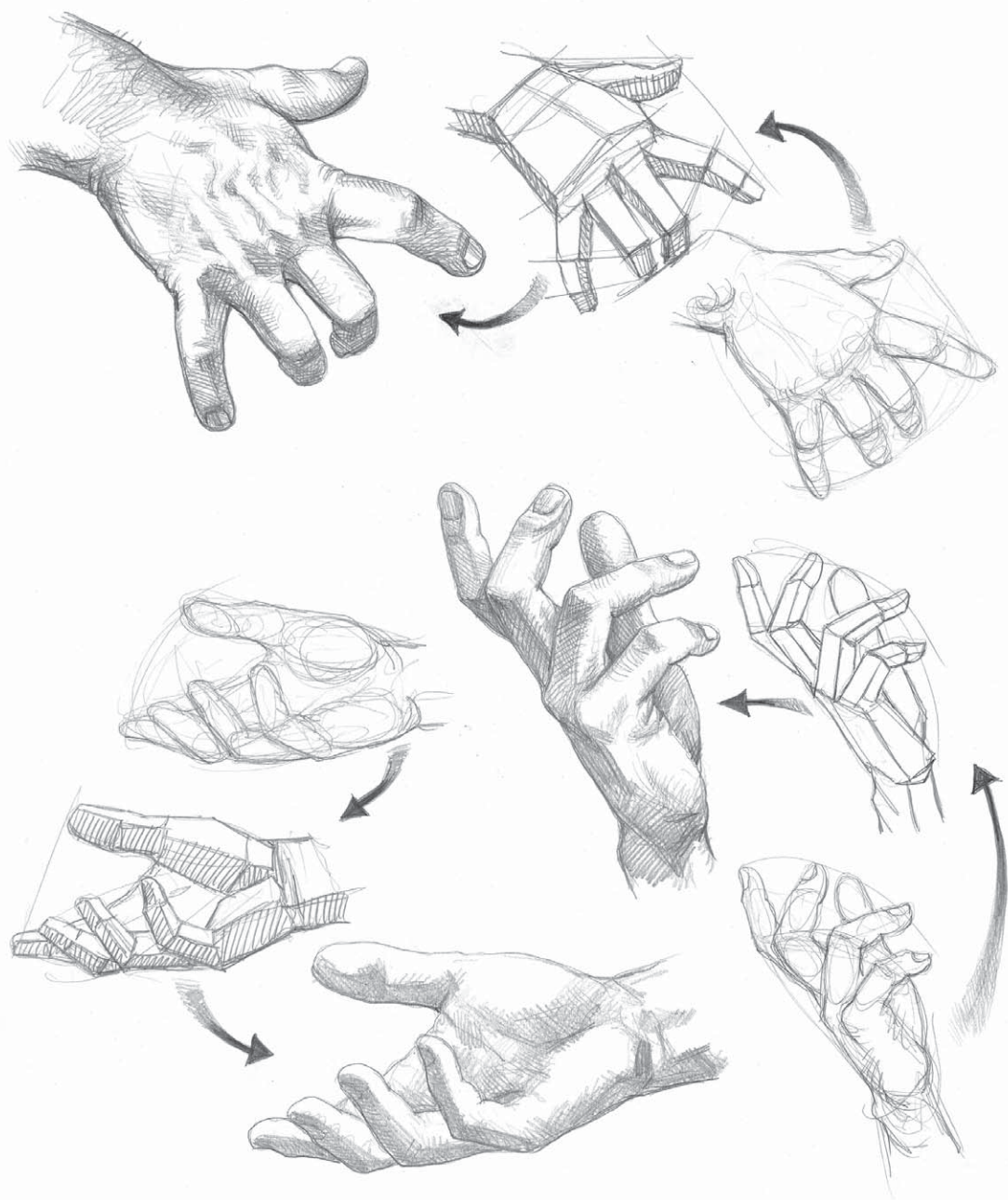
Пять пальцев имеют приблизительно цилиндрическую форму и начинаются от поперечного края кисти. Первый (большой) состоит только из двух сегментов, средняя фаланга у него отсутствует, а остальные — из трех, с заметными выступами на соединениях фаланг. Дорсальная поверхность пальцев в соответствии с устройством фаланг закругленная и немного выпуклая. На суставах заметны поперечные складки, образуемые избытком кожи (которая растягивается при сгибании пальцев), на первых проксимальных фалангах присутствуют тонкие волоски, более выраженные у мужчин. Дистальные фаланги отличает от других наличие ногтей на тыльной поверхности. Эти роговые пластинки — производные эпидермиса, у них прямоугольная или овальная форма и небольшая продольная выпуклость. Их наружная часть покрывает приблизительно половину ногтевой фаланги и с трех сторон окружена легко заметными кожными валиками. Ноготь на большом пальце всегда больше, чем на остальных, которые пропорционально соответствуют размеру фаланг. У всех пальцев разная длина (это не касается большого, поскольку он состоит только из двух фаланг и обладает собственными характеристиками), которая зависит от размера пальца и в особенности от уровня прикрепления к кисти — хорошо заметно, что головки пястных костей расположены на кривой со снижением выпуклости к мизинцу. Чаще всего самым длинным бывает третий (средний) палец, после него идет четвертый (безымянный), затем второй (указательный) и пятый (мизинец). В дорсальной плоскости эти четыре пальца кажутся длиннее, чем во фронтальной, где дистальная поперечная выпуклость, формирующая межпальцевые складки, достигает почти середины проксимальной фаланги. Фронтальная (ладонная) поверхность, таким образом, разделяется на три бочкообразных сектора, образованных жировыми подушками, которые отделяются друг от друга поперечными складками на сгибах: две дистальные на каждом пальце, одна между дистальной и средней фалангами, а другая — между средней и проксимальной, на соответствующих суставах. Верхняя же находится не на уровне сустава пястной кости, а в середине проксимальной фаланги. Складки обычно двойные — они образуют две почти параллельные, близко расположенные тонкие линии, но между дистальной и средней фалангами часто встречается одинарная. Выступающая часть последней фаланги — подушечка пальца — имеет выпуклую овальную форму, на поверхности кожи видны бороздки, обусловленные эпидермальным рельефом, на индивидуальных характеристиках и неповторимом рисунке которых основан способ идентификации личности по отпечаткам пальцев.

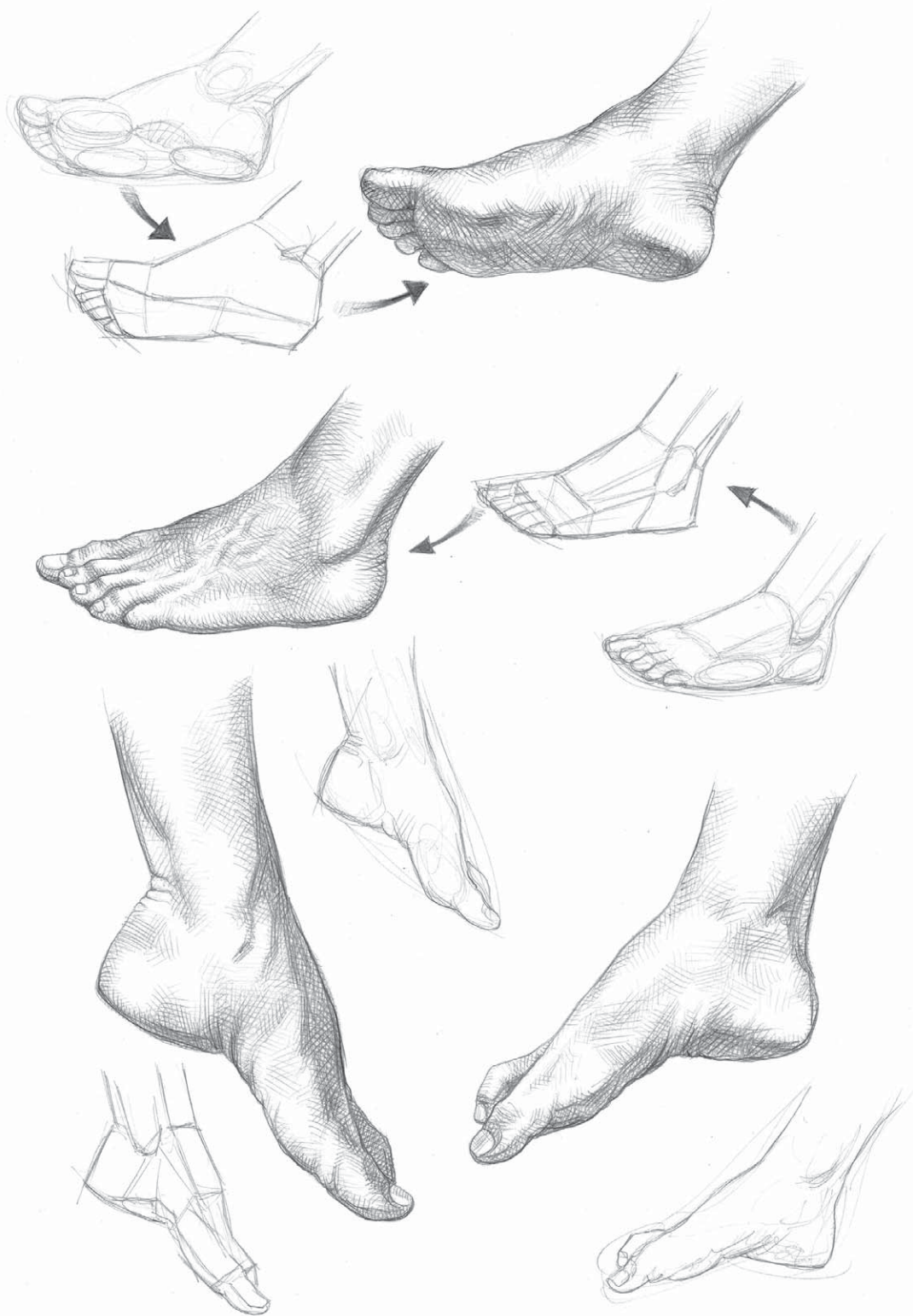
УПРОЩЕННАЯ ФОРМА

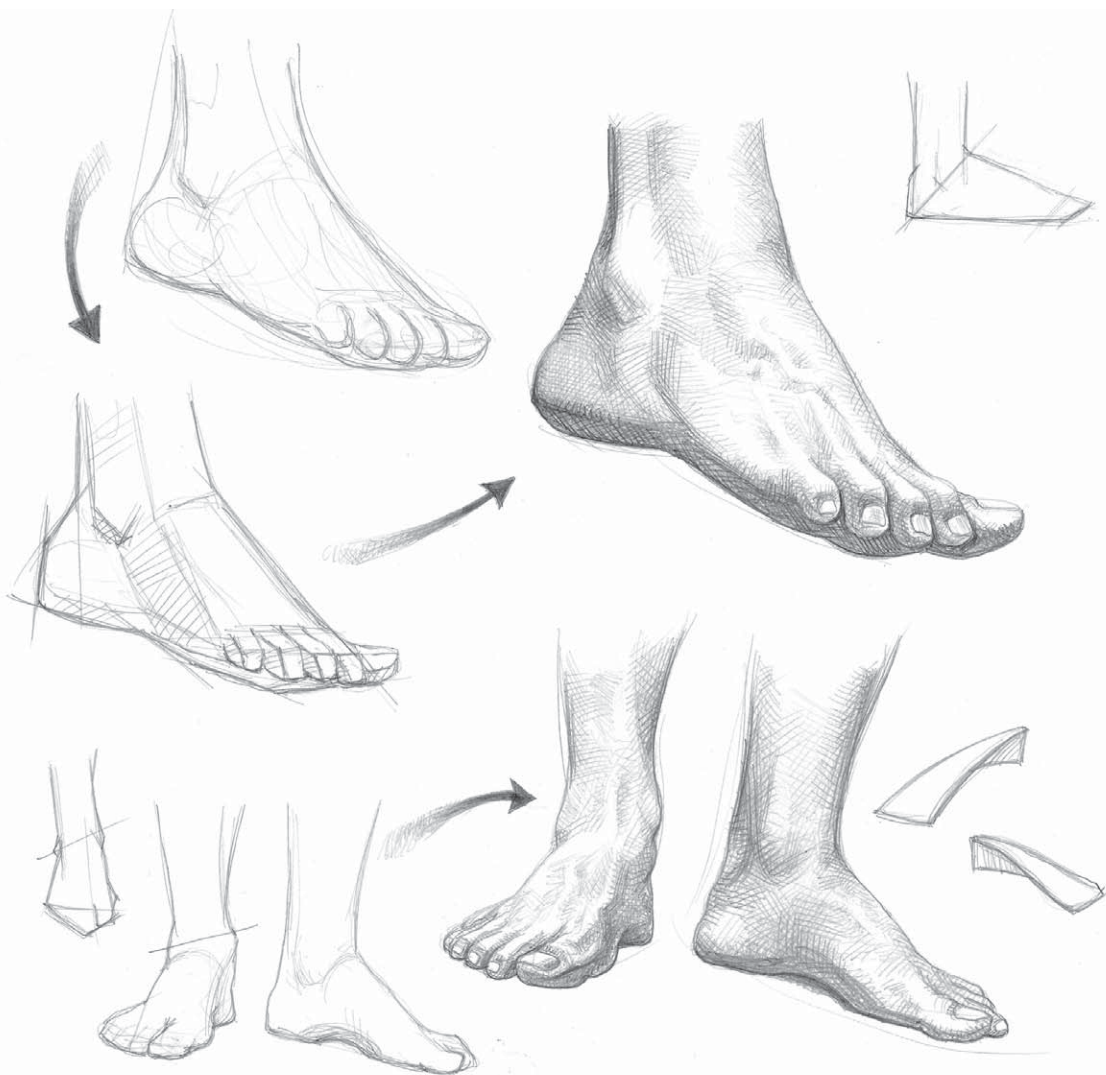
Форма кисти руки кажется очень сложной и изменчивой из-за подвижности этой части тела. Это касается и стоп, хотя их более компактная и невыразительная структура вызывает у художника меньшее замешательство. И все же обе формы можно упростить, разбив на элементы, напоминающие геометрические тела. Руку можно свести к двум основным массам: пясти (представленной в виде широкого, не очень толстого прямоугольного параллелепипеда) и пальцам (каждый из которых составляют три последовательных маленьких параллелепипеда). К этим массам с одной стороны добавляется большой палец.

Стопу можно рассматривать как серию соединенных между собой клиновидных объемов. Одно время художники изучали форму кисти, рисуя с натуры подвижные деревянные муляжи, сконструированные специально для них. Иллюстраций на с. 322–325 должно быть достаточно для понимания этапов работы над изображением кистей и стоп в любом положении: сначала выполняется быстрый (но прилежный) набросок в нужном ракурсе и позе, затем с помощью его «геометризации» передают необходимую анатомическую информацию и объем, после чего производится уточнение деталей и индивидуальных очертаний.









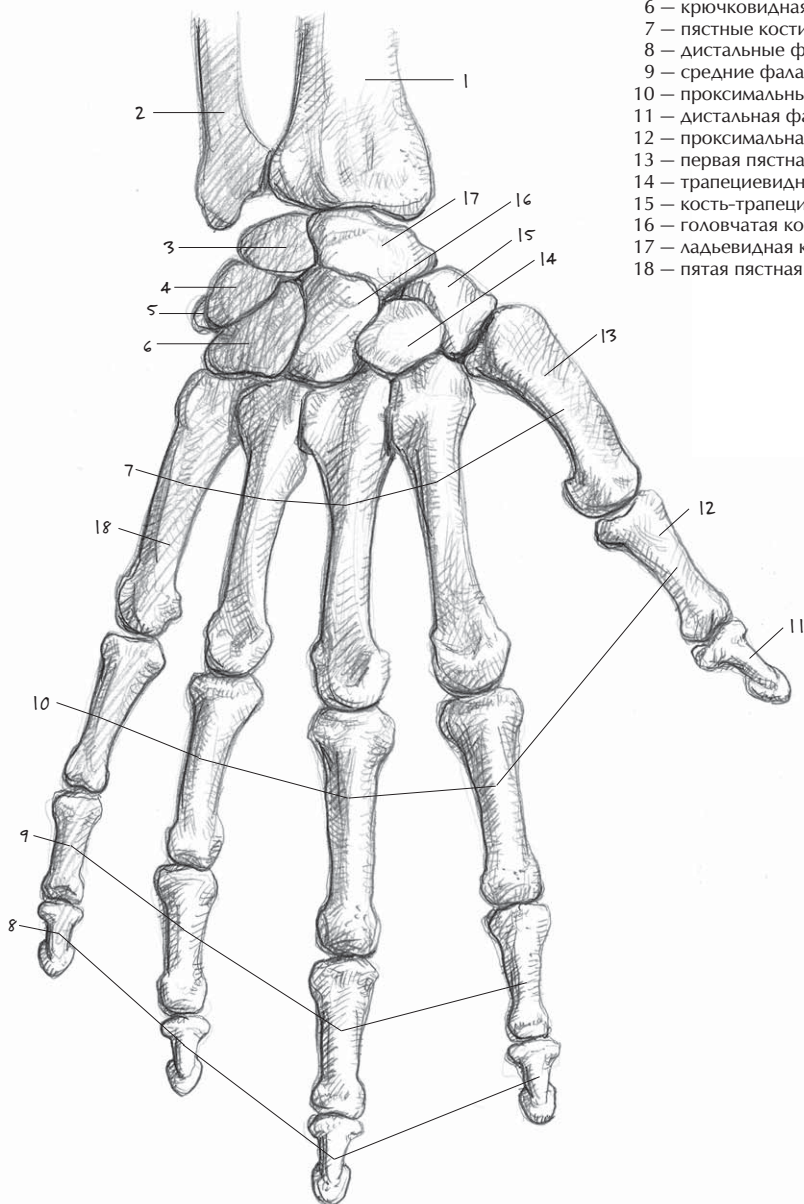
Кисть присоединена к предплечью запястьем, а стопа является продолжением продольной оси голени и присоединяется к ней голеностопным суставом, образуя почти прямой угол. Тыльная поверхность стопы выпуклая возле лодыжки, но расширяется и сплющивается по направлению к пальцам. Подошвенная поверхность плоская, широкая у пальцев и узкая у пятки. Медиальная сторона не полностью лежит на опоре, образуя вогнутую кривую подошвенной дуги. Подошвенная поверхность стопы нормальной формы у взрослого человека касается земли только фронтальной частью (в местах головок пястных костей), пяткой и латеральным краем.



АНАТОМИЯ: ОСТЕОЛОГИЯ

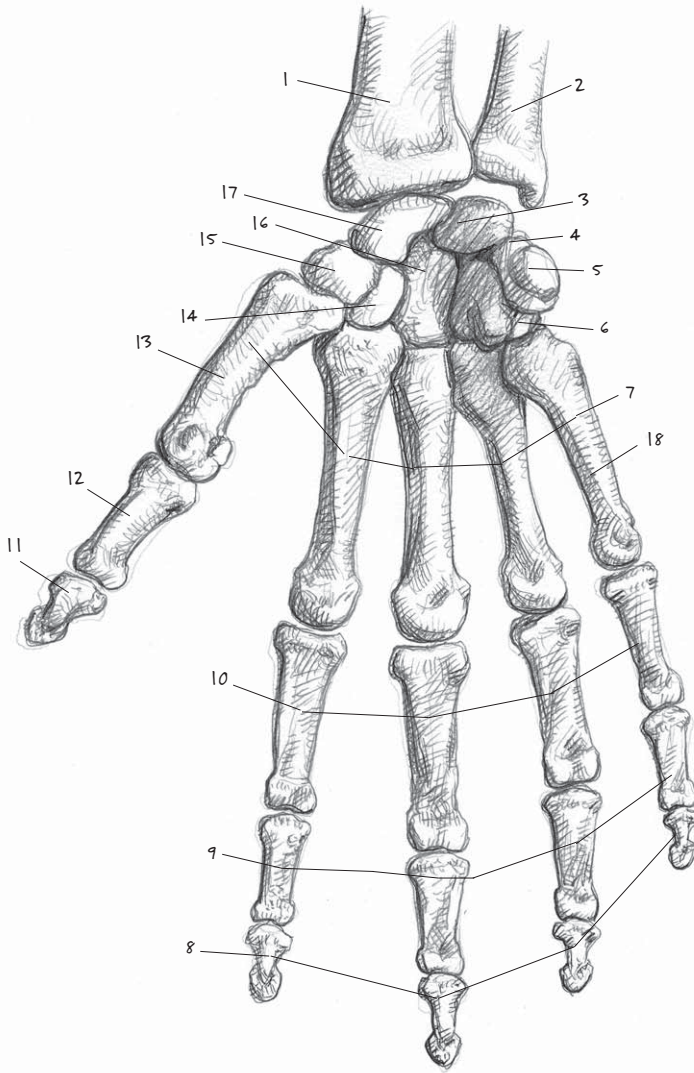
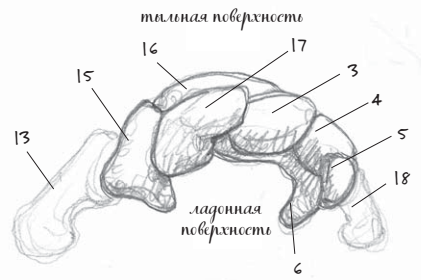
Кости запястья и кисти

- 1 — лучевая кость
- 2 — локтевая кость
- 3 — полулунная кость
- 4 — трехгранная кость
- 5 — гороховидная кость
- 6 — крючковидная кость
- 7 — пястные кости
- 8 — дистальные фаланги
- 9 — средние фаланги
- 10 — проксимальные фаланги
- 11 — дистальная фаланга большого пальца
- 12 — проксимальная фаланга большого пальца
- 13 — первая пястная кость (большого пальца)
- 14 — трапецевидная (малая многоугольная) кость
- 15 — кость-трапеция (большая многоугольная) кость
- 16 — головчатая кость (большая)
- 17 — ладьевидная кость
- 18 — пятая пястная кость

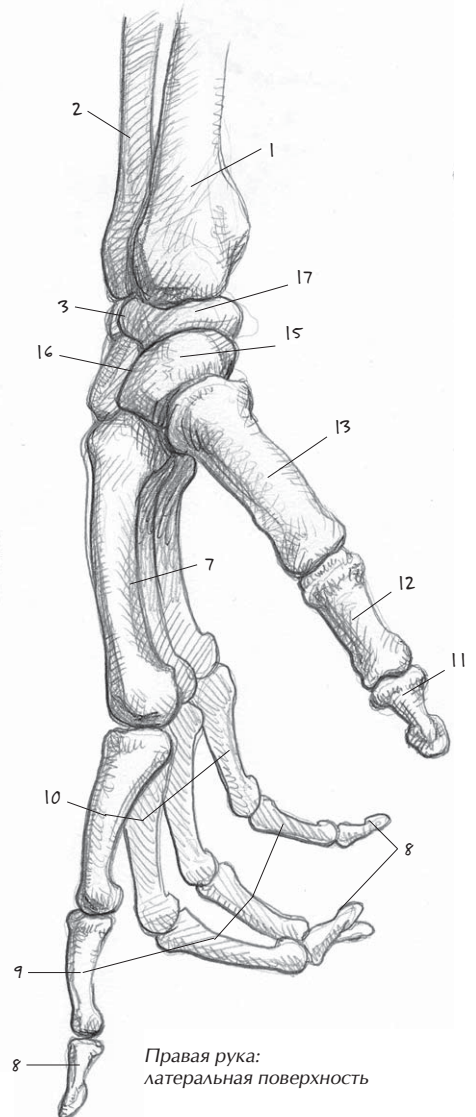


Правая рука: тыльная поверхность

Правая рука: тыльная поверхность запястья



Правая рука: ладонная поверхность

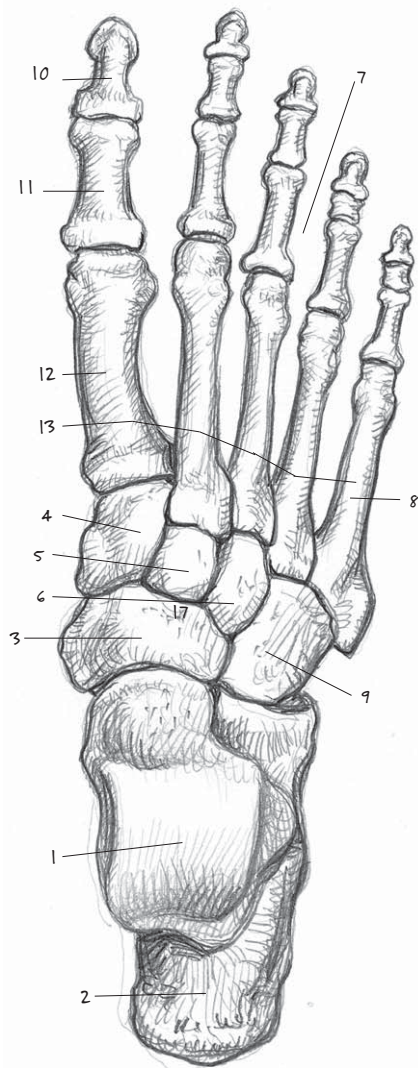


Правая рука:
латеральная поверхность

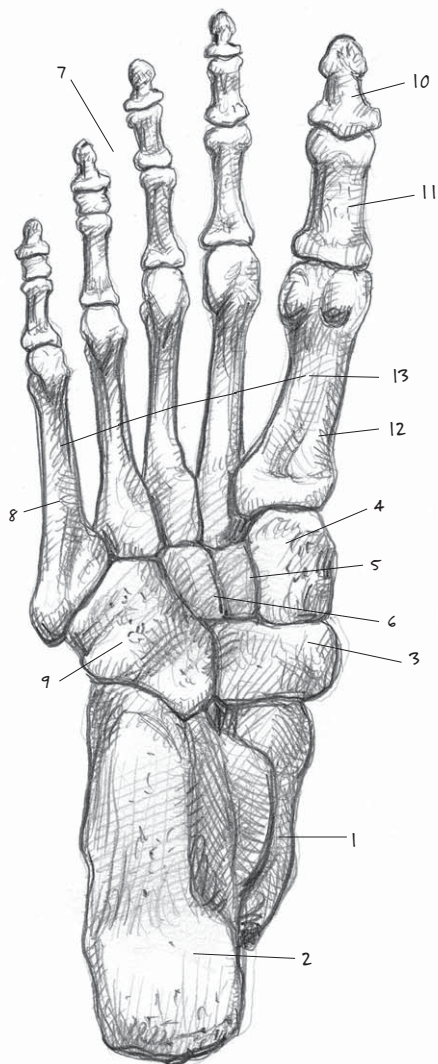
Кости стопы и голеностопного сустава

- 1 — таранная кость
- 2 — пяточная кость
- 3 — ладьевидная кость (предплюсна)
- 4 — первая клиновидная кость (медиальная)
- 5 — вторая клиновидная кость (промежуточная)
- 6 — третья клиновидная кость (латеральная)
- 7 — фаланги (проксимальная, средняя, дистальная) четырех пальцев

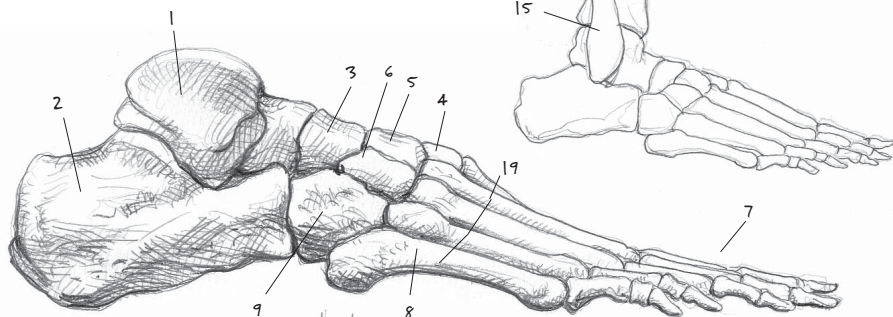
- 8 — пятая плюсневая кость
- 9 — кубовидная кость
- 10 — дистальная фаланга большого пальца
- 11 — проксимальная фаланга большого пальца
- 12 — первая плюсневая кость
- 13 — плюсневые кости
- 14 — большеберцовая кость
- 15 — малоберцовая кость



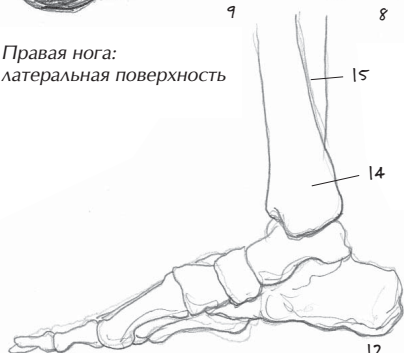
Правая нога:
тыльная поверхность



Правая нога:
подошвенная поверхность



Правая нога:
латеральная поверхность



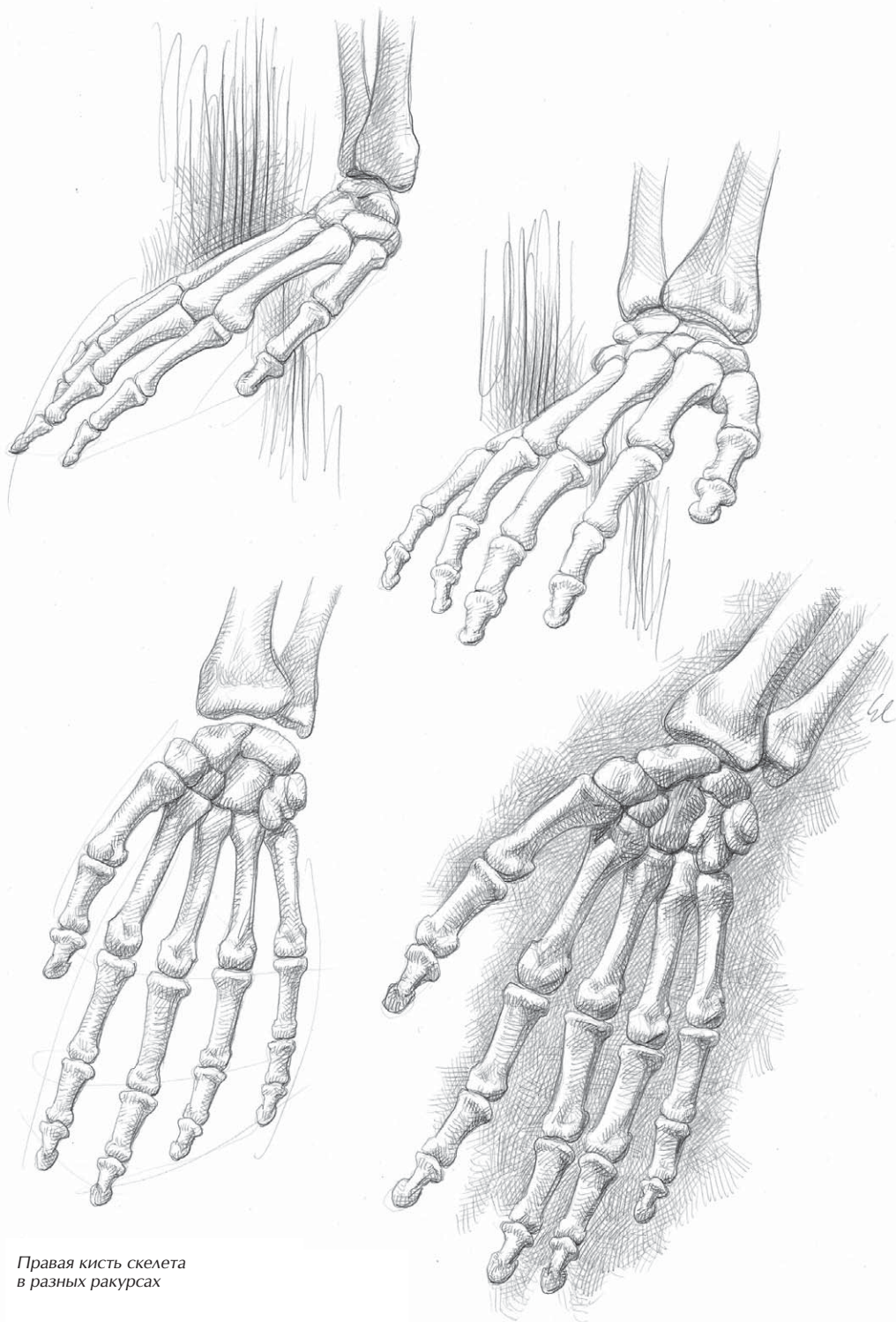
Правая нога:
медиальная поверхность



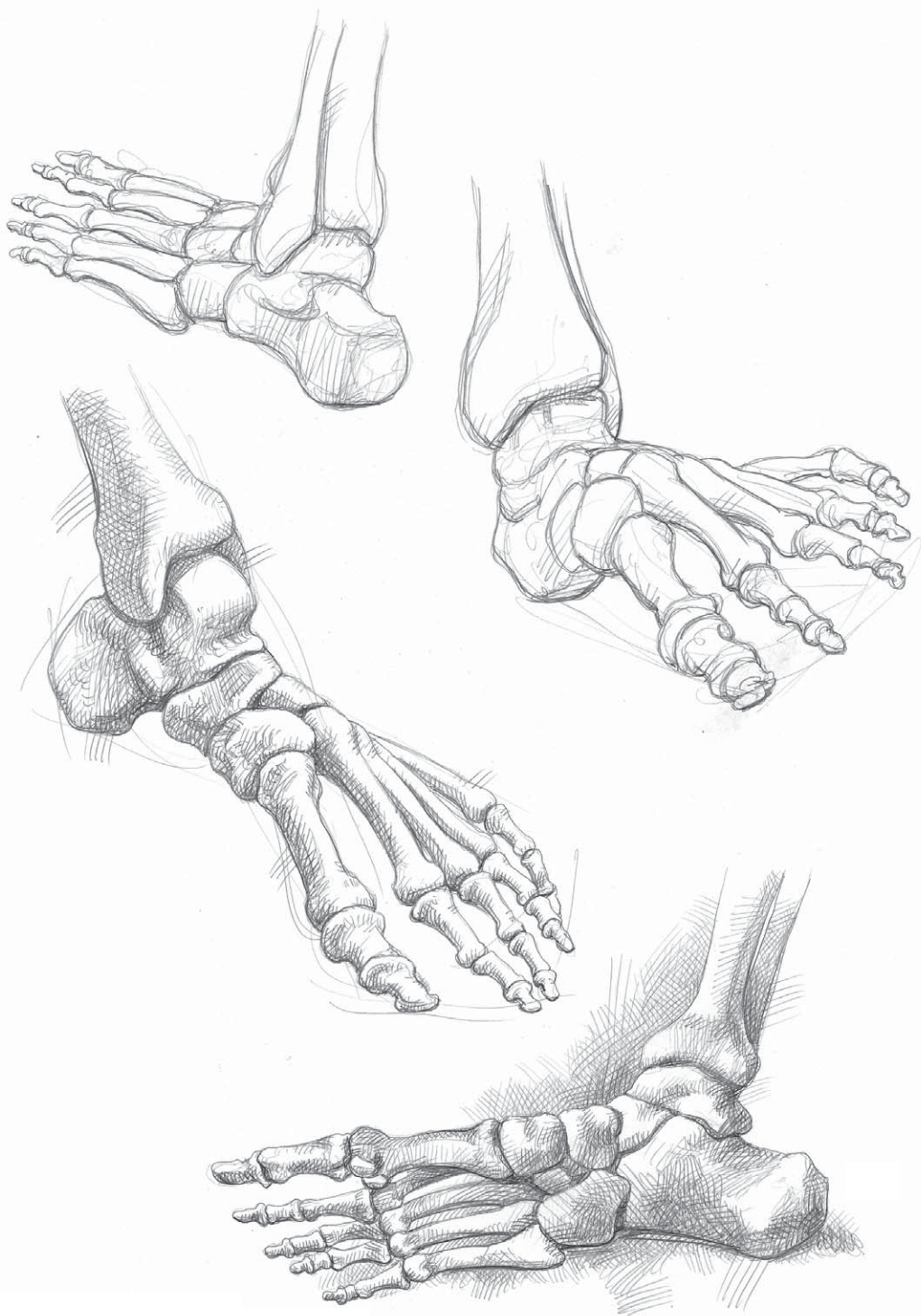
Вид спереди



Вид сзади

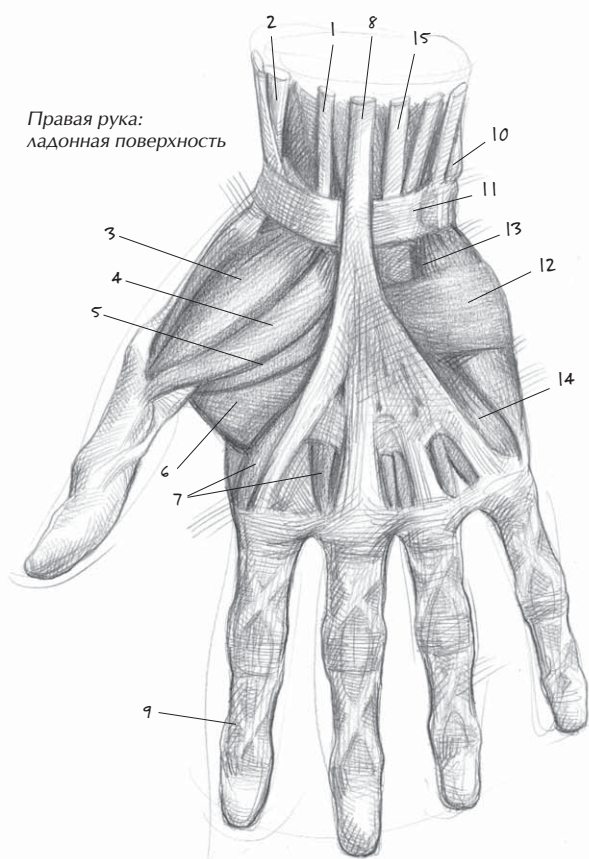


Правая кисть скелета
в разных ракурсах



Левая и правая стопы
скелета в разных ракурсах

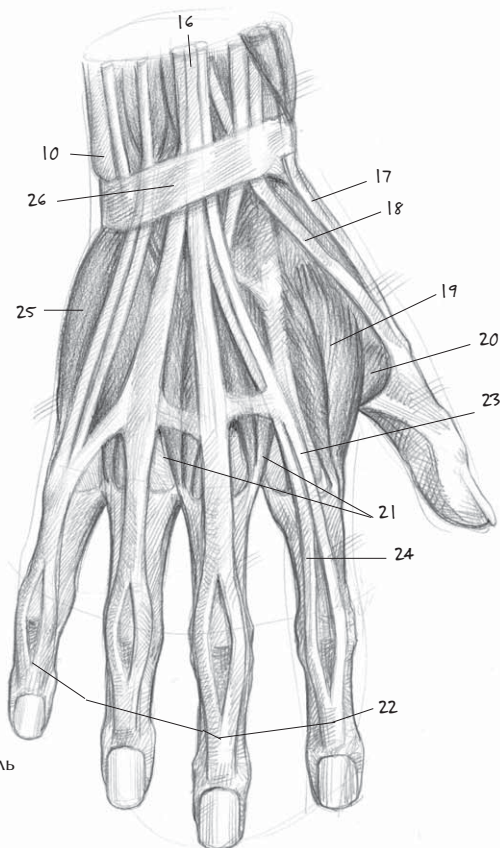
Правая рука:
ладонная поверхность



Мышцы кисти руки:

- 1 — лучевой сгибатель запястья
- 2 — длинная отводящая мышца большого пальца
- 3 — короткая отводящая мышца большого пальца
- 4 — короткий сгибатель большого пальца
- 5 — длинный сгибатель большого пальца
- 6 — приводящая мышца большого пальца
- 7 — червеобразная мышца
- 8 — длинная ладонная мышца (апоневроз)
- 9 — сухожилия сгибателей
- 10 — локтевая мышца
- 11 — гороховидная кость
- 12 — короткая ладонная мышца
- 13 — отводящая мышца мизинца

- 14 — мышца, противопоставляющая мизинец
- 15 — поверхностный сгибатель пальцев
- 16 — разгибатель пальцев
- 17 — короткий разгибатель большого пальца
- 18 — длинный разгибатель большого пальца
- 19 — первая межкостная ладонная мышца
- 20 — приводящая мышца большого пальца
- 21 — межкостные ладонные мышцы
- 22 — сухожилия разгибателей
- 23 — разгибатели пальцев
- 24 — собственный разгибатель указательного пальца
- 25 — отводящая мышца мизинца
- 26 — удерживатель разгибателей



Правая рука:
тыльная поверхность

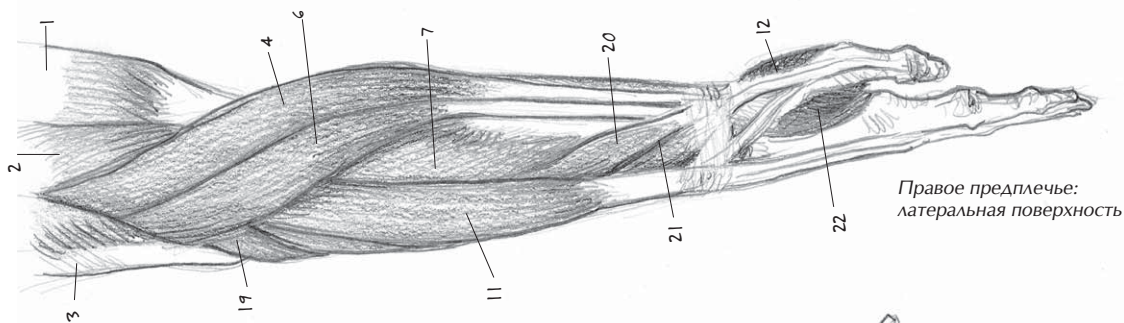
Мышцы предплечья:

- 1 — бицепс
- 2 — плечевая мышца
- 3 — трицепс
- 4 — плечелучевая мышца
- 5 — круглый пронатор
- 6 — длинный лучевой разгибатель запястья
- 7 — короткий лучевой разгибатель запястья

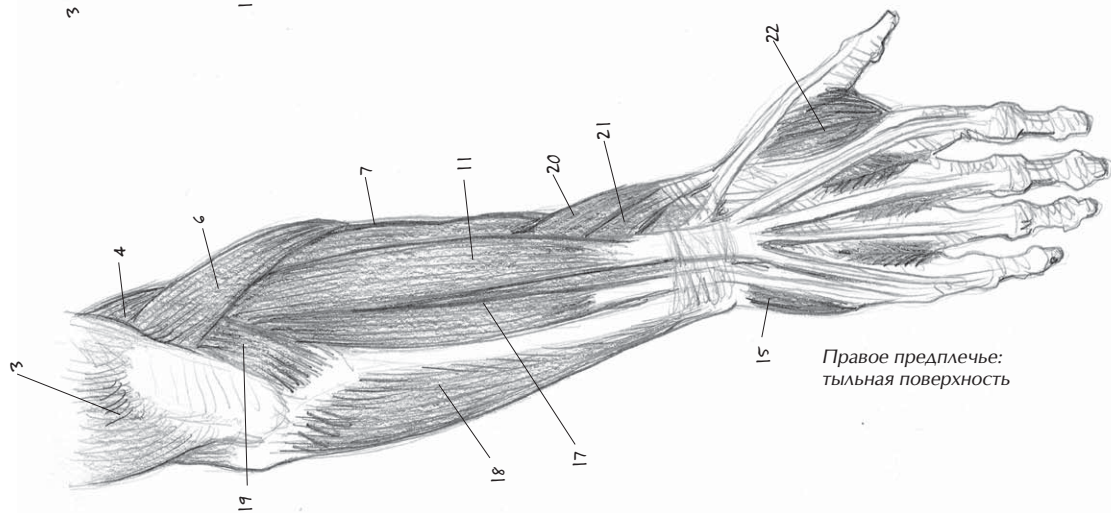
- 8 — лучевой сгибатель запястья
- 9 — поверхностный сгибатель пальцев
- 10 — длинная ладонная мышца
- 11 — разгибатель пальцев
- 12 — короткая отводящая мышца большого пальца

- 13 — квадратный пронатор
- 14 — длинный сгибатель большого пальца
- 15 — мышца, отводящая мизинец
- 16 — мышца, противопоставляющая мизинец
- 17 — локтевой разгибатель запястья

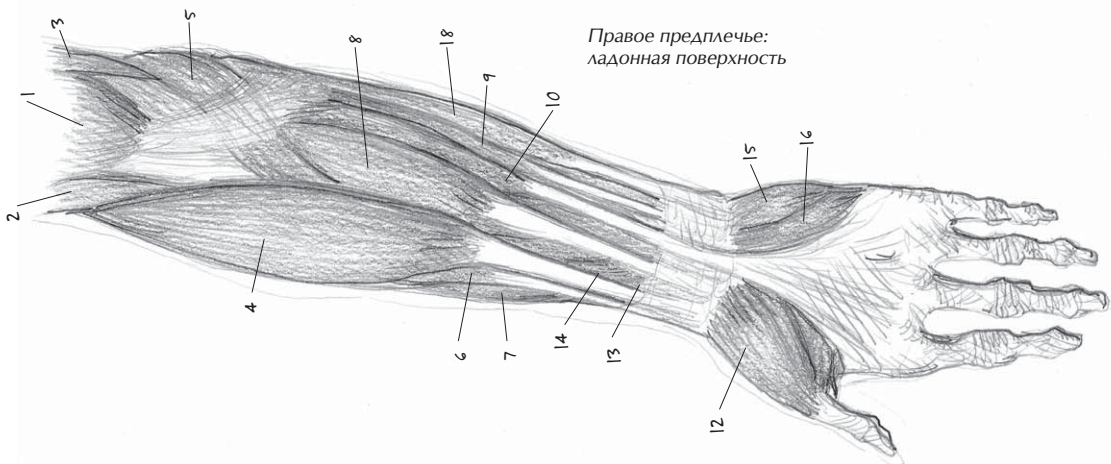
- 18 — локтевой сгибатель запястья
- 19 — локтевая мышца
- 20 — длинная мышца, отводящая большой палец
- 21 — короткий разгибатель большого пальца
- 22 — межкостные ладонные мышцы



Правое предплечье:
латеральная поверхность



Правое предплечье:
тыльная поверхность

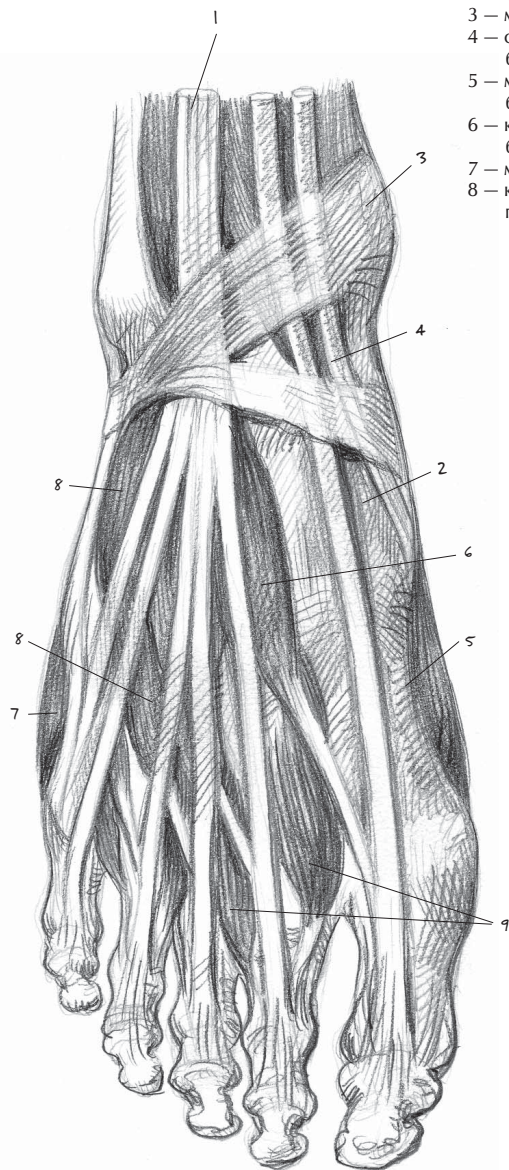


Правое предплечье:
ладонная поверхность

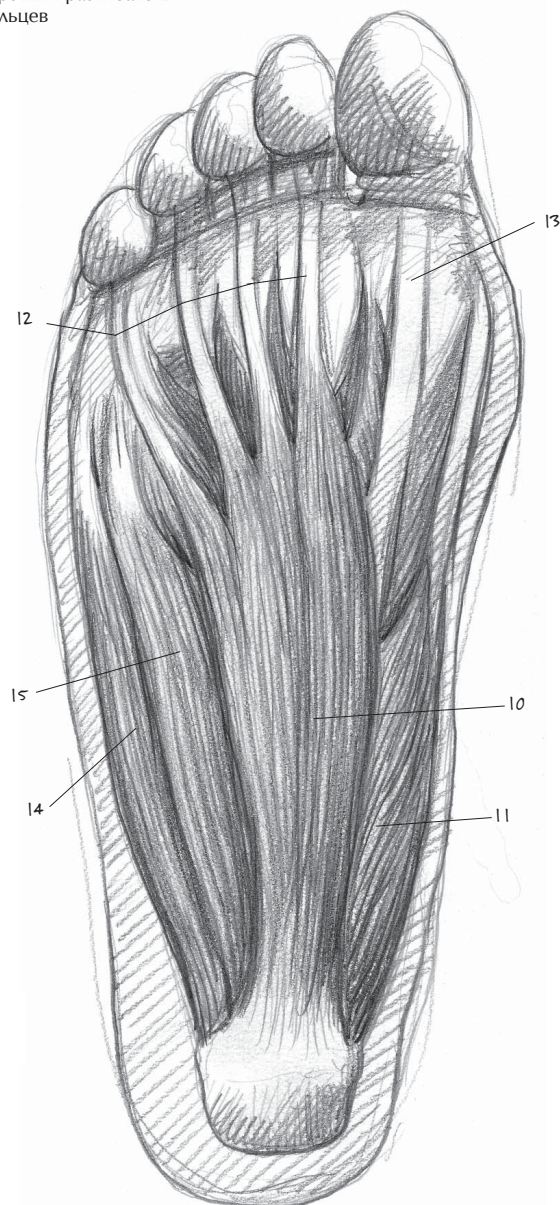
Мышцы стопы:

- 1 — длинный разгибатель пальцев
- 2 — длинный разгибатель большого пальца
- 3 — медиальная лодыжка
- 4 — сухожилие передней большеберцовой мышцы
- 5 — мышца, отводящая большой палец
- 6 — короткий разгибатель большого пальца
- 7 — мышца, отводящая мизинец
- 8 — короткий разгибатель пальцев

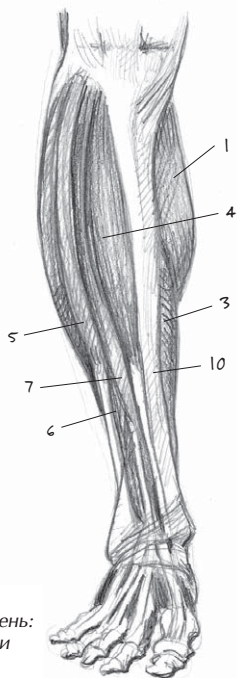
- 9 — тыльные межкостные мышцы
- 10 — короткий сгибатель пальцев
- 11 — мышца, отводящая большой палец
- 12 — сухожилие длинного сгибателя пальцев
- 13 — сухожилие длинного сгибателя большого пальца
- 14 — мышца, отводящая мизинец
- 15 — короткий сгибатель мизинца



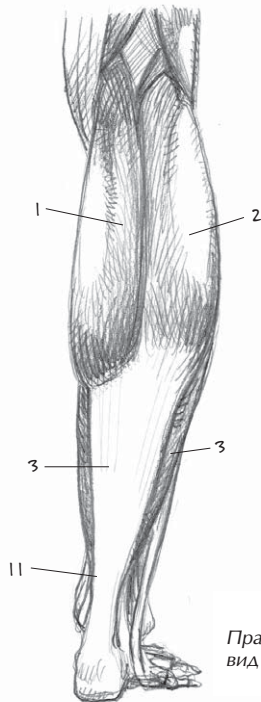
Правая стопа: тыльная поверхность



Правая стопа: подошвенная поверхность



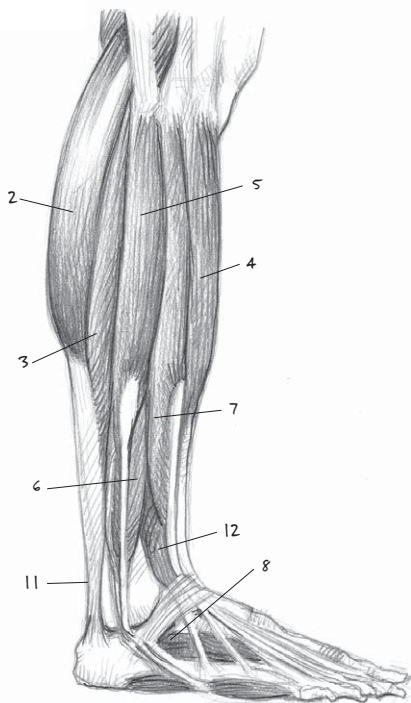
Правая голень:
вид спереди



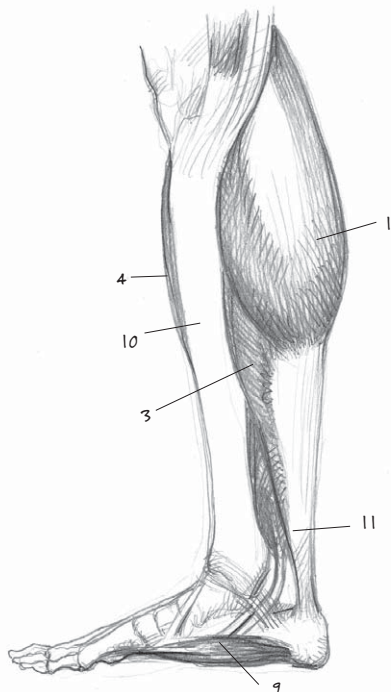
Правая голень:
вид сзади

Мышцы голени:

- 1 — медиальный край икроножной мышцы
- 2 — латеральный край икроножной мышцы
- 3 — камбаловидная мышца
- 4 — передняя большеберцовая мышца
- 5 — длинная малоберцовая мышца
- 6 — короткая малоберцовая мышца
- 7 — длинный разгибатель пальцев
- 8 — короткий разгибатель пальцев
- 9 — мышца, отводящая большой палец
- 10 — большеберцовая кость
- 11 — пяточное (ахиллово) сухожилие
- 12 — передняя малоберцовая мышца



Правая голень:
латеральная поверхность

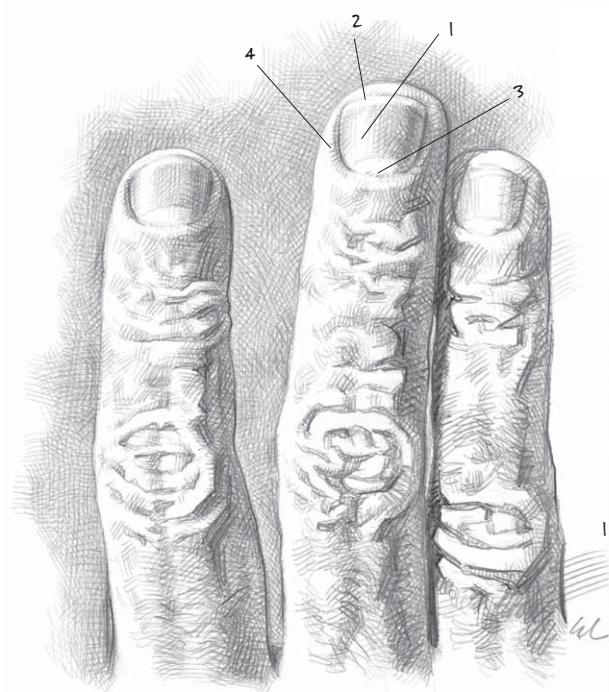


Правая голень:
медиальная поверхность

ВНЕШНЯЯ МОРФОЛОГИЯ КИСТИ РУКИ

Краткое описание формы кисти руки уже приводилось на с. 320 и 321. Очень полезно изучать собственные руки и их отражение в зеркале и потом сравнивать их с чужими.

Приняв это во внимание, попробуйте найти основные костные, сухожильные и мышечные элементы, определяющие внешнюю форму руки, как в анатомической позиции, так и в возможных произвольных. Можно сравнивать между собой руки людей разного пола, возраста, типа телосложения и профессии.

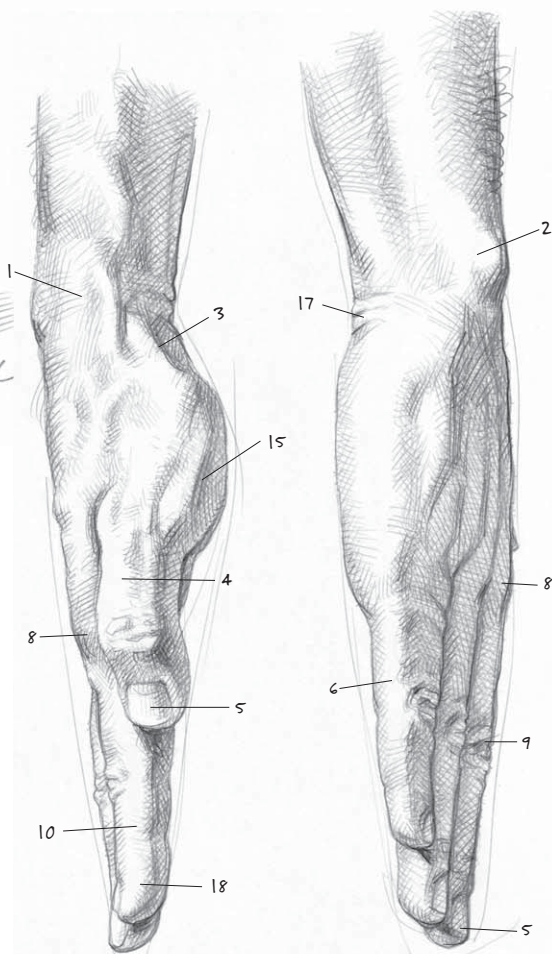


Морфологические характеристики ногтя и тыльной поверхности выпрямленного пальца:

- 1 — ноготь
- 2 — свободный край
- 3 — лунка
- 4 — валик

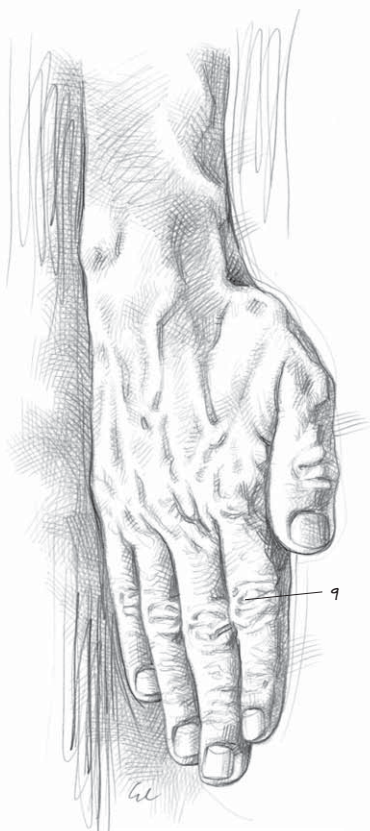
Некоторые морфологические характеристики правой руки взрослого мужчины:

- 1 — лучевая кость
- 2 — локтевая кость
- 3 — анатомическая табакерка
- 4 — большой (первый) палец
- 5 — ноготь
- 6 — мизинец (пятый палец)
- 7 — поверхностные дорсальные вены и сухожилия мышц-разгибателей
- 8 — головки пястных костей
- 9 — дорсальные складки на пальцах
- 10 — указательный палец
- 11 — средний палец
- 12 — безымянный палец
- 13 — ладонная ямка и линии
- 14 — пястно-фаланговые жировые подушки
- 15 — возвышение большого пальца
- 16 — возвышение мизинца
- 17 — поперечные кожные складки сгибов
- 18 — подушечка пальца
- 19 — фронтальные складки пальцев
- 20 — ладьевидная кость

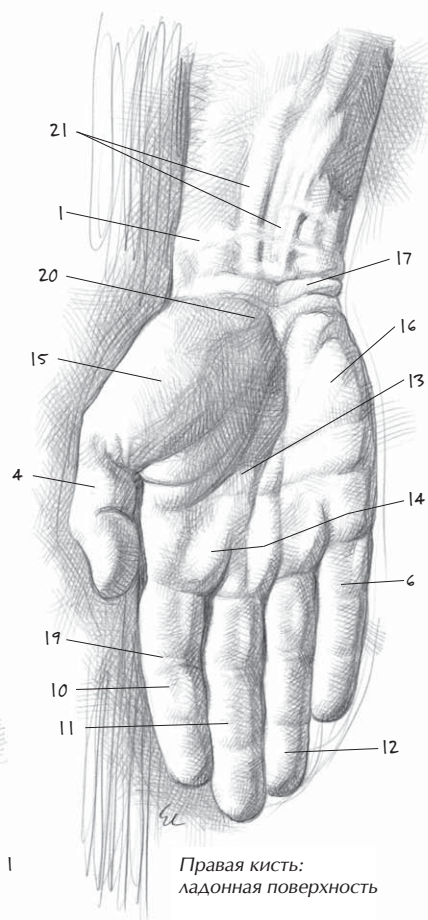


Правая кисть:
латеральный край

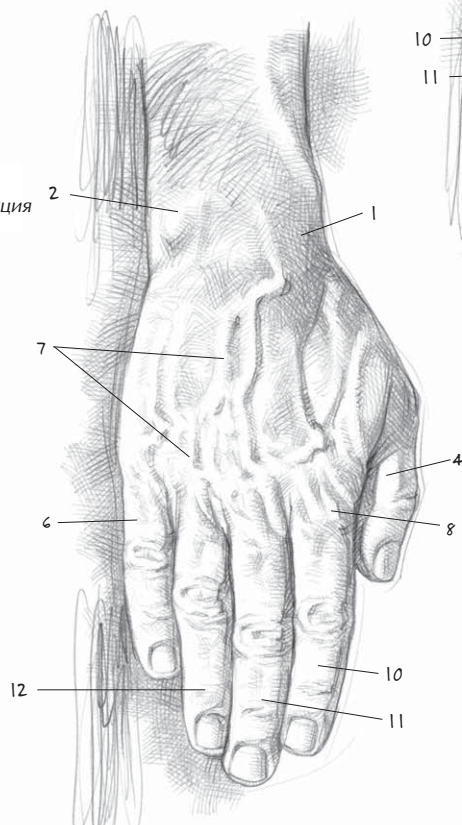
Правая кисть:
медиальный край



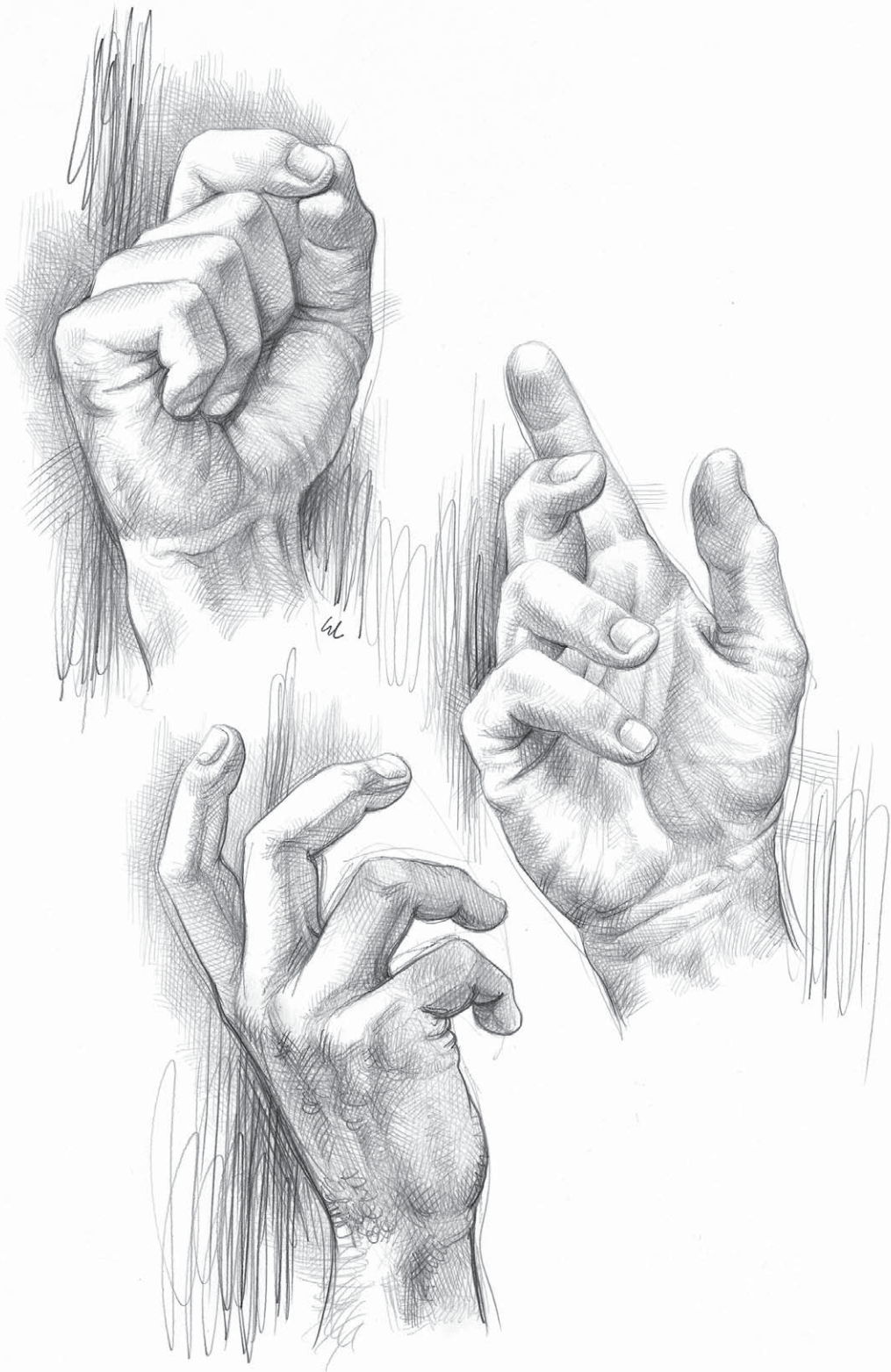
Правая кисть:
промежуточная проекция
между латеральной
и дорсальной



Правая кисть:
ладонная поверхность

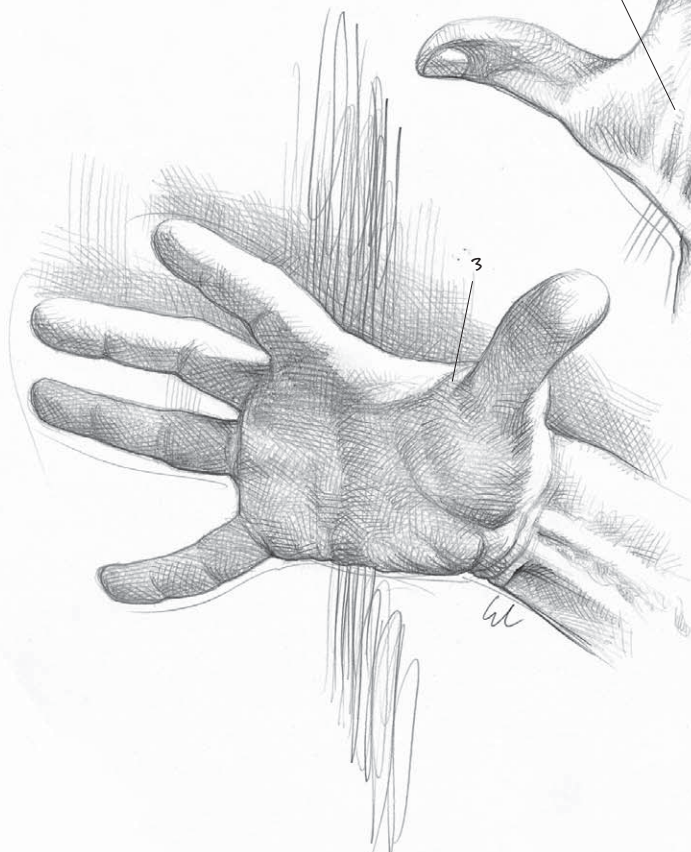
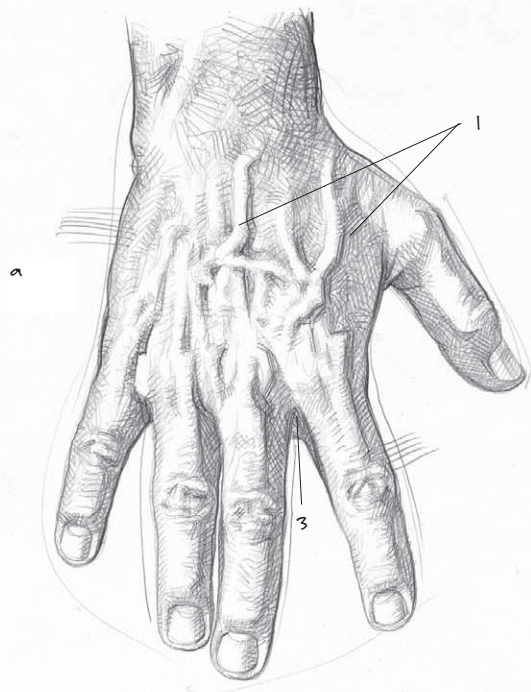


Правая кисть:
тыльная поверхность



На тыльной стороне кисти руки, опущенной вниз (а), обычно четко видна форма поверхностных венозной сетки, а на поднятой руке (б) кровь отступает вниз под воздействием силы тяжести и рельеф вен пропадает или становится менее заметным. Во втором случае будут хорошо просматриваться сухожилия мышц — разгибателей пальцев.

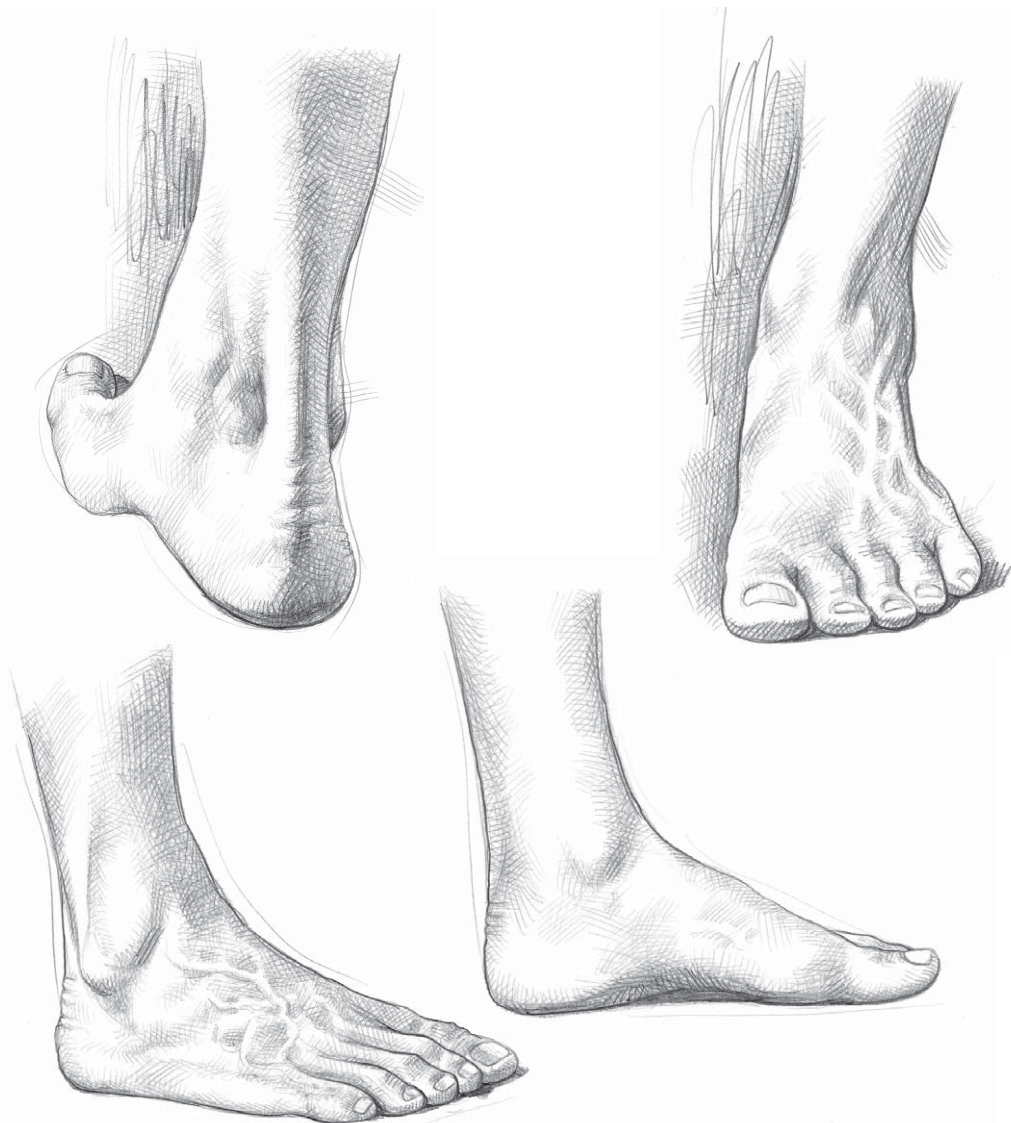
1 — поверхностные вены тыльной стороны
2 — сухожилия мышц-разгибателей



ВНЕШНЯЯ МОРФОЛОГИЯ СТОПЫ

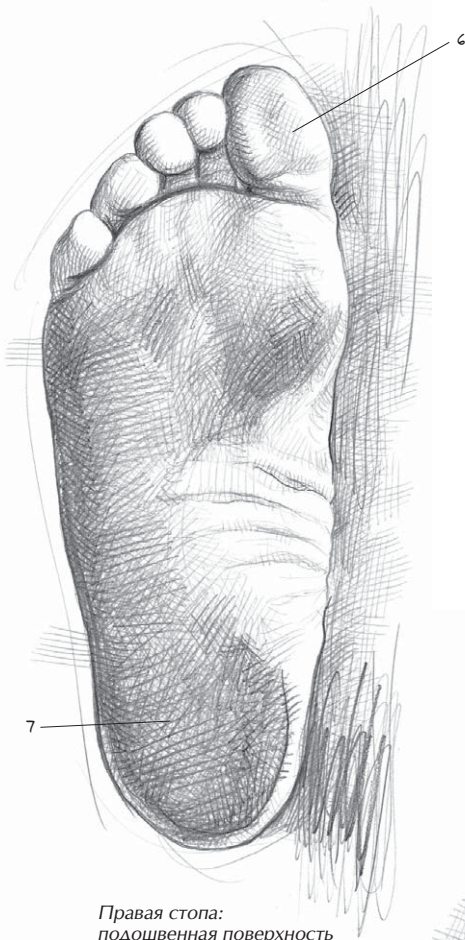
Внешняя форма стопы соответствует костной структуре и имеет дорсальную, медиальную и подошвенную поверхности. Дорсолатеральная поверхность изогнутая и выпуклая, по направлению к внешнему краю толщина стопы постепенно уменьшается, а выпуклость плавно выравнивается. Самая высокая ее точка находится возле голеностопного сустава, затем к фронтальному и латеральному краям толщина уменьшается. На тыльной поверхности видны сухожилия мышц — разгибателей пальцев и, прямо под кожей, сеть поверхностных вен. На медиальной плоскости заметна вогнутая

кривая — подошвенная дуга, — и стопа в этом ракурсе имеет треугольную форму. Подошвенная поверхность только частично повторяет форму костной структуры из-за жировой прослойки, подошвенного апоневроза и толстой кожи. Пальцы ног кроме первого (большого) короткие и уменьшаются в размере по направлению к мизинцу. На голеностопном суставе («шее» стопы) важно учитывать расположение и форму лодыжек (медиальная округлая, а латеральная заметно заостренная и находится ниже первой), пяточного (ахиллова) сухожилия и парахилловых ямок.

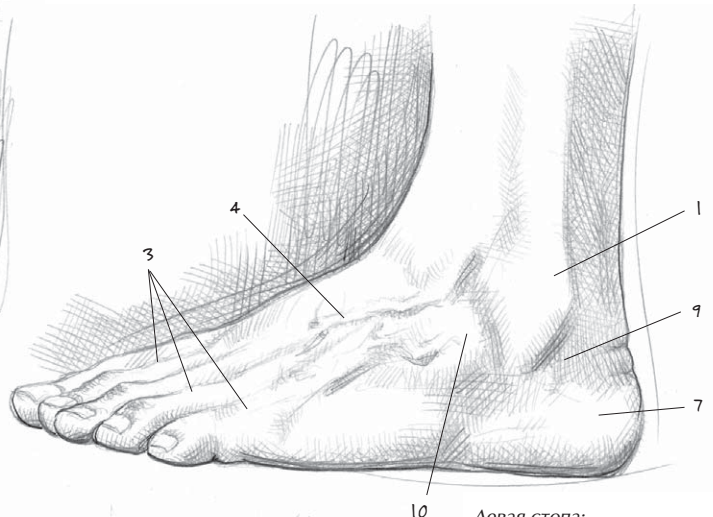


Некоторые морфологические характеристики стопы
взрослого мужчины

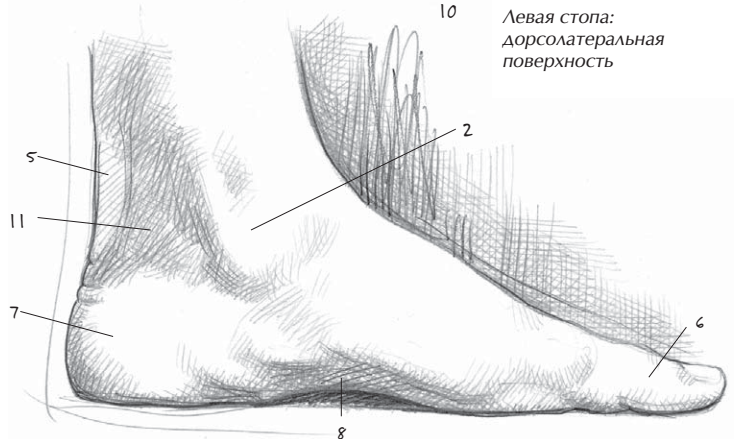
- 1 — латеральная (малоберцовая) лодыжка
- 2 — медиальная (большеберцовая) лодыжка
- 3 — сухожилия длинных разгибателей пальцев ноги
- 4 — поверхностные вены
- 5 — пяточное (ахиллово) сухожилие
- 6 — большой палец
- 7 — пятка
- 8 — подошвенная дуга
- 9 — сухожилия малоберцовых мышц
- 10 — кубовидная кость



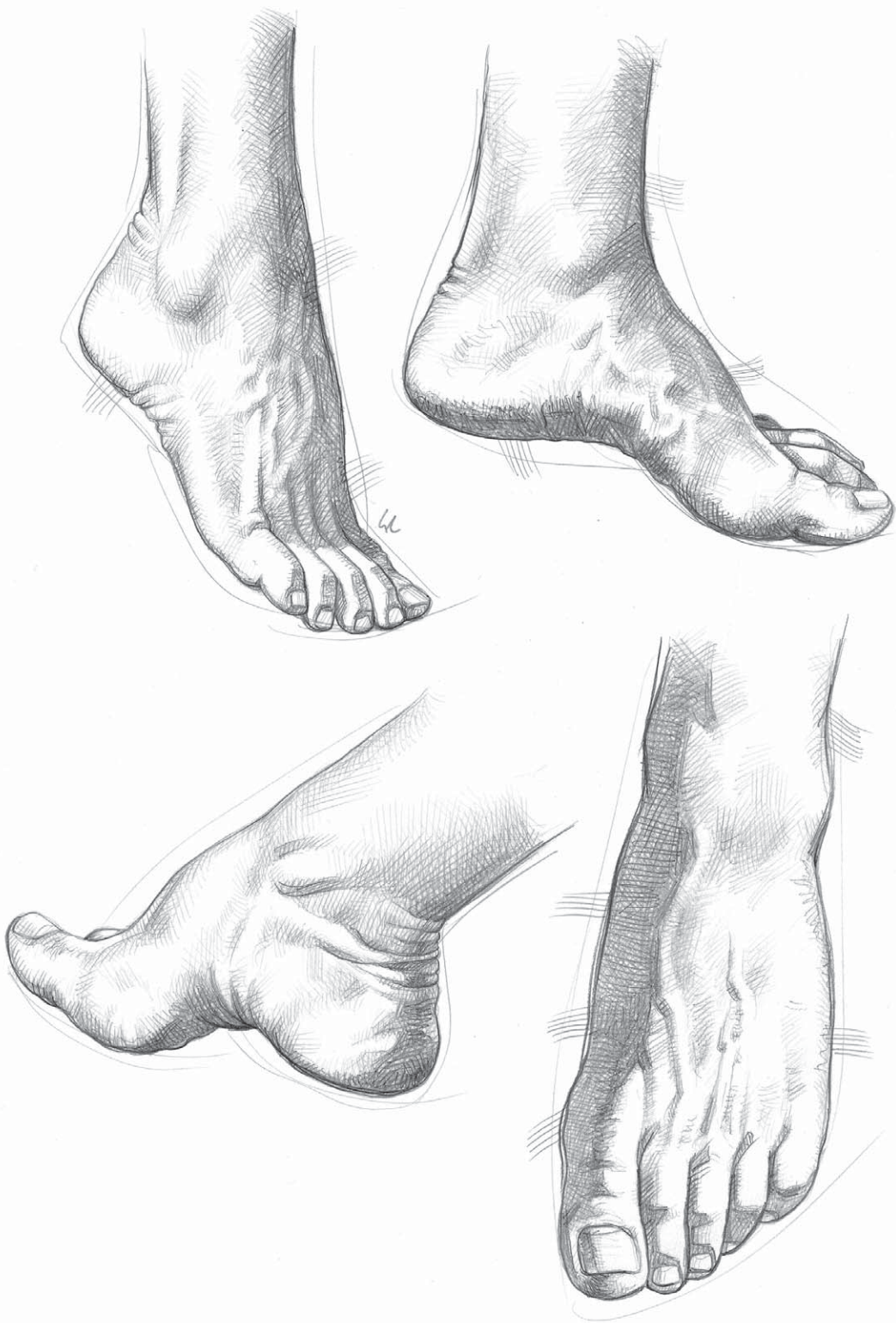
Правая стопа:
подошвенная поверхность

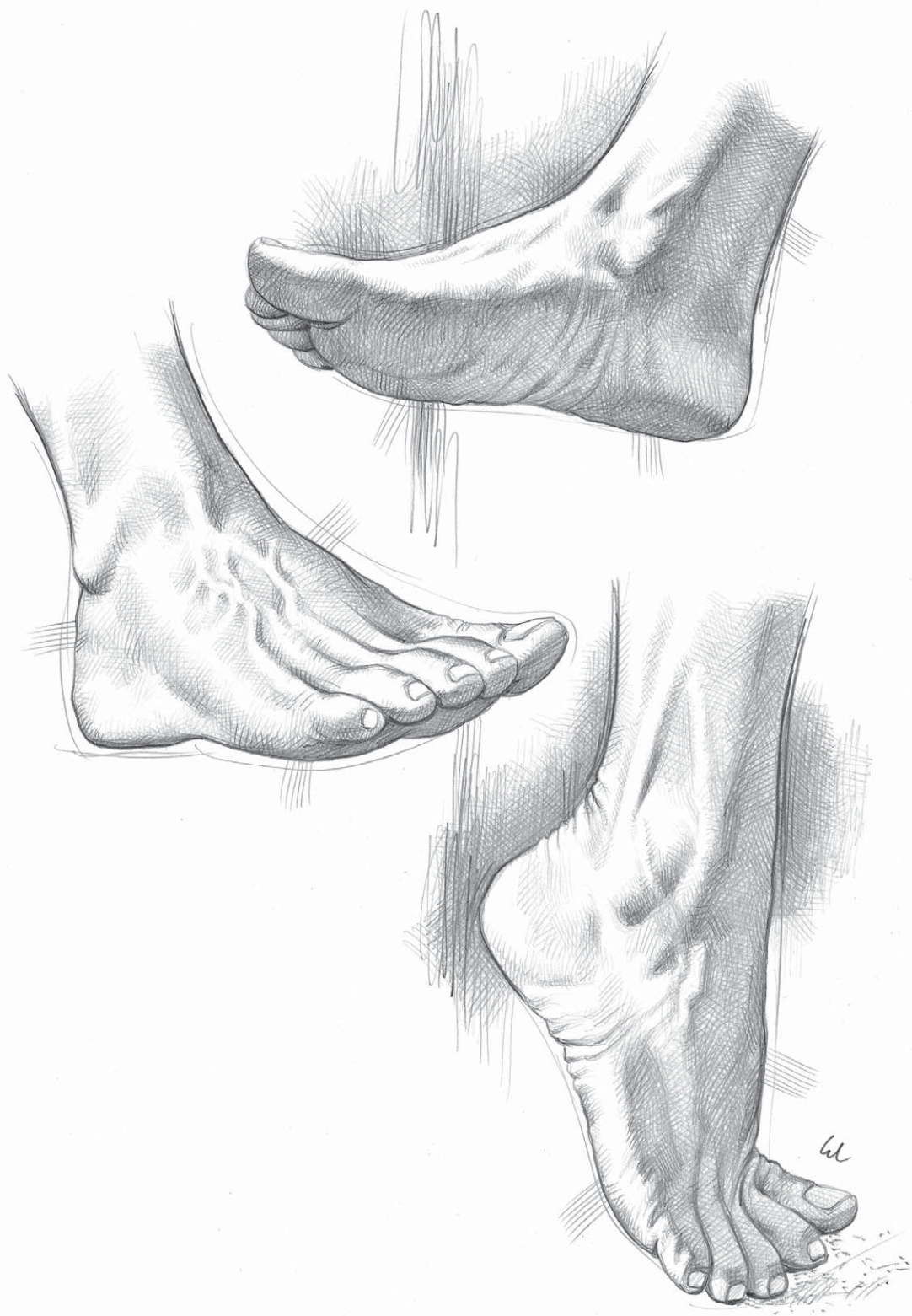


Левая стопа:
дорсолатеральная
поверхность



Левая стопа: медиальная
поверхность

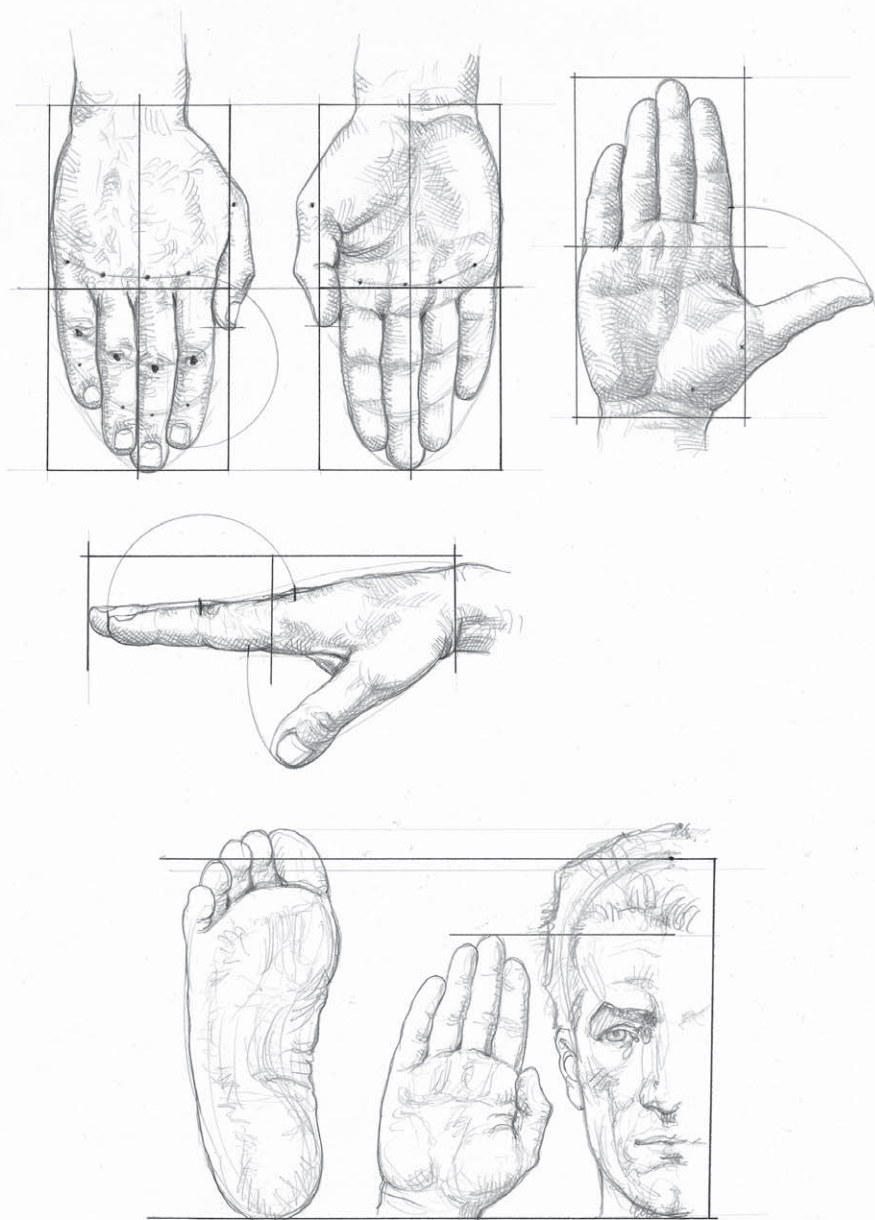


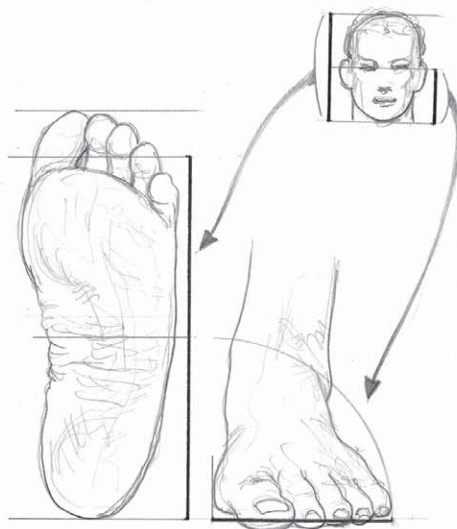
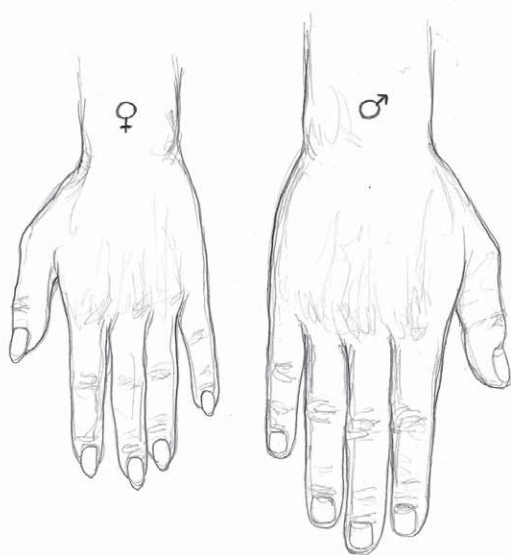
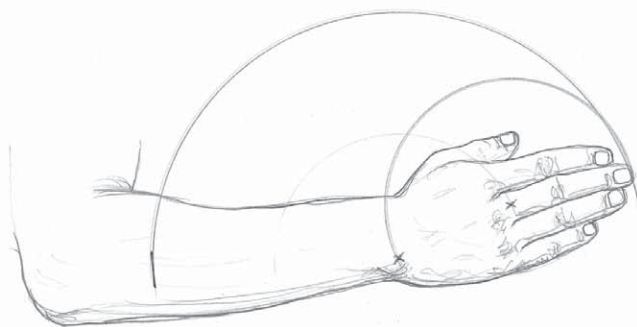


ПРОПОРЦИИ

Схематичные рисунки на этом развороте отображают некоторые основные характеристики пропорций кисти и стопы, а также размерных соотношений кисти, стопы и головы. Здесь представлены мужские части тела, но вышесказанное применимо и к женщинам, стоит только помнить, что у них кисть и стопа обычно сравнительно меньше, чем у мужчины, и пропорциональна росту, который в среднем ниже.

Ознакомьтесь с этими схемами и проанализируйте их на частях своего тела или модели. Выполните ряд быстрых набросков с учетом индивидуальных различий между взрослыми людьми. Возможно, стоит самостоятельно найти другие пропорциональные отношения, чтобы точно (с анатомической точки зрения) рисовать руки и стопы в любой реальной или придуманной позиции.

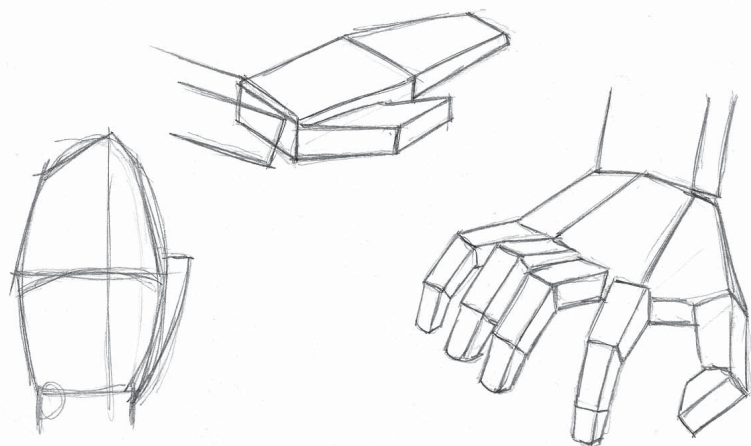




МЕТОДЫ

В искусстве, как и в науке, синтез должен предшествовать анализу.

Методов изображения кистей и стоп, как и человеческой фигуры, немало — от линейного (в котором изображаются только контуры форм) до тонального (определение светотеневых взаимоотношений), конструктивного (распознавание несущих элементов и упрощение их до геометрических тел) и структурного (определение и противопоставление основных масс). У каждого свои достоинства и недостатки. Выбор обусловлен формой изображаемого предмета, которая может потребовать конкретного метода, и личными вкусовыми предпочтениями художника. Однако не стоит останавливаться лишь на одном, если он кажется проще остальных, — экспериментируйте. Не старайтесь делать наброски в строгом соответствии с выбранным стилем, пробуйте освоить все методы, чтобы всегда иметь возможность выбрать что-то, что подходит в конкретных обстоятельствах и отвечает вашему индивидуальному стилю.



Изображение природных форм в виде совокупности упрощенных геометрических тел помогает разобраться с основными элементами структуры и позы и лучше понять жест на начальном этапе изучения кистей и стоп. Однако, усвоив эти характеристики, старайтесь отойти от конструктивного метода, иначе форма человека может выглядеть жесткой, механической и неестественной.

Справа:

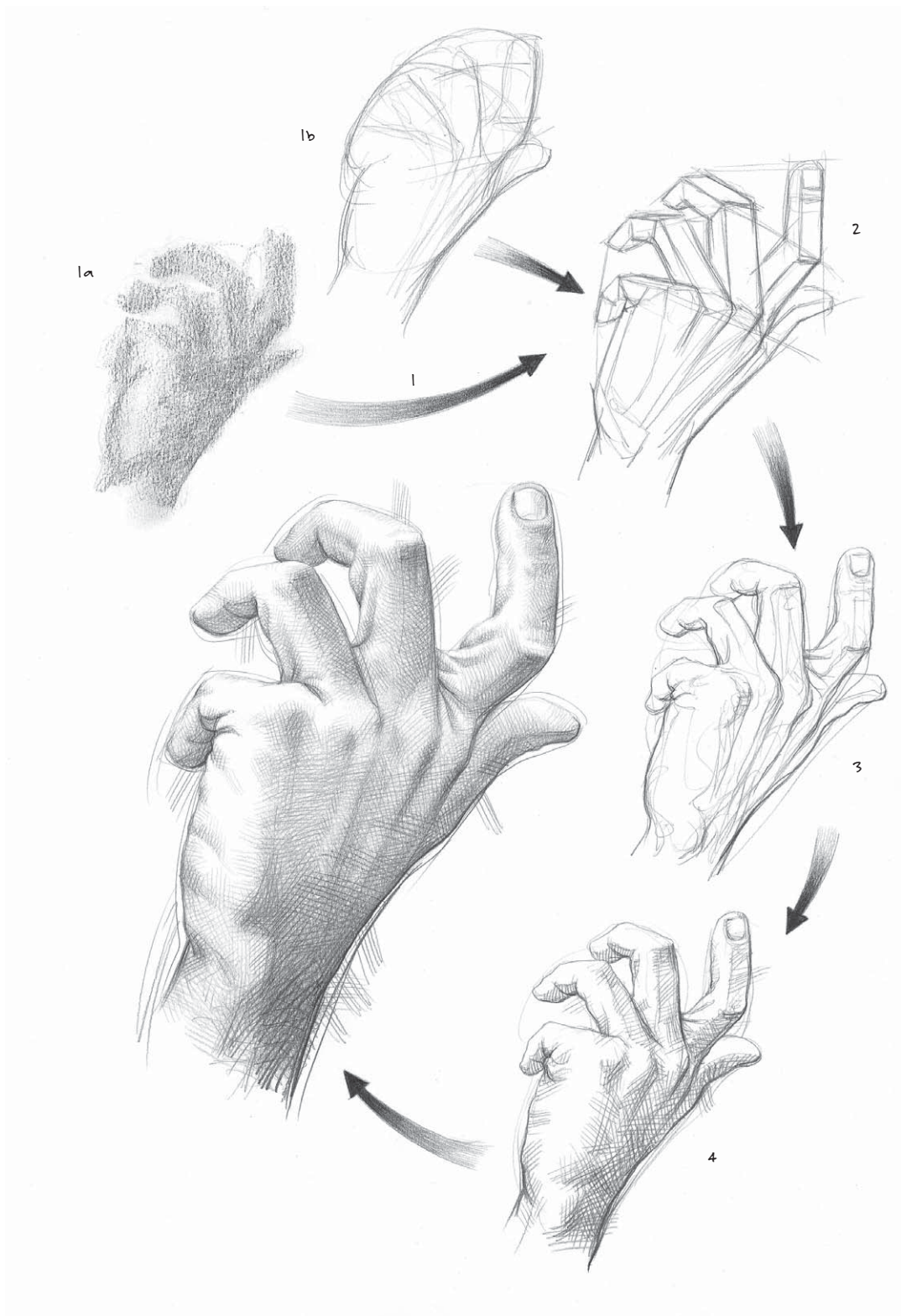
Общая структура кисти требует полного понимания ее основных составляющих, их внимательного изучения и точности совокупного воплощения в графике или скульптуре. Последовательность этапов этого процесса (одна из многих), которая может оказаться полезной, такова.

1 — Набросайте на бумаге общую форму кисти. Это можно сделать сразу тональными массами (1a) или приблизительным контуром (1b).

2 — Задайте пропорции и обозначьте геометрические формы.

3 — Уточните контур.

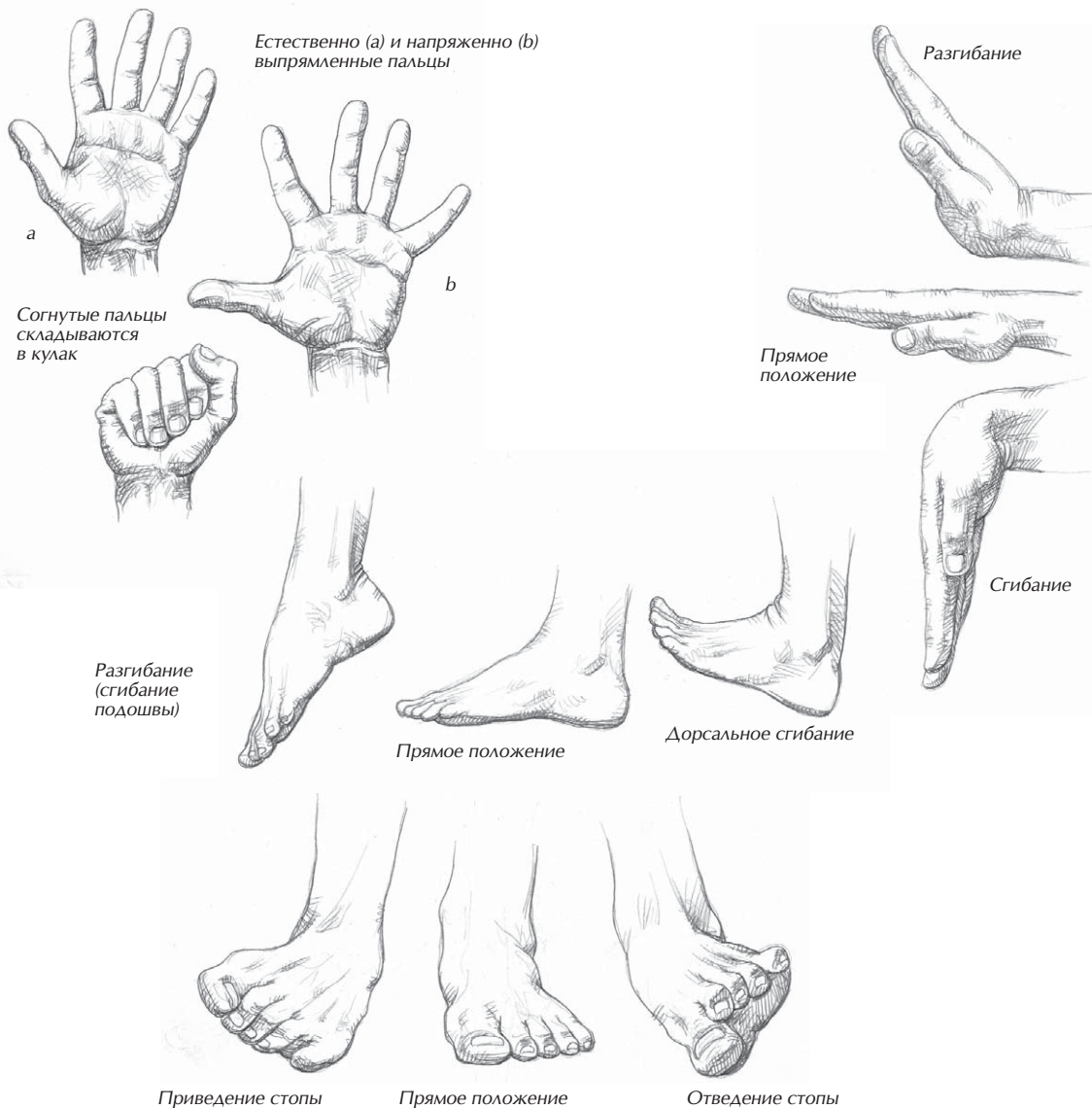
4 — Переходите к работе над объемом, тональными массами и конкретными формами.



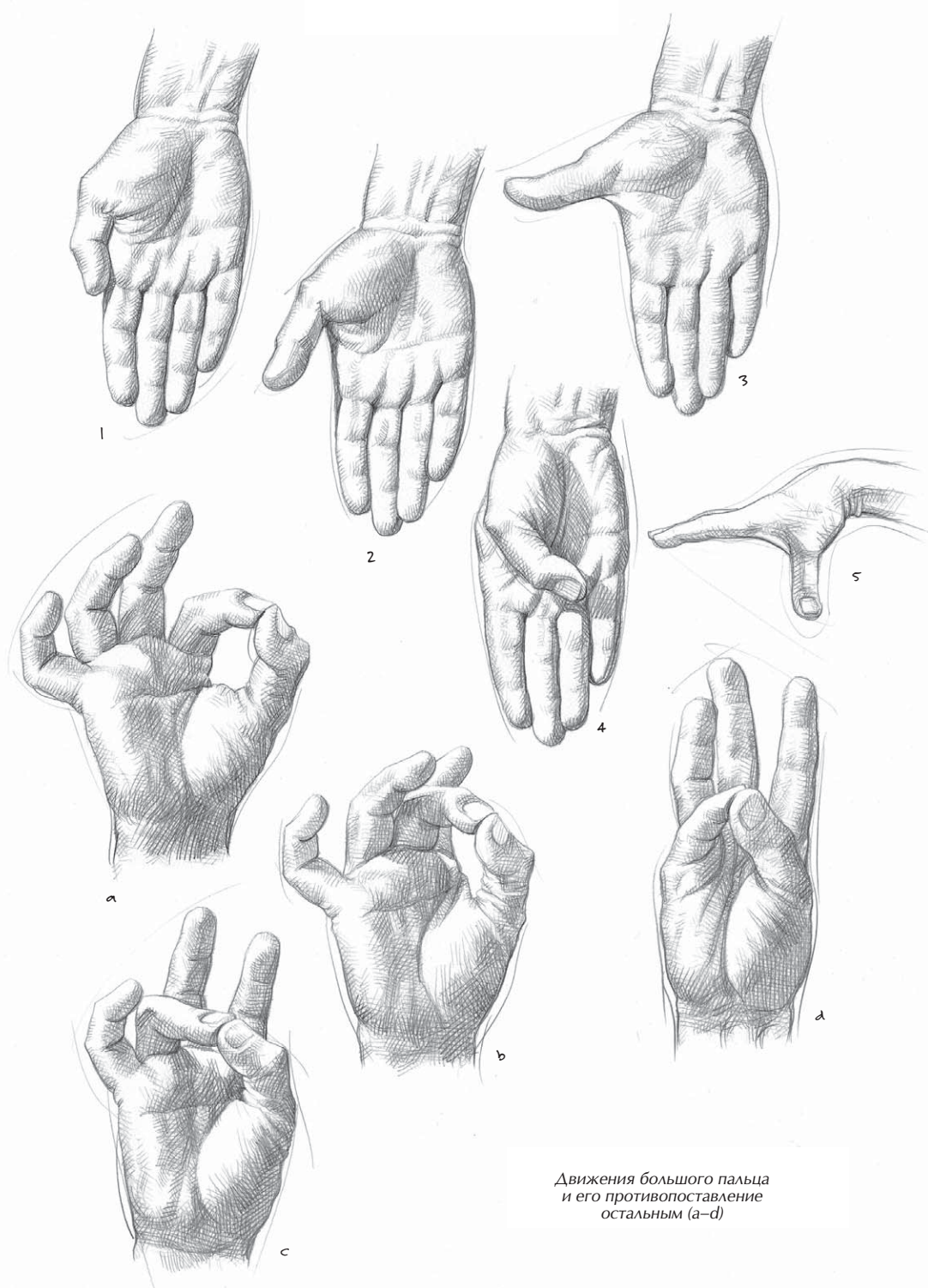
СУСТАВНЫЕ ДВИЖЕНИЯ

Чтобы изобразить кисть или стопу с анатомической точностью, необходимо знать хотя бы некоторые характеристики множества суставов в них, движения, которые они могут выполнять (особенно пределы разгибания), и их механические ограничения. Движения стопы выверенные, связаны с ходьбой и положением стоя, но не слишком многочисленные и разнообразные, поэтому не представляют для художника особенной сложности. Кисть гораздо более подвижна и способна выполнять множество жестов и функций. Большинство ее суставов отвечают, в частности, за сгибание и разгибание

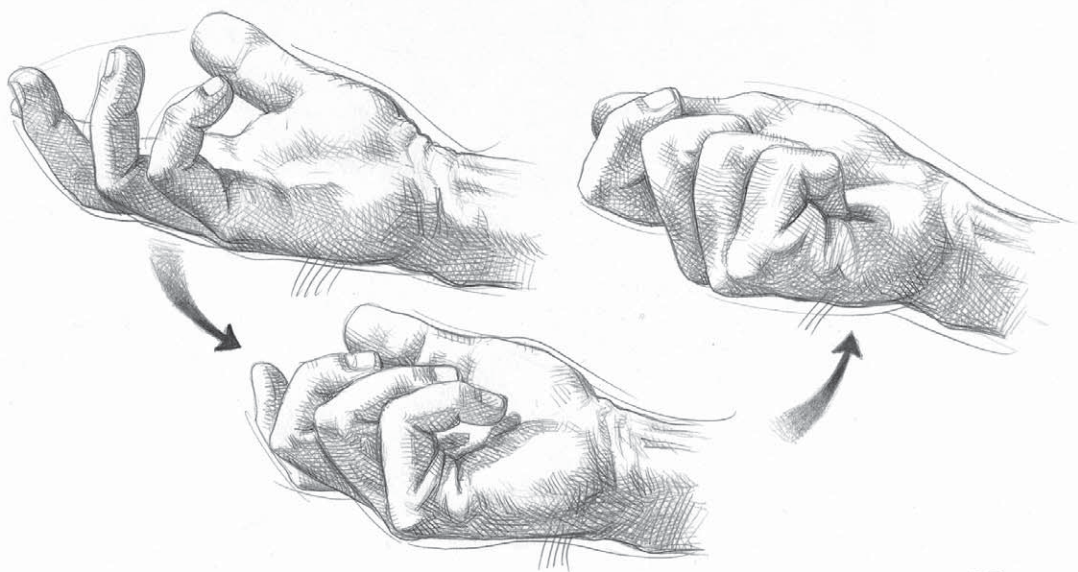
присоединенных к ним костных сегментов. Но их индивидуальные характеристики и возможности расширяют диапазон движений до очень тонких и сложных, особенно суставы большого пальца. Фактически движениями кисти управляют мышцы этой части тела, а также многие другие, расположенные в предплечье, которые управляют сгибанием и разгибанием пальцев длинными сухожилиями, доходящими до фаланг. Сустав, где кости запястья соединяются с лучевой и локтевой, позволяет пронацию и супинацию, а также сгибание и разгибание кисти.



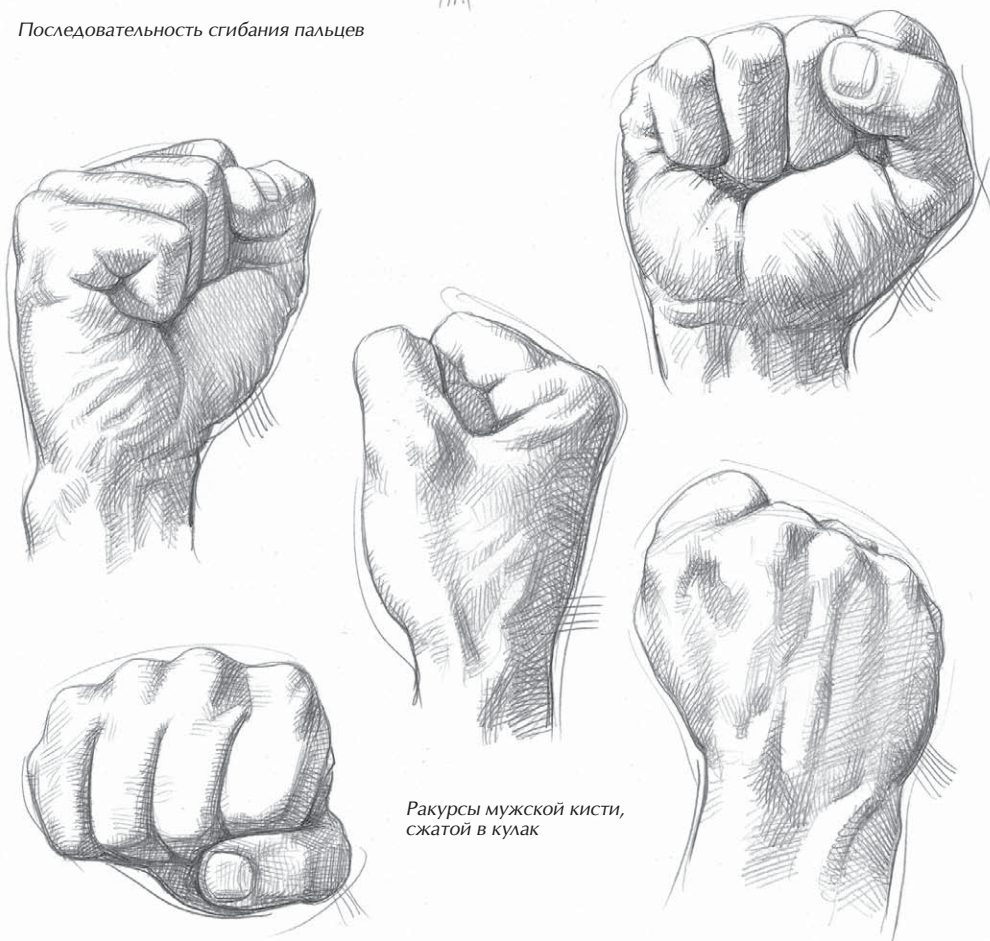
Отведение и приведение большого пальца (1-5)



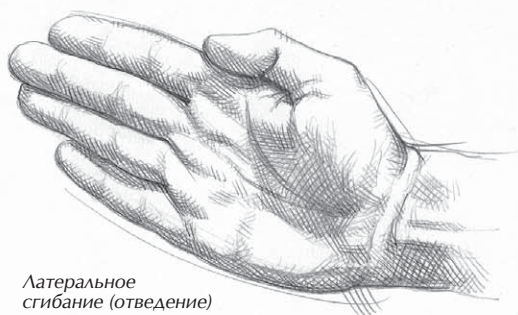
Движения большого пальца
и его противопоставление
остальным (a-d)



Последовательность сгибания пальцев



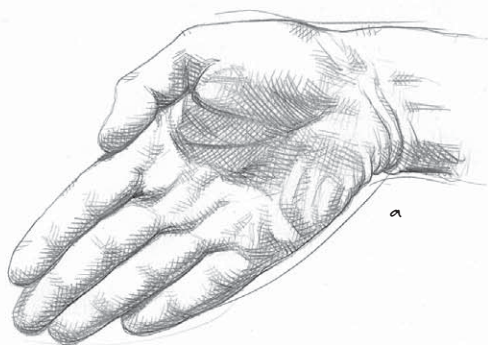
Ракурсы мужской кисти,
сжатой в кулак



Латеральное сгибание (отведение)



Прямое положение



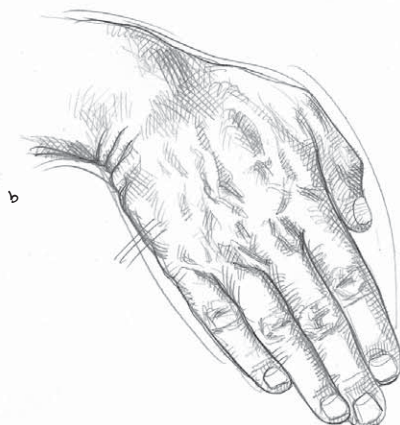
Медиальное сгибание (приведение)



Латеральное сгибание (отведение)



Прямое положение



Медиальное сгибание (приведение)

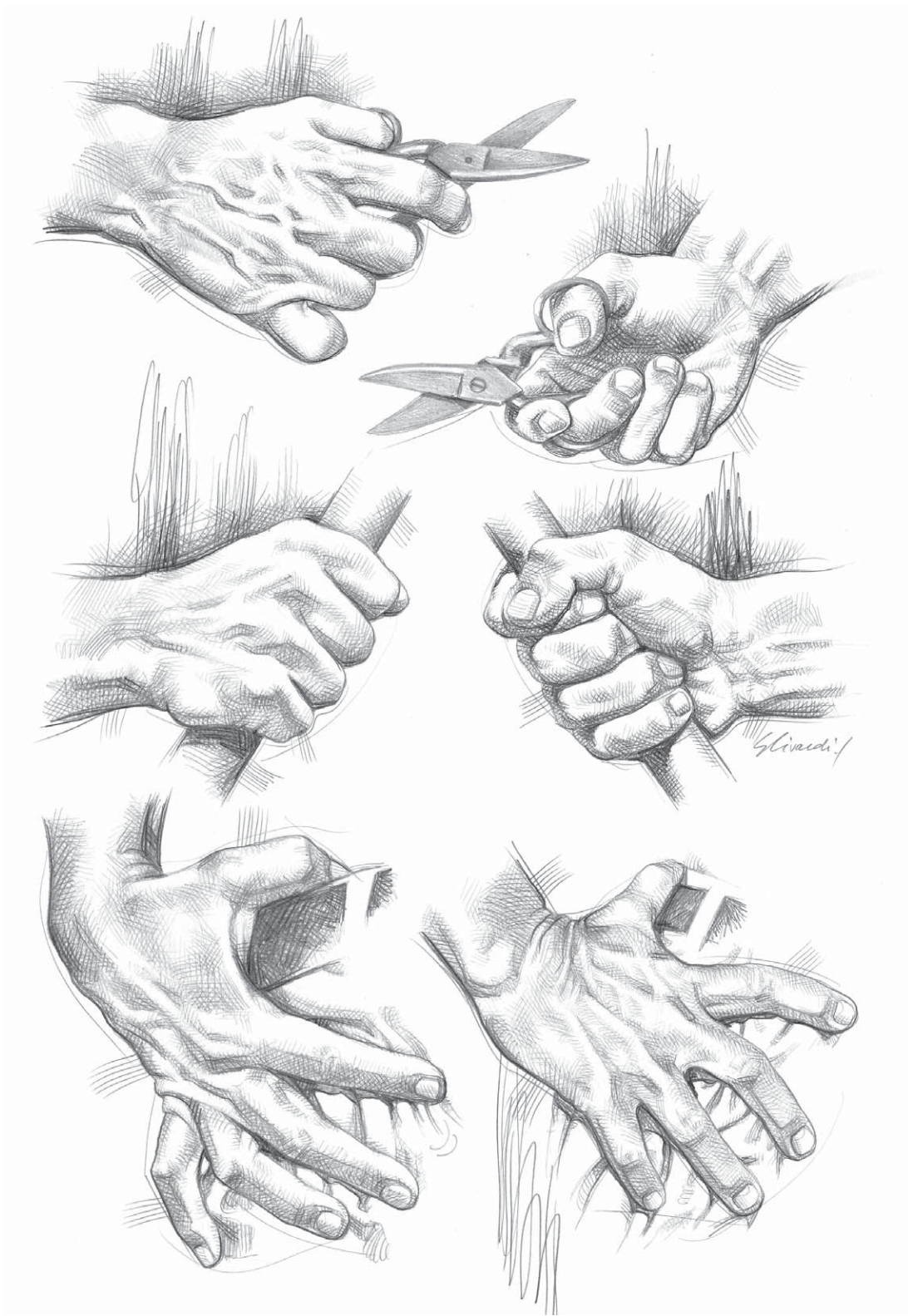
Суставные движения запястья мужской правой руки:
 а — ладонная поверхность
 б — тыльная поверхность

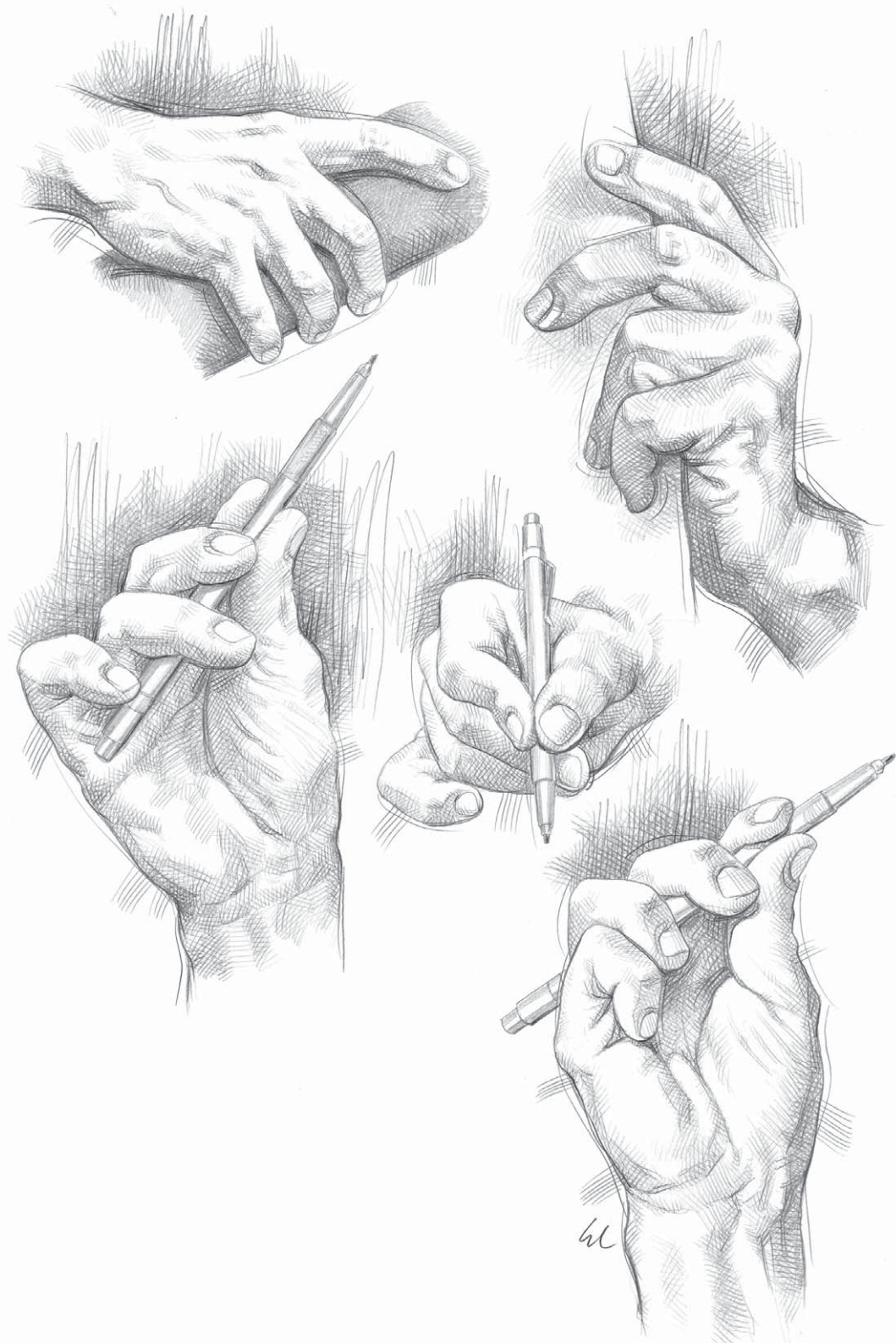
ЖЕСТ И ДЕЙСТВИЕ

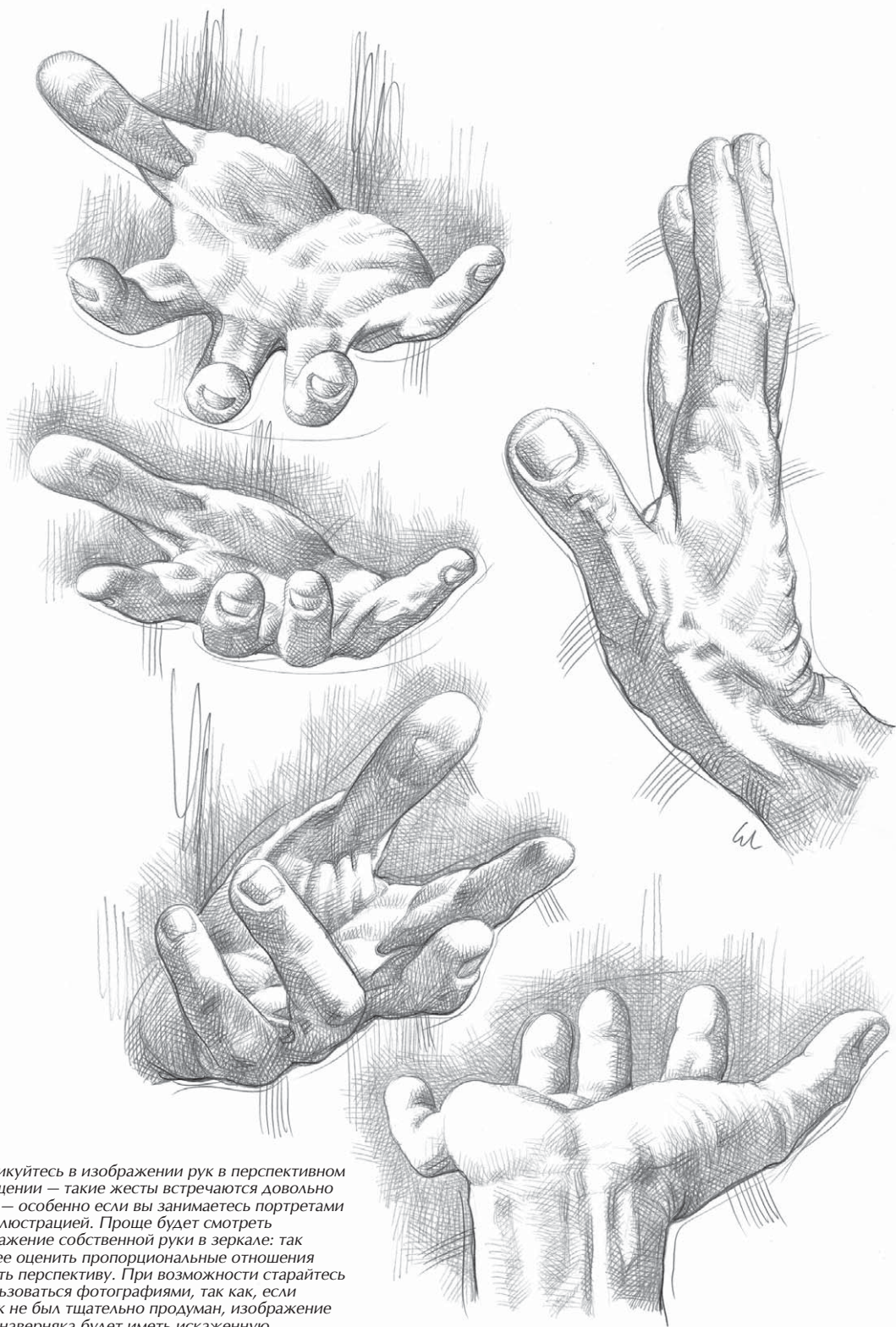
Хорошо известно, что жесты — это часть движения всего тела, они дополняют мимику или сопровождают передачу информации. Иногда они совершаются молча (играя роль невербального языка), но чаще они сопровождают, акцентируют, завершают или дополняют устную речь. Изучением жестов, как универсальных, так и связанных с отдельными традициями и культурами, занимаются этологи и психологи, а с точки зрения искусства они бесценны для наблюдений. Внимание художника в основном

сосредоточено на движениях, которые совершает кисть или, реже, стопа. Многофункциональность кисти, ее морфологическая изменчивость и множество обстоятельств, в которых ее можно наблюдать (освещение, перспективное сокращение и т. д.), — бесконечные источники вдохновения. Но во избежание путаницы рекомендуется сначала изучить собственные руки или руки модели в обычных действиях повседневной жизни — таких, которые представлены на этой странице, за исключением, пожалуй, рисунка с револьвером.

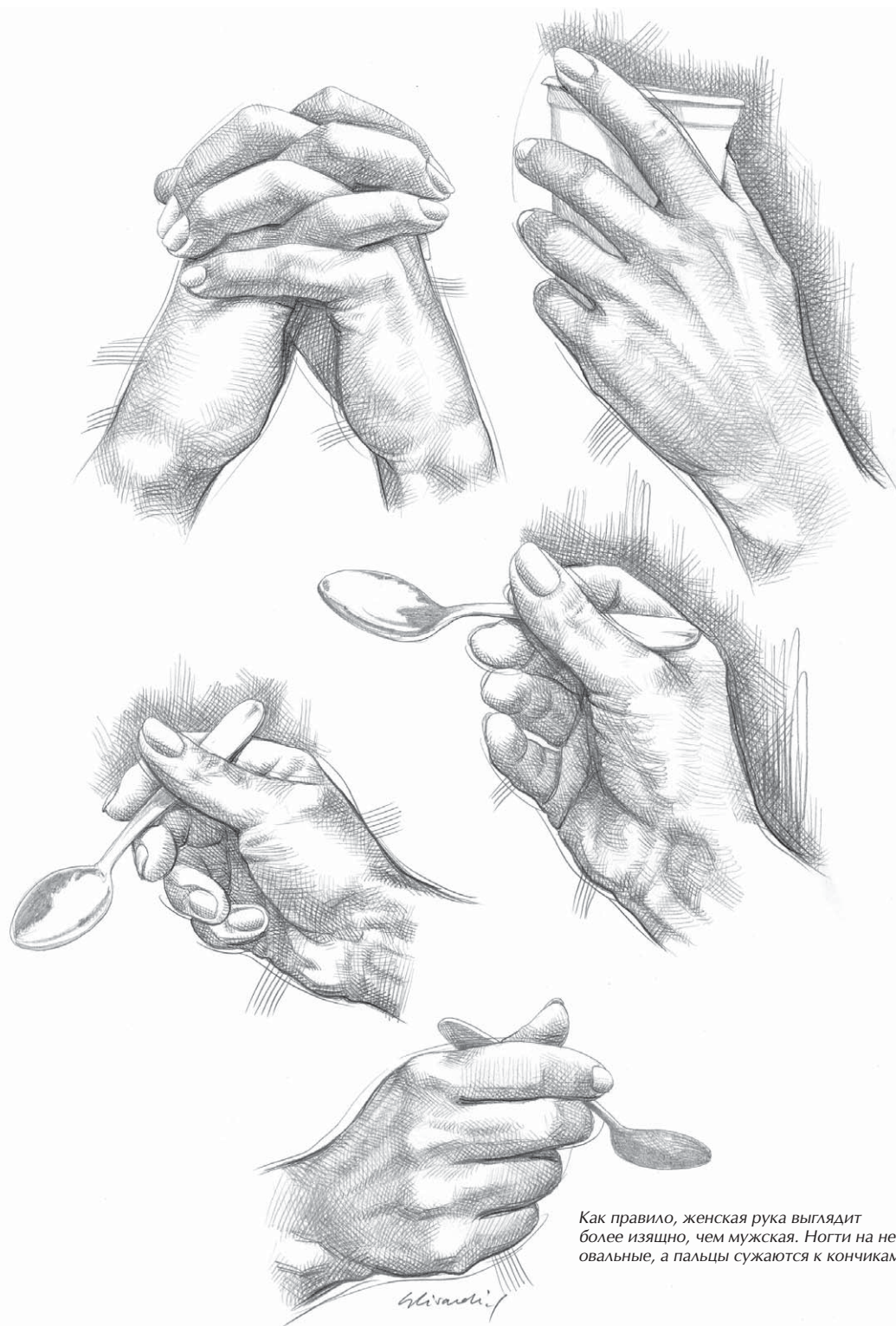




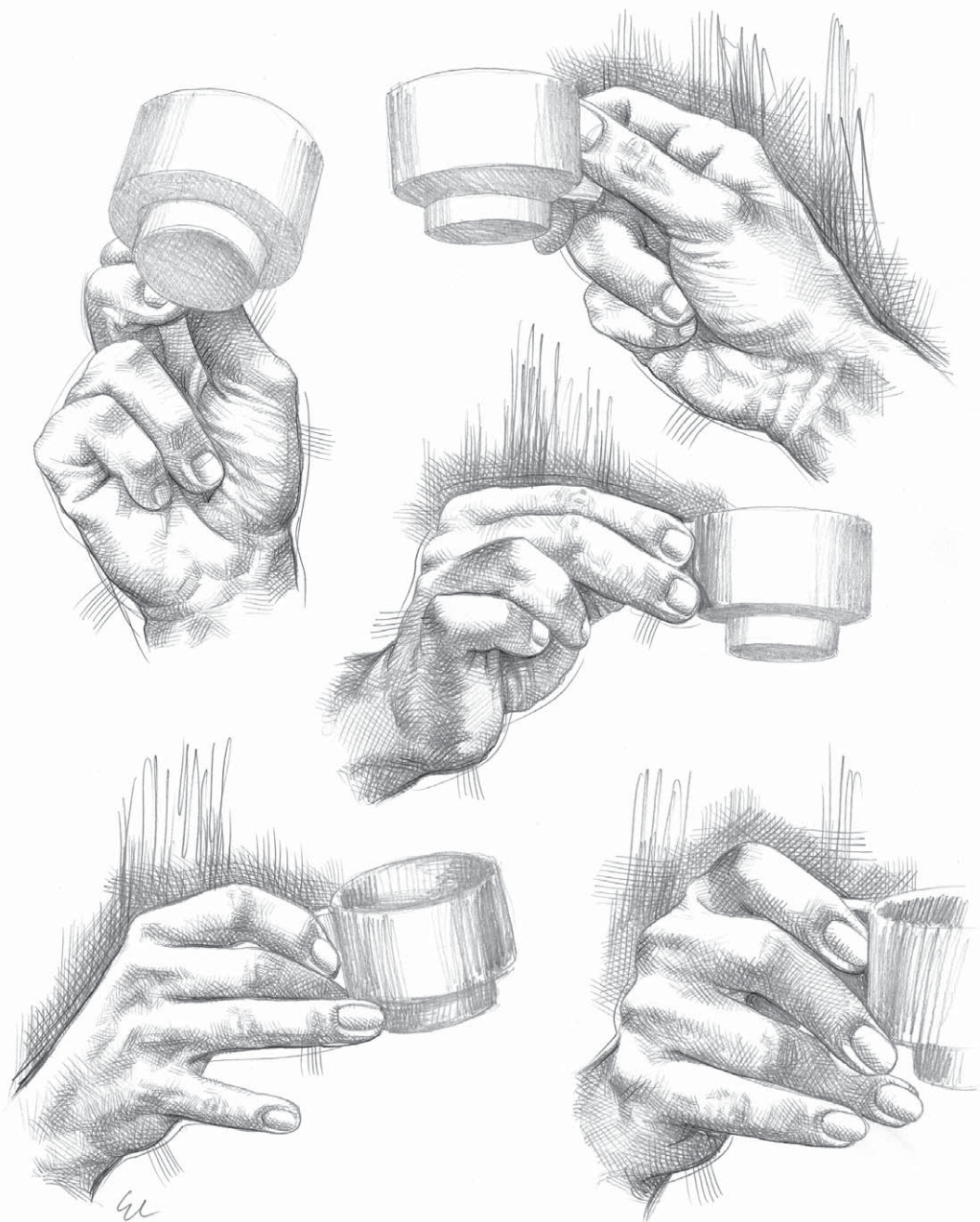




Практикуйтесь в изображении рук в перспективном сокращении — такие жесты встречаются довольно часто, — особенно если вы занимаетесь портретами или иллюстрацией. Проще будет смотреть на отражение собственной руки в зеркале: так удобнее оценить пропорциональные отношения и учесть перспективу. При возможности старайтесь не пользоваться фотографиями, так как, если снимок не был тщательно продуман, изображение почти наверняка будет иметь искаженную перспективу, не соответствующую реальности.



Как правило, женская рука выглядит более изящно, чем мужская. Ногти на ней овальные, а пальцы сужаются к кончикам.



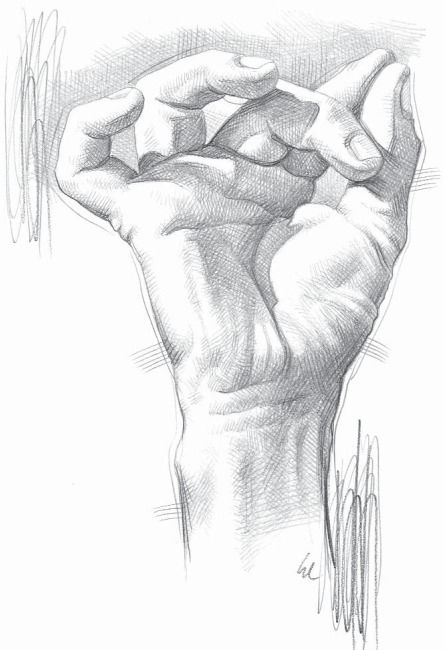
В верхней части этой страницы показаны разные ракурсы мужской руки, держащей кофейную чашку. На рисунках внизу то же действие совершает женская правая рука.

ФОРМА, МАНЕРА И ТИП

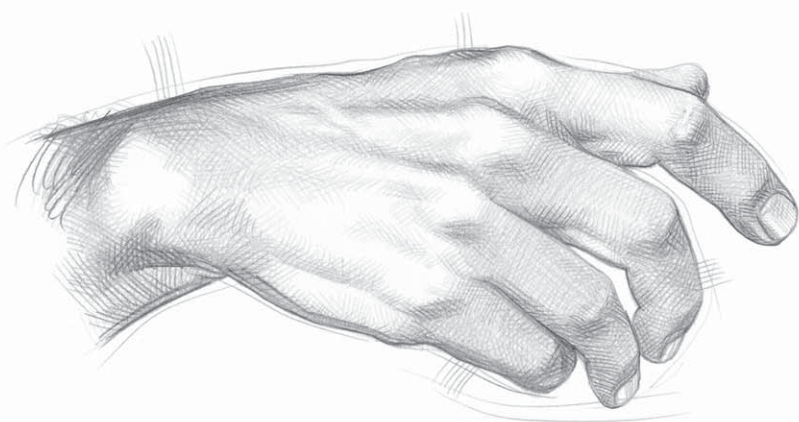
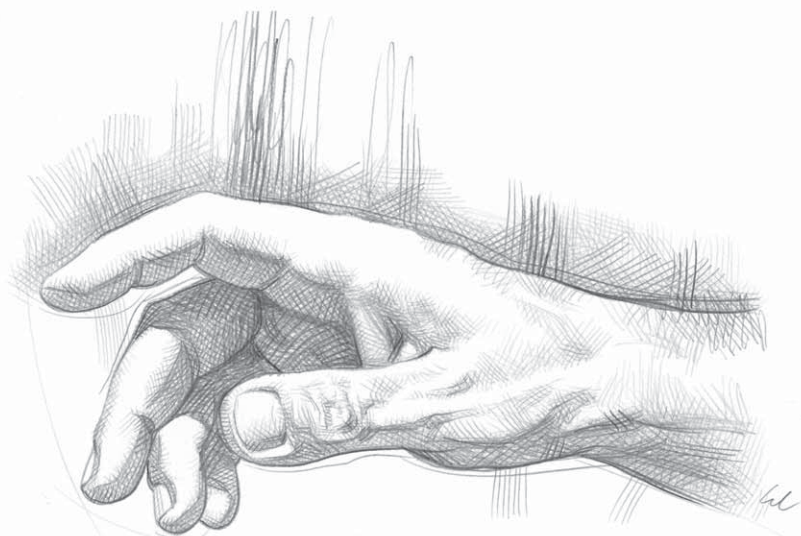
Как и большинство предыдущих, рисунки в этом разделе выполнены в той же технике (графитные стержни Н, НВ и В на фактурной бумаге 24 x 33 см), с изображением одной кисти или стопы на каждом листе. Я поступил так намеренно, чтобы ограничиться короткой серией жестов (из всего невообразимого количества), интересных с точки зрения анатомии и морфологии, а не всех подряд. Они приводятся здесь, чтобы вы вдохновились на эксперименты в таких же или

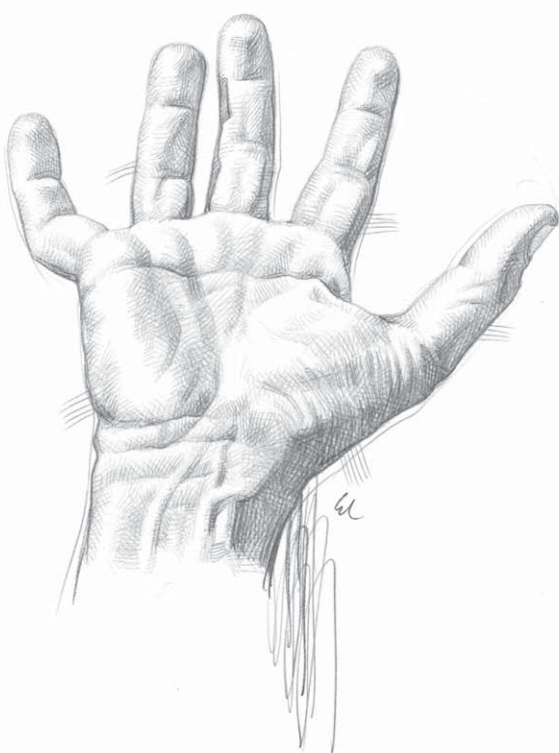
похожих положениях и рассмотрели кисти и стопы (свои или модели) в разных ракурсах и условиях освещения.

Очень полезно (и интересно) будет выполнять такие упражнения в разных техниках, описанных ранее (углем, акварелью, пером и тушью и т. д.), и разными методами (тоном, линиями, массами и т. п.) и искать способы подчеркнуть выразительность жеста или эффективно упростить форму.







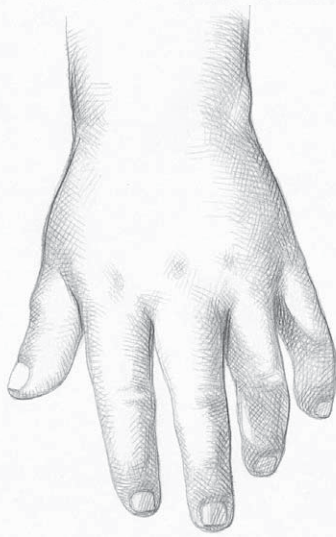
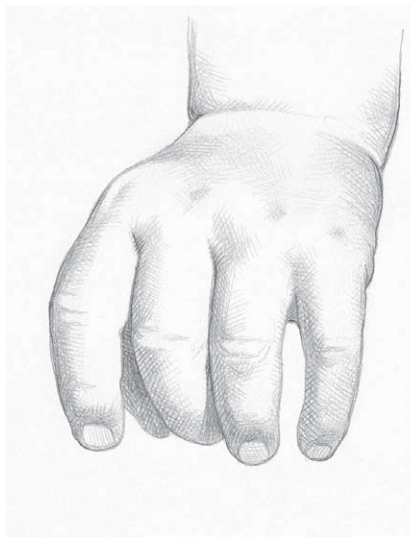


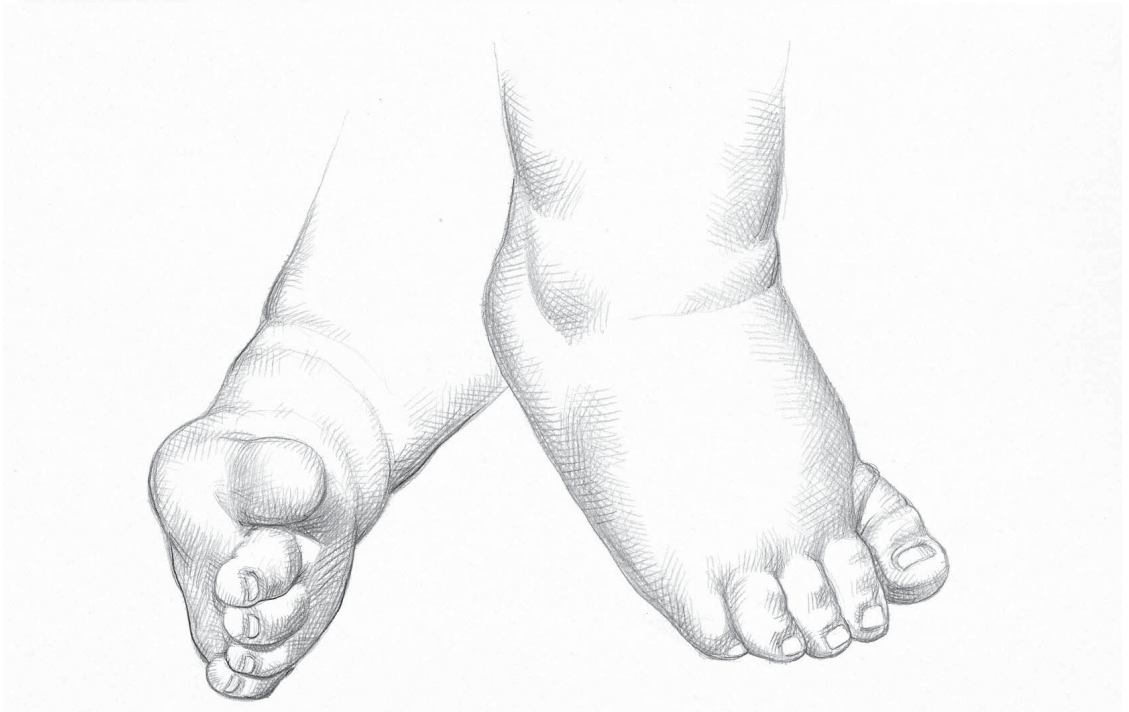
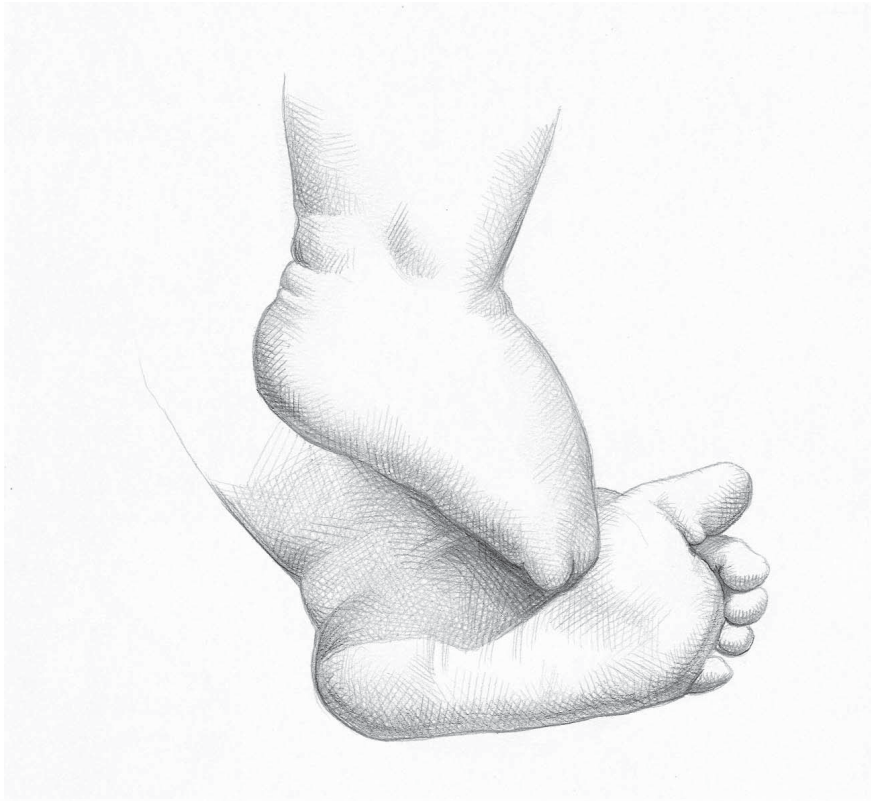
Кисть и стопа ребенка

Руки младенцев кажутся толстыми и маленькими, с крупными и пухлыми кистями (из-за относительной развитости мышц основания большого пальца и присутствия жировых подушек на тыльной стороне) и короткими пальцами. Ногти — точная копия ногтей взрослого, только уменьшенная. Жировые подушки создают складки на запястьях, наподобие браслетов, и ямочки на тыльной стороне кисти у оснований пальцев.

Руки подросших детей обладают такими же характеристиками, но в меньшей степени, а пальцы кажутся длиннее относительно пясти.

Стопа младенца скорее плоская из-за слабых связок и отсутствия жировой прослойки, заполняющей подошвенную впадину.





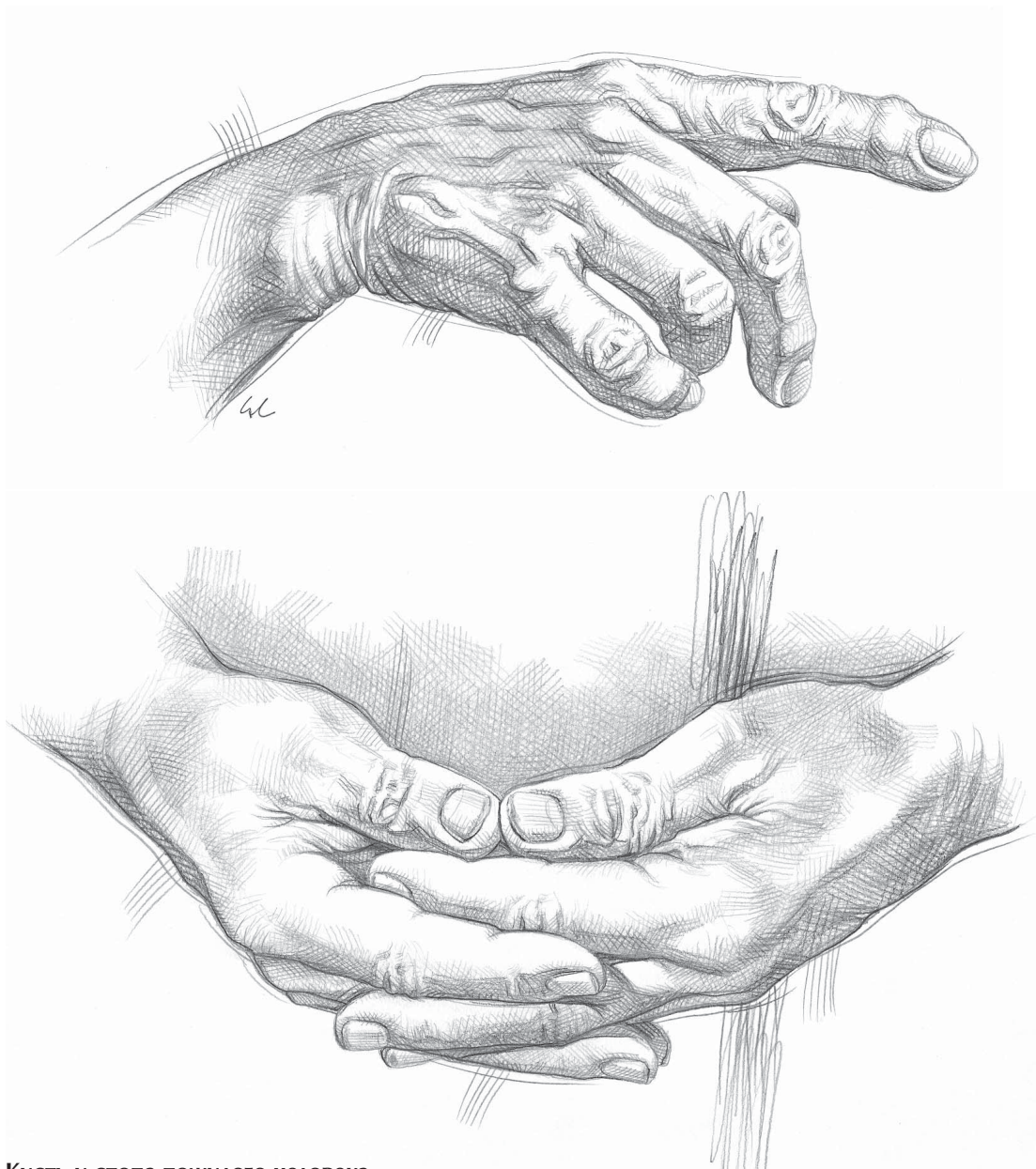
Кисть взрослой женщины

Руки женщины, как и голова, состоят из более мелких костей, чем мужские, их мышцы менее развиты, а поверхности более округлые. В целом они выглядят длиннее и тоньше.

Кончики пальцев заостренные, суставы слабо выражены, у ногтей овальная форма. На тыльной стороне кисти присутствуют едва заметные волоски, а рельеф поверхностных вен и сухожилий неглубокий.





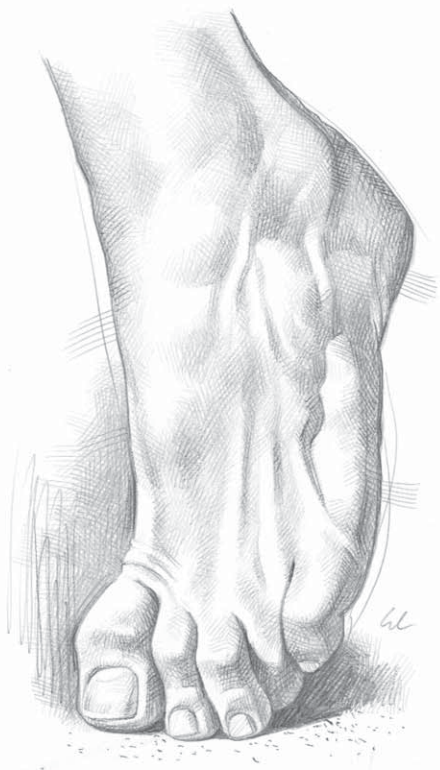
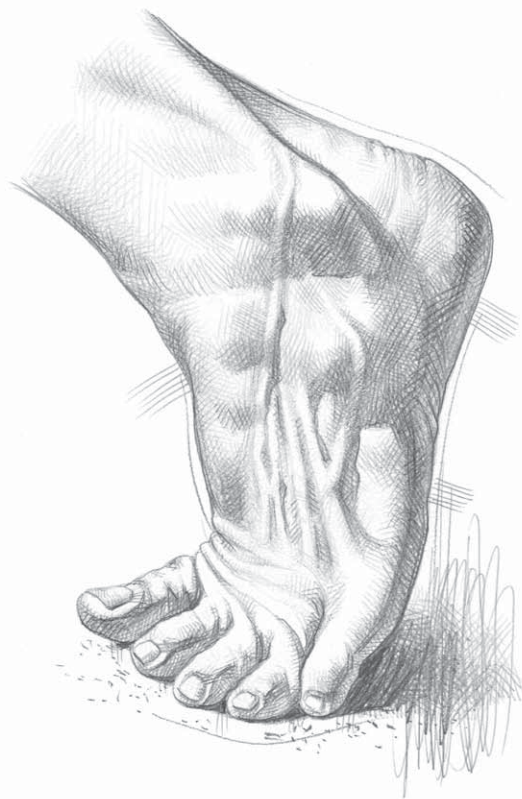


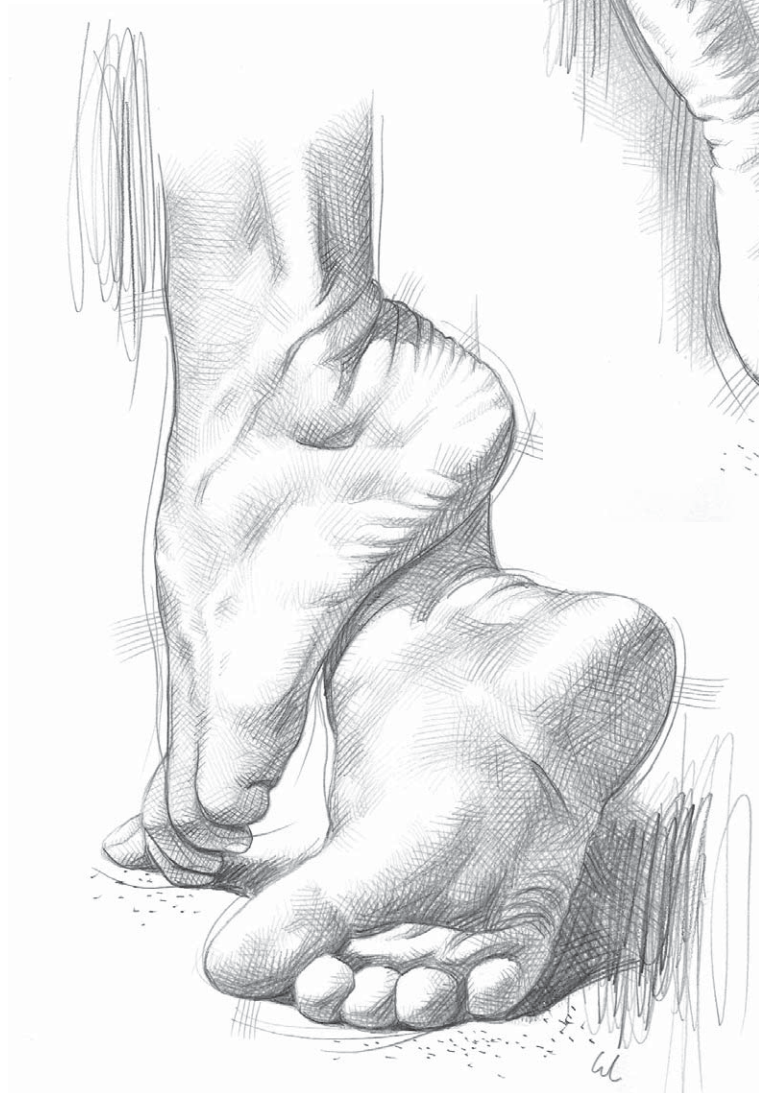
Кисть и стопа пожилого человека

Кисти пожилых людей обладают специфическими характеристиками из-за атрофии подкожной жировой прослойки (за счет чего сильнее выступают суставы пальцев и головки пястных костей) или внутренних мышц (в частности, первой дорсальной межкостной мышцы). Более того, суставы могут изменяться под воздействием артрита, который вызывает увеличение межфаланговых соединений и искривление пальцев. Кожа истончается, атрофируется и теряет эластичность (образуя постоянные морщины и складки). Из-за скопления меланина тыльная поверхность испещрена коричневыми пигментными пятнами, а поверхностные вены сильно выступают.

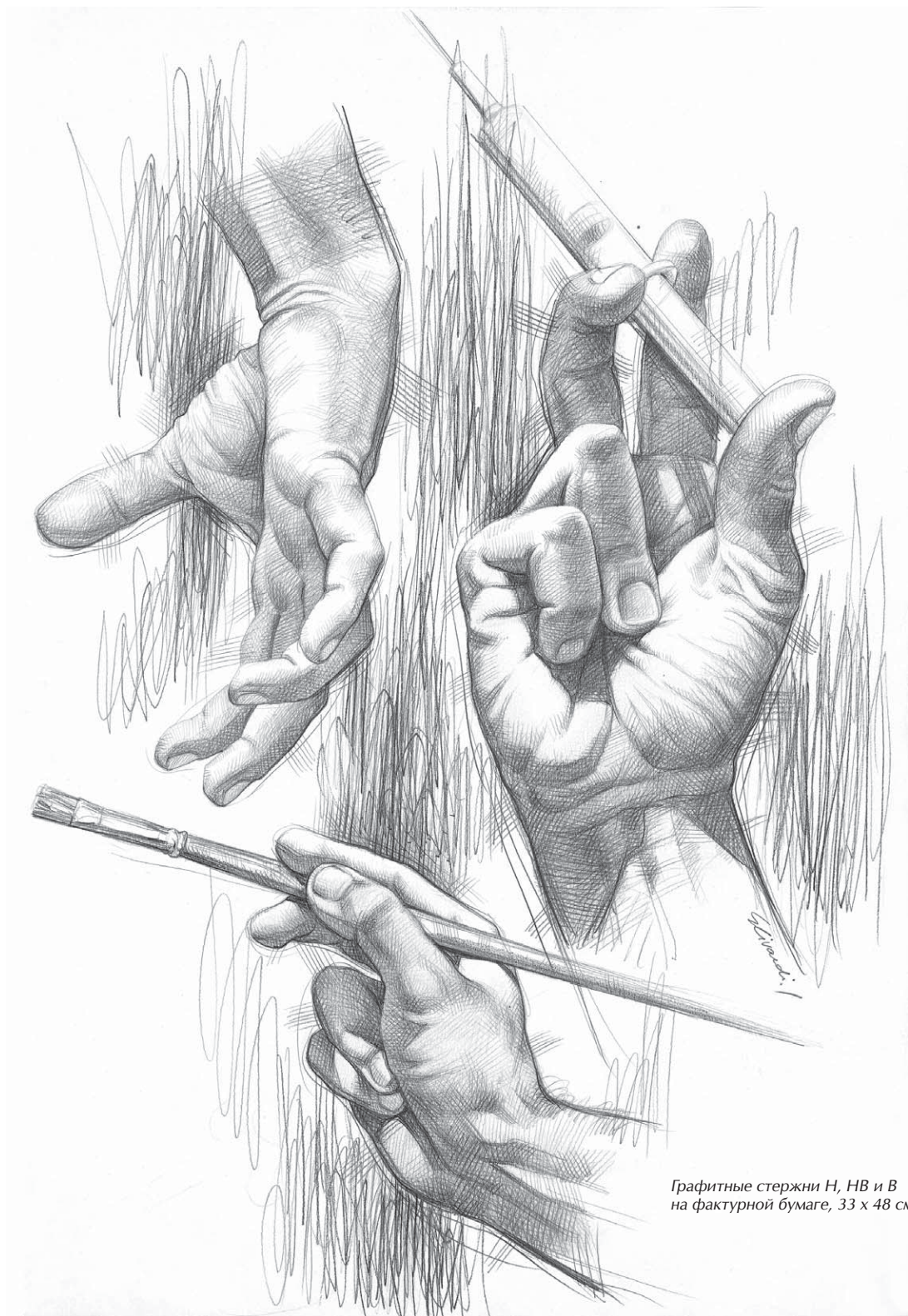
На стопах пожилых людей могут быть выраженные отвердевшие мозоли в местах, подвергающихся наибольшему механическому воздействию, искривленный большой палец (загнутый в сторону остальных), плоскостопие (результат артрита предплюсны и атрофии подошвенных мышц).











Графитные стержни Н, НВ и В
на фактурной бумаге, 33 x 48 см

В этой части главы я счел целесообразным привести ряд подготовительных рисунков, выполненных в разных техниках, для более сложных и подробных реальных работ (иллюстраций, офортов, живописи и скульптуры). В законченных произведениях почти всегда чувствуется свобода и свежий взгляд предварительных студий. Иными словами, это рисунки, основанные на исследовании и изучении, и делаются они под влиянием идеи, плана или интуиции. Обратите внимание, с помощью каких инструментов я решил или попытался решить некоторые технические и изобразительные проблемы.



«Рука в руке: тайные надежды на объект воздыханий»
Эскиз для скульптуры
Графитные стержни HB, 2B и 6B на фактурной бумаге

*Scapto 24
tre studi delle mani*

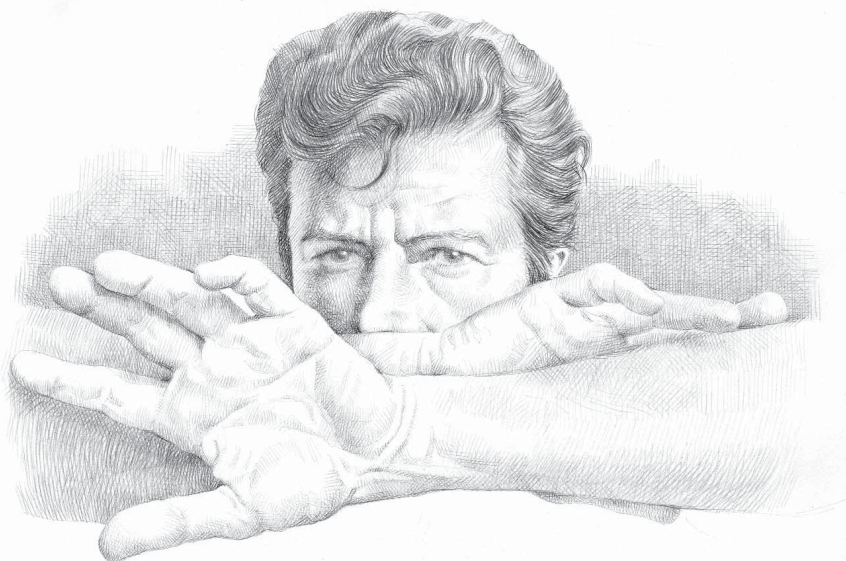


Автопортрет («Молитва»)
Штудия к офорту
Графитный стержень 2Н
на гладкой бумаге,
42 x 56 см

*Una meditazione per ottenere
a priori e insensibili*

*Diretto / studio preparatorio per
acquaforte.*

*Autoschizzo: freghina
(io cura le mani)
Giovanni Givardi / 2/1983*



Temi: È un'idea di "pudica" con che si è manifestata del "Giovane"



Studio per: Autostudi - Stato d'animo
2) Ripeto

Автопортрет: «Состояния ума», «Неприятие»
Штудия к офорту
Графитный стержень 2H на гладкой бумаге,
42 x 56 см

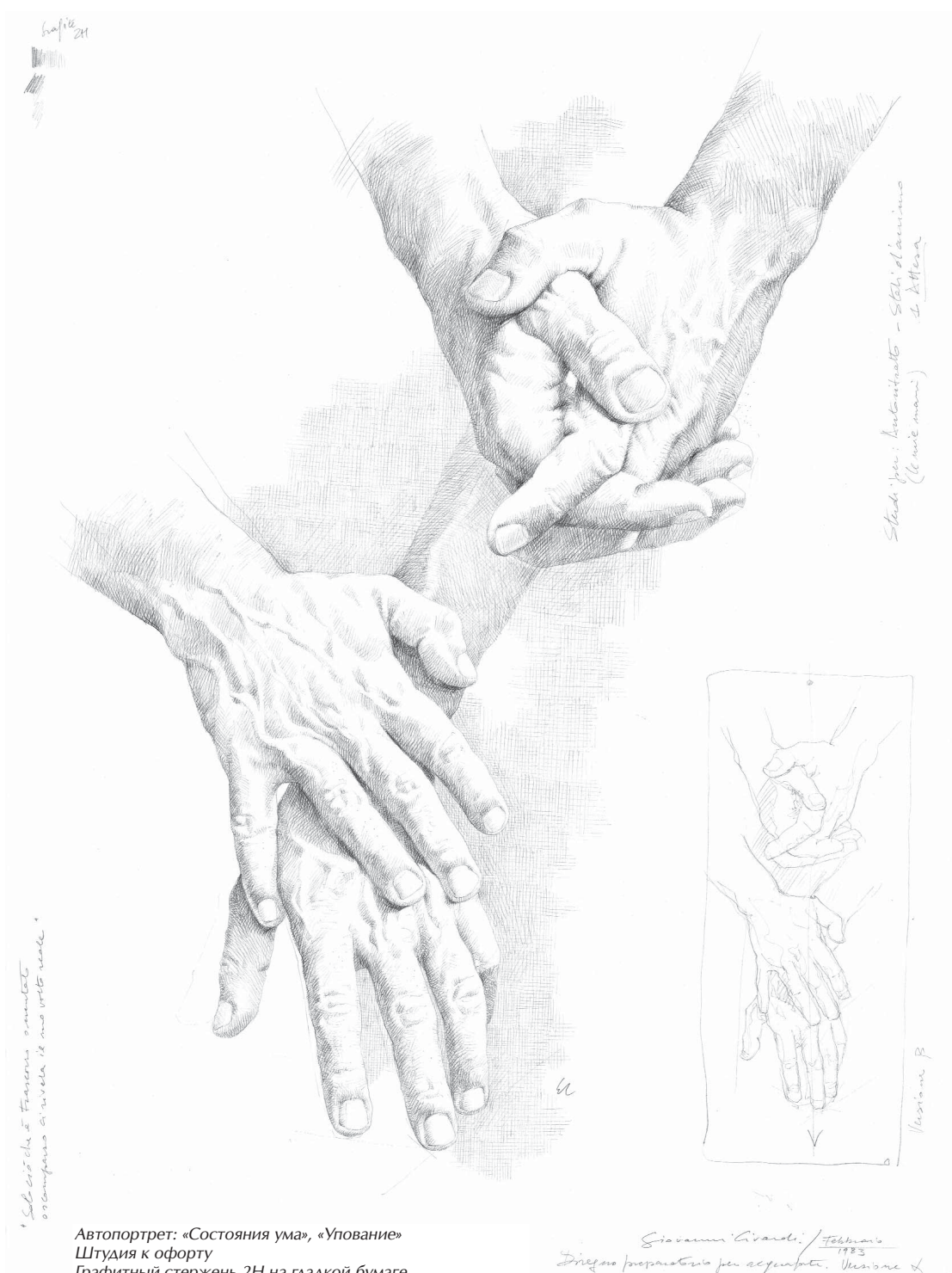
66

Giovanni Savio / 2/1983
Studio preparatorio per
acquaforte

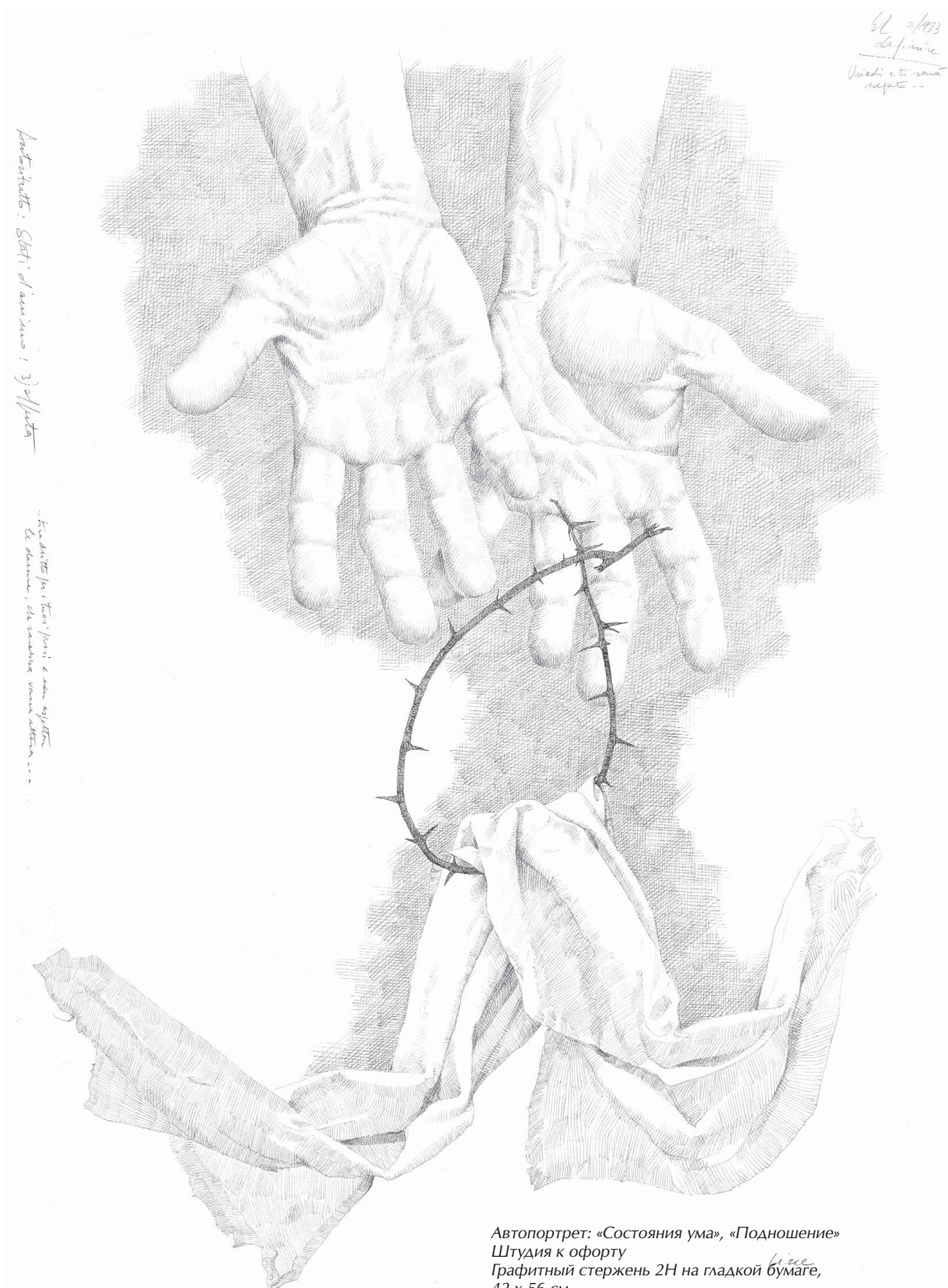


fare due
buste di carta
graffiate

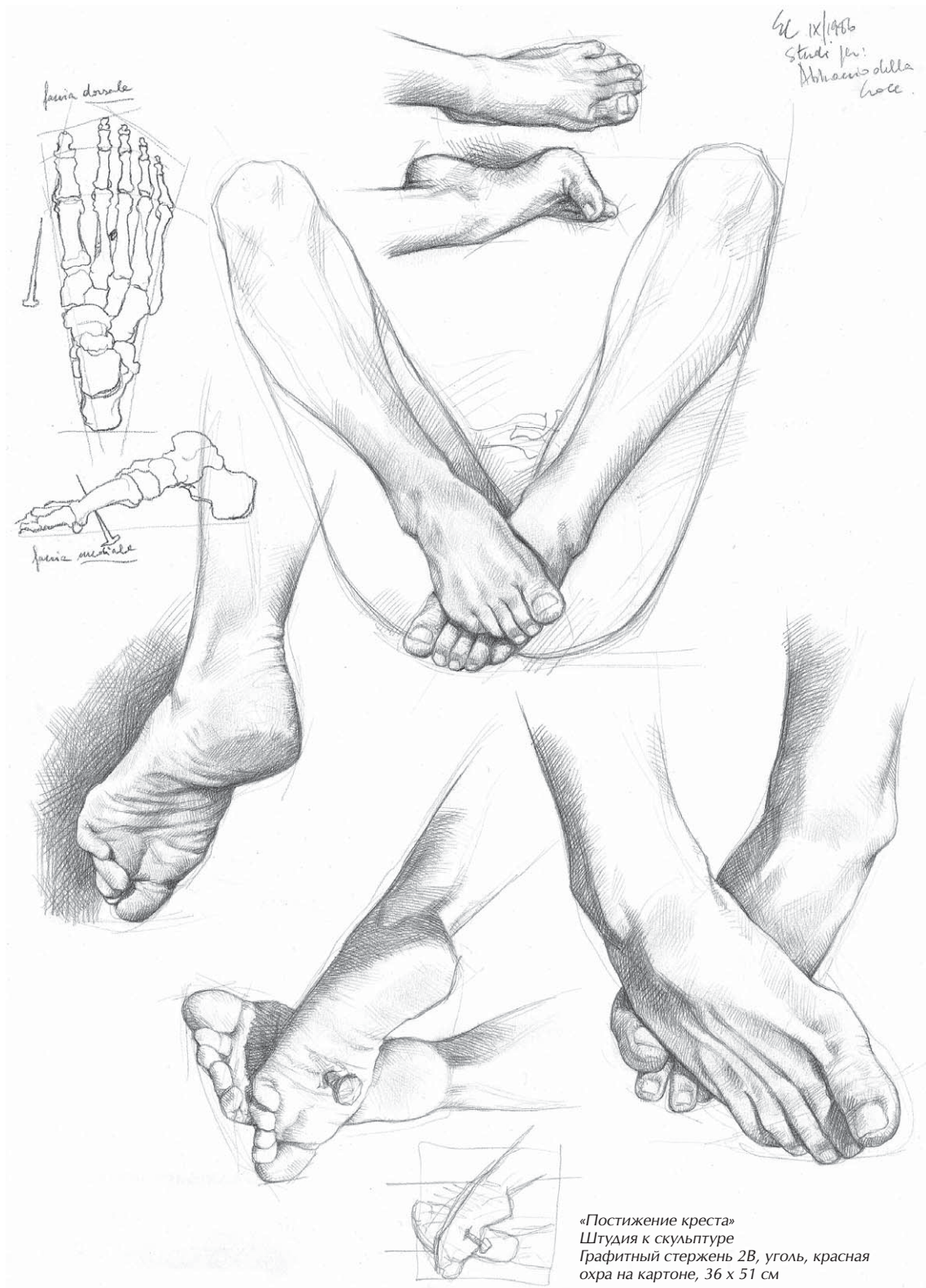
colore, fare un po' d'acqua mossa...



Автопортрет: «Состояния ума», «Упование»
 Штудия к офорту
 Графитный стержень 2H на гладкой бумаге,
 42 x 56 см



Автопортрет: «Состояния ума», «Подношение»
 Штудия к офорту
 Графитный стержень 2Н на гладкой бумаге,
 42 x 56 см





ФИГУРА В ОДЕЖДЕ

Драпировка, прикрывающая фигуру, должна говорить о контурах тела внутри.

ЛЕОНАРДО ДА ВИНЧИ

Всегда прислушивайтесь к желаниям линии: когда она захочет вступить, а когда — затихнуть.

АНРИ МАТИСС

У каждого художника есть свои приемы для изображения складок, ткани и одежды. Они складываются под влиянием культуры и эпохи, в которой он живет, и шлифуются общественным мнением, религией, философскими размышлениями и научным подходом. Все перечисленное — составляющие элементы стиля. В реалистичных произведениях искусства драпировка — это рельеф (намеренный или случайный) ткани и складок на одежде или материи, покрывающей фигуру, сформированный согласно позе или движению тела.

Термин «драпировка» может применяться в отношении интерьера и почти всегда со схожим значением. Чаще всего он употребляется в связи с отделочными материалами (для стен или мебели) и другими способами использования ткани (либо отдельно, либо как часть фрески или барельефа) — это балдахины, ламбрекены или ниспадающие шторы.

История костюма и одежды относится к категории исторических наук, наряду с археологией и историей искусства, и в ней практикуются аналогичные методы исследований. Если говорить об искусстве разных цивилизаций, драпировка всегда сопутствовала изображению, в том числе и символическому, обнаженной натуры, а также исторических, религиозных и мифологических персонажей. Она выполняет роль посредника в обмене эстетическими ценностями (в виде орнамента, в сценографии, как функциональный или престижный предмет). Способ изображения одежды или складок ткани, покрывающей тело, также может свидетельствовать о статусе (например, о богатстве, власти или пагубных пристрастиях). Стоит только взглянуть на работы художников разных культур, чтобы заметить множество вариантов, которыми драпировка и даже ее символическое значение могут быть обыграны. Например, в искусстве Греции можно увидеть изначальный схематизм и позднее переход к естественности. Или, скажем, тенденция к компактности, абстракции, стилизации

и утилитарности, характерная для периода Средневековья, которая позже идет на спад (в частности, в романском и готическом искусстве). В эпоху Возрождения начался период, когда драпировка приобрела глубокое символическое значение (настолько, что эстетика вышла на передний план вместе с теориями фигуры человека). Это прослеживается в эпохе барокко (которой были свойственны игра света, пышность и технические возможности), неоклассицизме с его сдержанностью, современной одежде и академических упражнениях XIX века — можно найти множество примеров произведений, где одновременно видно стилистическое влияние времени и личные предпочтения художника.

В современном искусстве во главу угла не ставятся реализм или копирование реальности, которые ныне не в почете, к нему склоняются только последователи традиционного фигуративного искусства, работающие в портретном жанре или иллюстрации. Логично задаться вопросом: почему же тогда изучение драпировки полезно для художника? Потому что вы приобретаете практический опыт, а главное — оттачиваете в процессе навыки наблюдения и обобщения. Графическое, живописное или скульптурное изображение ткани непременно требует тщательного изучения обнаженного тела (поскольку важно уметь определять анатомические точки, влияющие на формирование складок) и работы над композицией (например, если она является элементом или основным сюжетом натюрморта, что может быть важно и для абстрактного изображения).

Конечно же, художник (сохраняя за собой право заниматься любой формой искусства, созвучной его личности и замыслу) должен изучать все, что его окружает. Драпировка (а именно светотень, тон, фактура и текстура ткани и т. д.) дает возможность улучшить технику рисунка, а главное — развивает наблюдательность (умение находить определяющие складки и баланс между простотой и сложностью).

СКЛАДКИ И ТКАНИ

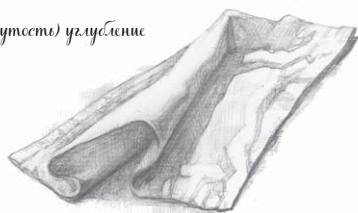
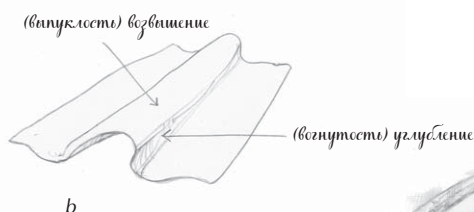
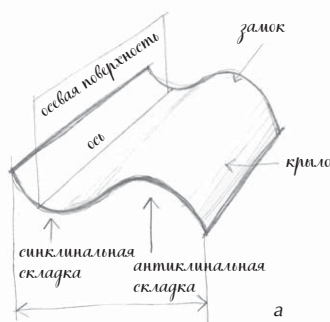
Драпировка — естественным образом ниспадающая по форме под воздействием силы тяжести ткань. Это важный стилистический элемент работы с натуры и для изображения традиционно гармоничным образом дополняет фигуру человека.

В широком смысле под драпировкой может подразумеваться одежда. Классическая затейливая драпировка считается изобретением художников, но естественные складки наряда невозможно ни придумать, ни воспроизвести с идеальной точностью в реальности из-за слишком большого количества запутанных деталей.

Форма, плотность и направление складок зависят от толщины ткани, на которой они образуются. Основное правило на эту тему гласит, что материя, надетая на тело или лежащая на нем, удерживается как минимум на одной заметной точке и складки от нее расходятся веером.

ГЕОЛОГИЧЕСКИЕ СКЛАДКИ

СКЛАДКИ ТКАНИ



У геологических (а) и тканевых (b) складок много общего. Геонауки изучают геологические складки, образующиеся под компрессионным воздействием в результате деформации разной степени и масштаба скальных пород с пластичными характеристиками. Острые складки формируются при встрече двух наклонных плоскостей, соединяющихся на линии максимального изгиба — замке (вершине), — а последовательность их слоев определяет ось и осевую поверхность. Вогнутая сверху складка называется синклинальной, а вогнутая снизу — антиклинальной.



Из тканей разного происхождения (натуральных и синтетических) делают не только одежду, но и другие предметы обихода, например рюкзаки и зонты (1, 2). Рисование мятой или сложенной бумаги (3) различной толщины будет полезным и интересным упражнением.



Складки жесткой ткани (джинсы)



Складки мягкой ткани (сукно)



Складки очень плотной ткани (овчина)



Складки очень тонкой ткани (льняное сукно)

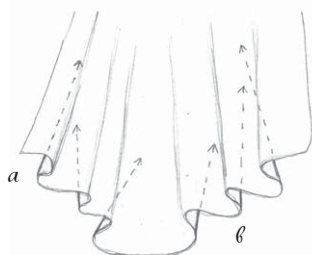
Плотные ткани образуют немного складок, но широких и глубоких, а на тонких получаются множественные, близко расположенные складки.

АНАТОМИЯ СКЛАДОК: СТРУКТУРА, ФОРМА И ВИДЫ

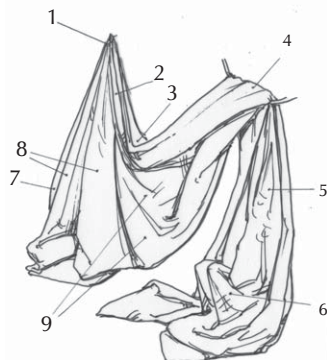
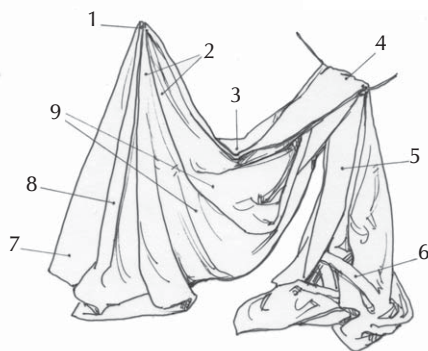
На глубину и направление складок влияют толщина ткани и находящаяся под ней форма. Однако все складки обладают несколькими общими чертами, и художники выбрали наиболее примечательные из них, объединили в группы и дали им названия. Исторически в искусстве одежду изображали множеством разных способов, исходя из общепринятых вкусов или субъективных представлений художника. К примеру, на внешний вид драпировки в западном искусстве оказали влияние классические направления (в частности, скульптура), в период Средневековья очевидно отступление от этих традиций. В романском периоде заметна тенденция к одежде конической формы, дальнейшее многообразие обусловлено сочетанием стилей европейских стран (более

классическая и натуралистичная на юге и структурная, роскошная и геометричная — на севере).

Существует несколько видов естественных и искусственных складок (прямые и изогнутые, широкие и узкие, тонкие и толстые, глубокие и мелкие и т. д.) и способов их формирования (вертикально, наклонно, по диагонали, по дуге, по спирали, бантом, ромбом, веером, концентрическими кругами и т. д.). Изображают их в разных стилях, которые можно разделить на две диаметрально противоположные группы: используя прямые, жесткие, лаконичные, основные и схематичные линии или мягкие, размытые, постепенно исчезающие и сливающиеся с фоном.



Рисуя сложно организованную одежду или драпировку, необходимо обратить внимание на направление складок, особенно частично скрытых. На рисунке слева стрелки на складках а и б показывают верное направление, а остальные — неточные или ошибочные.

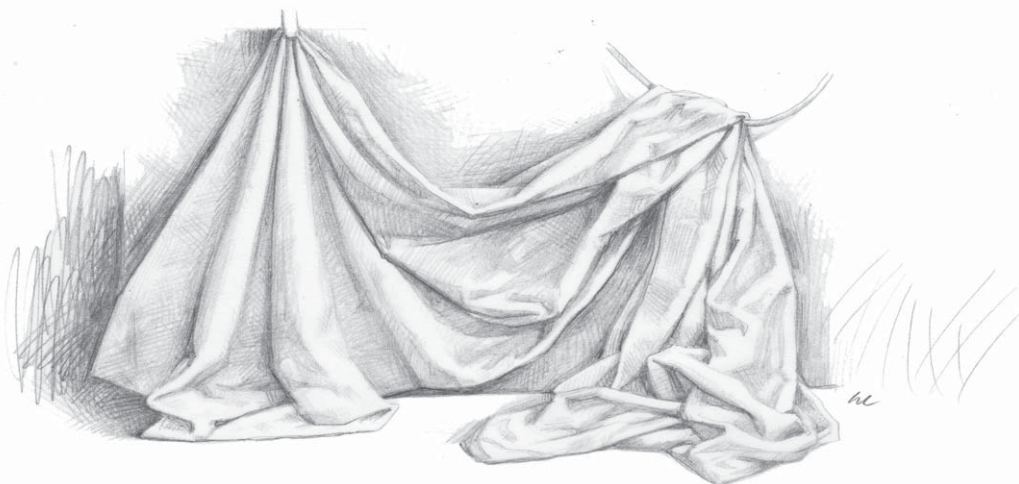


Термины, часто используемые художниками в отношении одежды на фигуре:

- 1 — Якорная точка (на которой ткань лежит или висит). Это точка или часть ткани, удерживающаяся на месте пряжкой, завязкой, булавкой и т. д. или лежащая на части тела (плечах, груди, колене и т. д.).
- 2 — Канат. Тонкая, туго натянутая часть драпировки.
- 3 — Мешок. Впадина или заостренная форма, образующаяся в месте прогиба складки, самая выступающая ее часть.
- 4 — Подвешенная часть. Приподнятая относительно остальных часть драпировки.
- 5 — Занавес. Ткань, ниспадающая от подвешенной части или якорной точки под воздействием силы притяжения.

- 6 — Загиб (обратная складка). Излишек ткани, где она загибается, или нижняя часть занавеса, лежащая на земле и складывающаяся сама в себя, поднимаясь в складки различной формы.
- 7 — Юбка (край или подол). Конец или край ткани.
- 8 — Трубка. Вертикальная складка цилиндрической формы. Если она лежит по горизонтали, ее называют «шаль» или «водосток»: она образуется, когда закреплена в двух точках и ниспадает к центру несколькими мягкими волнами.
- 9 — Складка. Часть ткани, складывающаяся сама в себя. Она может принимать разные формы, направления, размеры и т. д.

Два вида складок: тональные рисунки (карандашом)



Некоторые общие формы вертикальных и изогнутых складок



плоские



пластинчатые



двойные



одинарные



сложные



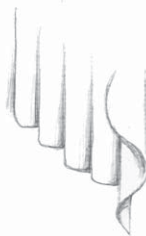
гофрированные



узкие



широкие



трубчатые



зигзагообразные

Некоторые традиционные примеры классификации складок



Симметричные



Асимметричные



Параллельные



Сходящиеся



Расходящиеся



Согласные



Вертикальные



Диагональные



Концентрические



Кольцевидные



Волнистые



Спиральные



Противостоящие

Классификация вертикальных параллельных складок



Имитация складок сложением листа бумаги
1 — единичная складка



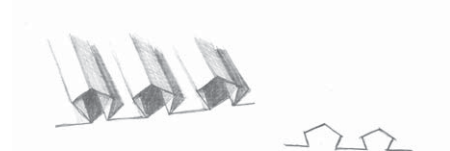
2 — серия параллельных единичных складок (зигзаг)



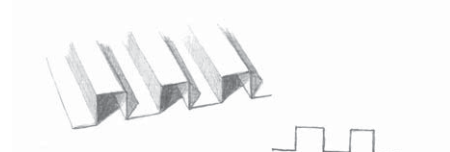
3 — серия парных единичных складок



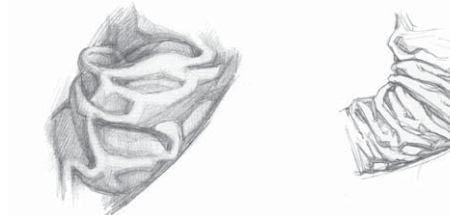
4 — сдвоенные параллельные сплюснутые складки



5 — сдвоенные параллельные треугольные складки



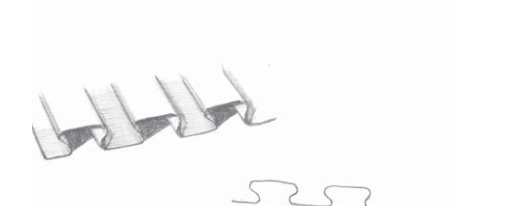
6 — параллельные квадратные складки



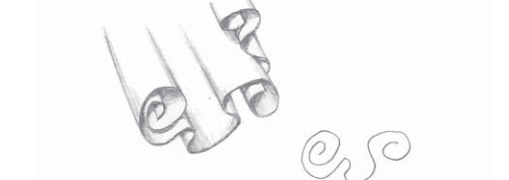
7 — параллельные наклонные столбчатые складки



8 — параллельные цилиндрические складки



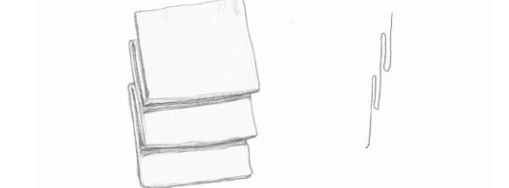
9 — параллельные сплюснутые столбчатые складки



10 — асимметричные спиральные цилиндрические складки



11 — волнистый свисающий край



12 — многослойные складки

Плотность складок ткани
а — малочисленные складки
на тонкой ткани
b — многочисленные складки
на толстой ткани

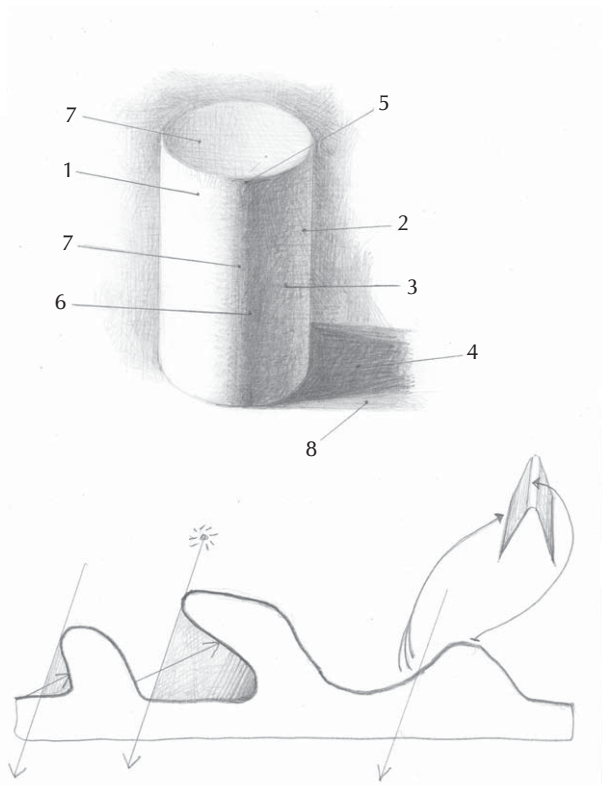
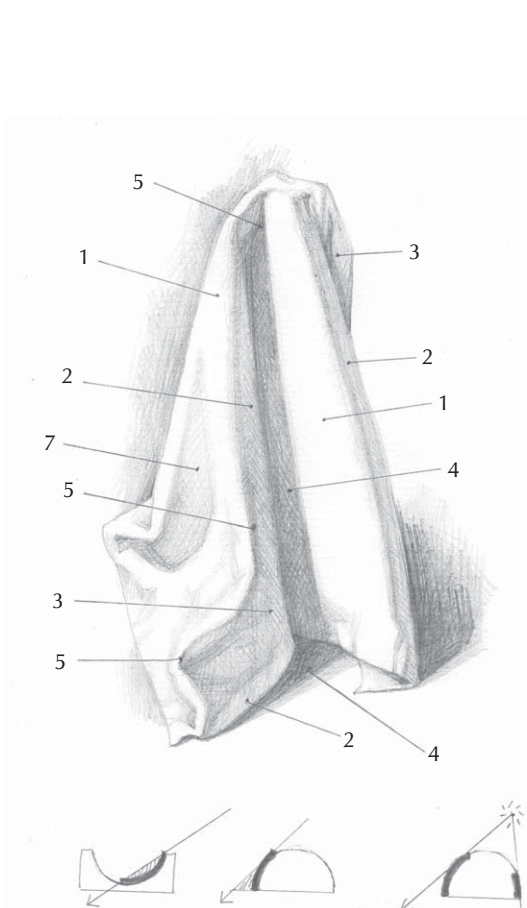
ОСВЕЩЕНИЕ: СВОТОНЬ

Свет падает на ткань так же, как и на любой другой предмет. Его направление и мощность определяют характеристики теней, создающих общий тональный эффект, от которого зависит ощущение объема и глубины изображения. Для выполнения рисунка с целью изучения подробного изучения драпировки требуется длительное время в закрытом помещении. Поэтому лучше всего использовать постоянный источник света — например, свет из северного окна (который практически не изменяется в течение дня) или искусственный, рассеянный и направленный под углом, чтобы полученные тени понятным образом подчеркивали якорные точки и складки, без потери объема или излишнего контраста. В случаях если источник света слишком мощный или концентрированный и дает темные, резкие тени, желательно использовать отражатель (достаточно

будет светлого листа картона), направляя отражающийся от него свет на драпировку, — это позволит снизить тональный контраст. Этим трюком часто пользуются фотографы.

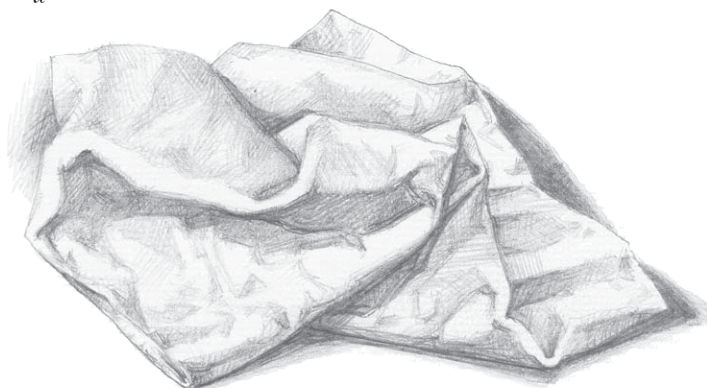
Термины светотени можно применить к любому освещенному предмету, будь то сложная драпировка ткани или простое геометрическое тело (с. 152).

- 1 — освещенная область
- 2 — рефлекс
- 3 — собственная тень
- 4 — падающая тень
- 5 — светоразлом
- 6 — светоразлом
- 7 — полутон
- 8 — пенумбра (внешняя граница падающей тени)

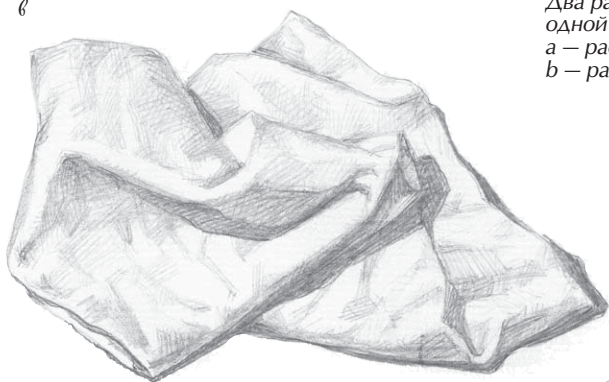


На рисунке показана зависимость величины затененных областей от степени выпуклости или вогнутости складок.

a



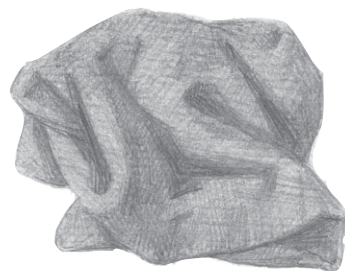
b



Два разных вида освещения на примере одной драпировки
a — рассеянный естественный свет
b — рассеянный искусственный свет



Светотень и тональный контраст на внутренней стороне складок варьируется в зависимости от того, белая ткань или цветная, темная или светлая. Если ткань с рисунком, задача усложняется. Только внимательное изучение позволяет упростить и убедительно воспроизвести характеристики ткани.



НЕКОТОРЫЕ ПРАКТИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Здесь в произвольном порядке изложены краткие советы, которые я давал посетителям своих классов по рисованию фигуры в качестве подсказок, чтобы помочь им запомнить материалы уроков.

- Для первых упражнений по рисованию драпировки изучайте и рисуйте ткань любого вида и толщины, расположенную (случайно или в соответствии с критериями композиции) на фиксированной поддержке, например стуле, столе, коробке и т. д. Таким образом вы сможете не спеша подробно изучить ткань и избежать проблем, связанных с движениями и перерывами при работе с живой моделью.
- Для начала лучше выбрать ткань бледных оттенков (белую, серую и т. д.), без рисунка. На ней будет проще разобраться в структуре и светотени складок, чем на темной или яркой.
- Складки образуются не только на ткани, но и на других материалах (бумаге, полимерной пленке, дубленой коже и др.). Важно воспроизвести тактильные и зрительные качества поверхности (блестящая или матовая, гладкая или шершавая и пр.), но еще важнее правдоподобно и убедительно изобразить складки. Рисование драпировки подразумевает рисование складок одновременно с текстурой и фактурой ткани.
- Положите ткань на опору (к примеру, на стул) или подвесьте на стену, чтобы получились динамичные складки: одна часть может плавно ниспадать почти параллельными складками, а другая — собираться на полу, образуя складки разных размеров и направлений.
- Складки — это набор прямых линий и дуг с резким изменением направления. Поэтому важно определить места, где складки плавные (выпуклые или вогнутые) и широкие и где они образуют углы.
- Несколько основных правил изображения драпировки и одежды на фигуре.
 1. Не должно быть ни одной складки, направление которой противоречило бы общим линиям фигуры. Каждая складка призвана подчеркнуть контуры тела внутри, показывая его динамику, направление и форму.
 2. Драпировке следует придать форму с явным направлением, гармонирующим с наклоном тела.
 3. Стоит избегать симметрично повторяющихся групп складок. Вместо этого пусть под тканью читаются ключевые точки, потому что разнообразие рельефа создает красивую игру светотени и задает ритм получившимся складкам.
 4. Основные линии складок начинаются от якорных точек обнаженной фигуры, каждая из которых является центром, от которого они расходятся веером.
- Важно помнить, что внутренняя часть складок ткани не может лежать глубже, чем прикрытая ею поверхность тела.
- Рисую одежду, необходимо рассматривать общую форму. Не обязательно рисовать каждую видимую складку. Иногда, работая по памяти или фантазируя, художник слишком четко прорабатывает формы и тона, за счет чего изображение получается запутанным и непохожим на оригинал.
- Чтобы понять, как одежда ведет себя во время движений, без учета толщины ткани, придется принять во внимание и другие факторы, такие как крой — например, вырез и швы, — пряжки, пуговицы и пр. Все они ограничивают или не позволяют совершать ряд движений и провоцируют образование типичных веерных складок в некоторых местах одежды (рукава, брючины и др.).
- Для начала лучше изучить отдельные части одетой фигуры, а затем обратиться к разным видам одежды: старинной, современной, военной и профессиональной униформам, спортивной, рабочей и др.
- Линейная техника (перо и тушь) побуждают к точной оценке складок и светотени на них. Можно использовать линии разной толщины и объединять их в параллельном и перекрестном штрихе.
- На одетой фигуре складки изменяются с каждым движением, и невозможно снова вернуть их в прежнее состояние. Можно воспользоваться фотографией, но опытные художники чувствуют разницу между вдохновляющей работой с живой моделью и рисованием (форм и цветов) по фотоснимкам. В прошлом живописцы наряжали манекен, в натуральную величину или немного меньше, в одежду или драпировку, которую собирались изобразить. Это давало время и уверенность, что они смогут написать модель в любой позе.
- Цвет ткани влияет на тон кожи модели, что очень важно для графического или живописного портрета.

Некоторые стили изображения одетой фигуры в искусстве

О том, что существует огромное разнообразие художественных стилей, приемов стилизации и технических ухищрений, уже упоминалось ранее в книге (с. 382). Полезным упражнением будет копирование (с помощью кальки) упрощенной структуры

драпировки, с фотографий или произведений искусства (как живописных и графических, так и скульптурных). Старайтесь определять и сравнивать параметры, которые помогали художникам в большей или меньшей степени отклоняться от реальности, не копируя ее слепо.



Французское искусство, XII век



Равенна, VI век



Пьеро делла Франческа, около 1460



Греческая классика, IV век до н. э.



Япония, XVII век



Боттичелли, 1485



Рублев, 1411



Центральная Индия, VIII век



Матисс, 1920

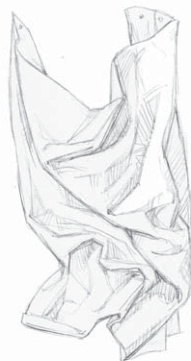
Приемы рисования

Со временем каждый художник формирует под влиянием личности, способностей, технических навыков и эстетических целей свой стиль. Изучение драпировки стоит начать с реалистичного изображения живой модели

(с. 392), а затем отойти от него и экспериментировать в поиске лаконичных, выразительных и осмысленных способов рисования. Рисунки внизу иллюстрируют два варианта из многих.



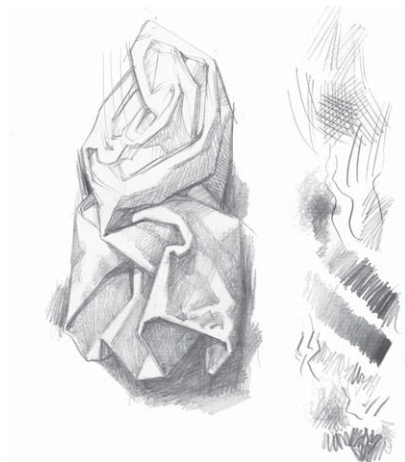
Тональный и реалистичный/аналитический рисунок



Линейный и схематичный/лаконичный рисунок

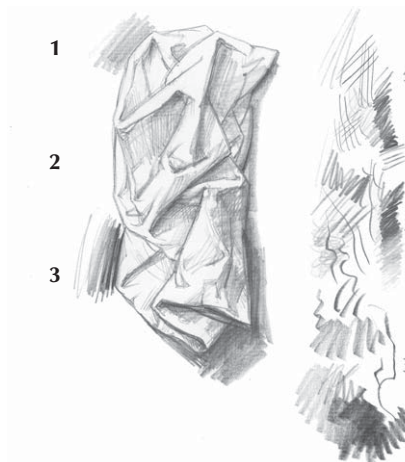
МАТЕРИАЛЫ

Передать тонкости драпировки возможно разными материалами. Тушь и перо, графитный карандаш и уголь — самые распространенные. Любым из них можно получить серые линии с различной глубиной тона в диапазоне от белого до черного. Поэтому они идеальны как для быстрого, схематичного наброска, так для и подробного изучения драпировки на фигуре. Можно взять и другие материалы, например цветные (тушь, цветные карандаши, пастель, мелки, маркеры и пр.), которыми удобно работать и линией, и тоном. Выбор материала (а также техника его нанесения и смешивания) остается за художником и обусловлен тактильными и зрительными характеристиками ткани. Например, графитный карандаш позволяет точно выполнить тональный анализ и подходит для изображения поверхности нежных и тонких тканей. Уголь лучше проявляет себя на большом формате и убедительно подчеркнет качества толстых и грубых тканей. Перо и тушь хороши для проработки мелких деталей, таких как вышивка, набивной рисунок и т. д.



Графитный стержень HB

Этот рисунок выполнен механическим карандашом со стержнем средней твердости (HB). Глубина тона варьируется степенью нажима при штриховании и плотным или разреженным перекрестным штрихом.



Графит 8B

Для этого рисунка я взяла мягкий графит (8B) в форме мелка. Черные и серые тона получаются более насыщенными и плотными. Легкий тон можно получить, слегка смазав линии пальцем.



Разные графитные стержни, HB, 2B и 4B

Для одного рисунка можно использовать несколько графитных стержней разной твердости. В этом примере верхняя часть (1) изображена стержнем HB, средняя (2) — 2B, а нижняя (3) — 4B. Однако смешивание нескольких видов графита может привести к стилистической разрозненности изображения и неестественному результату из-за отсутствия цельности тональных областей.

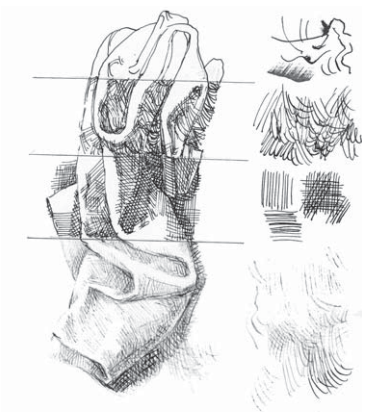


Уголь

Эта драпировка нарисована прессованным углем. Он дает более глубокий черный цвет и лучше пристает к бумаге, чем натуральный. От других материалов он отличается возможностью получить легкий тон простым растиранием линии пальцем, тканью или растушевкой. Высветлять тона и стирать линии можно ластиком-клячкой, более мягким, чем обычный.

Перо и тушь

Тушь наносится на бумагу разными инструментами: перьевой и шариковой ручкой, птичьим и металлическим пером и бамбуковой палочкой. Для этого примера я не разбавлял тушь, а диапазон тонов и тональных переходов создавал четким и насыщенным перекрестным штрихом, точками и короткими линиями произвольной формы.

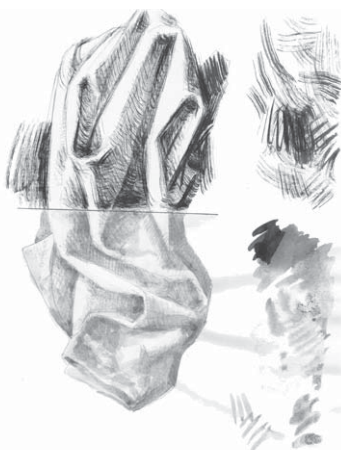


Перо и тушь с водой

Для нижней части рисунка тушь была разбавлена водой до получения по меньшей мере трех или четырех тонов разной степени насыщенности. К остальной части рисунка применены три разные техники: только линии (смазанные в нескольких местах пальцем или раствором туши), небрежный контур и перекрестный штрих под прямым углом (типичный для глубокой печати офорта).

Сухая кисть и отмывка

Тушью можно рисовать маленькой мягкой кистью. Верхняя половина иллюстрации выполнена в так называемой технике сухой кисти (когда кисть, обмакнутая в тушь, вытирается тряпкой почти насухо). Отдельный мазок выявляет зернистую фактуру бумаги и состоит из нескольких тонких параллельных линий. Нижняя часть иллюстрации выполнена отмывкой. Разные тона получены разбавлением туши водой, как в обычной акварельной технике.



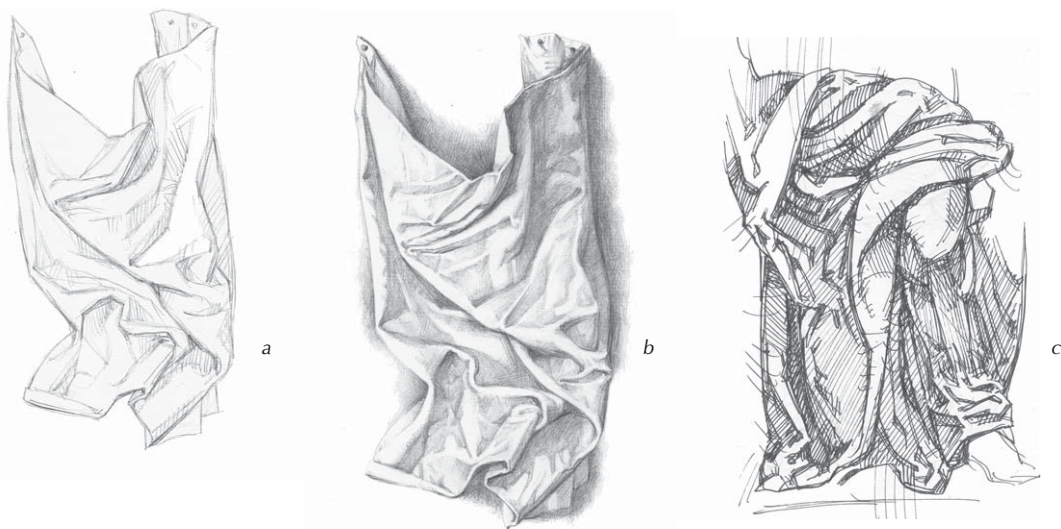
Маркер

Это распространенный и хорошо известный материал, который является эффективной и практичной заменой перу. Кроме преимуществ, которые дают размер и форма кончика (узкий, широкий, плоский и др.) и возможность использовать разные цвета и объединять их с другими техниками, маркеры также интересны способностью воспроизводить штрих разной степени плотности: почти все оставляют на бумаге прозрачный и неровный след, идеальный для создания полутонов.

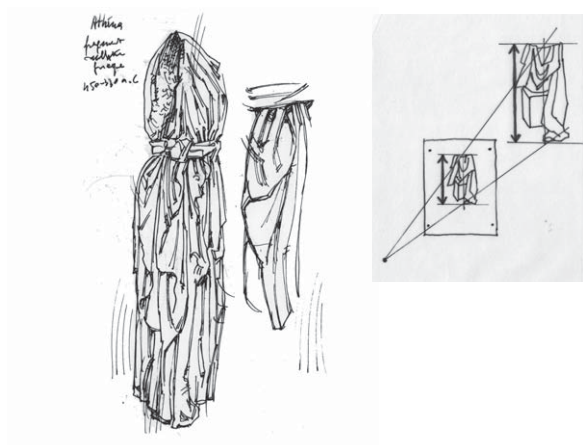
ОДИН ИЗ СПОСОБОВ РИСОВАНИЯ

Можно рисовать по-разному и с разными целями (с. 389). То есть можно сделать линейный набросок (а), где рассматриваются только контуры, тональный набросок (b), где форма и объем подчеркнуты светотенью, или же объединить в разных соотношениях линию и тон. Суть рисования драпировки, помимо прочего, состоит в изучении формы и светотени с целью дальнейшего применения для более сложных работ,

например портрета или пейзажа. Но она также может и сама по себе стать сюжетом, в работе над которым художник развивает свой индивидуальный стиль. Складки можно изображать, скажем, «плавно» (дугами и волнистыми линиями) или «четко», сосредоточившись на структуре и объеме. Кроме карандаша и угля, к использованию рекомендуется тушь (с), способствующая синтезу форм и упрощению линий складок.



Один из способов естественного рисования — метод визуального измерения: изображение предмета с натуры в полном соответствии с размерными и тональными отношениями. Наброски иллюстрируют этот отчасти интуитивный процесс: с рабочего места предмет и рисунок должны быть одинакового размера. Предмет можно положить на опору. В зависимости от расстояния до предмета рисунок будет больше или меньше.



БАЗОВОЕ «АКАДЕМИЧЕСКОЕ» УПРАЖНЕНИЕ

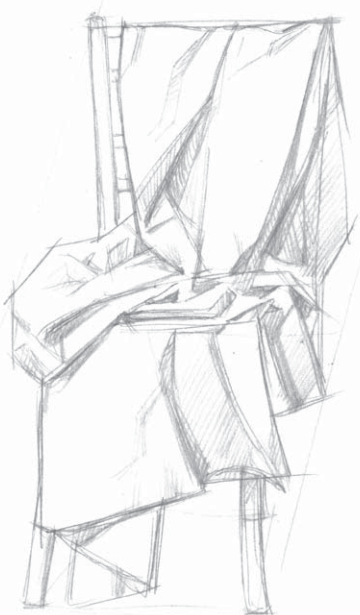
Переходим к первому рисунку драпировки.



Шаг 1. Схематичный контур целого и тонкие конструктивные линии.



Шаг 2. Поиск якорных точек и линий основных складок, расходящихся от них.



Шаг 3. Разметка светотени — обозначение тона ткани и основных самых глубоких теней.



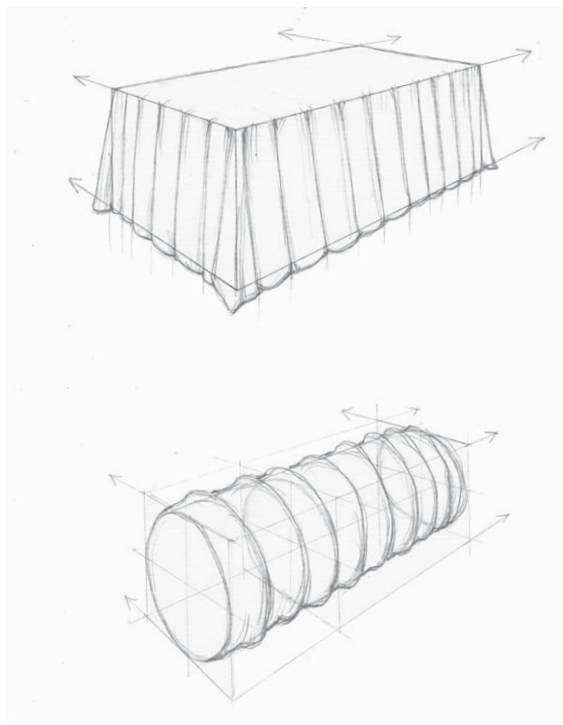
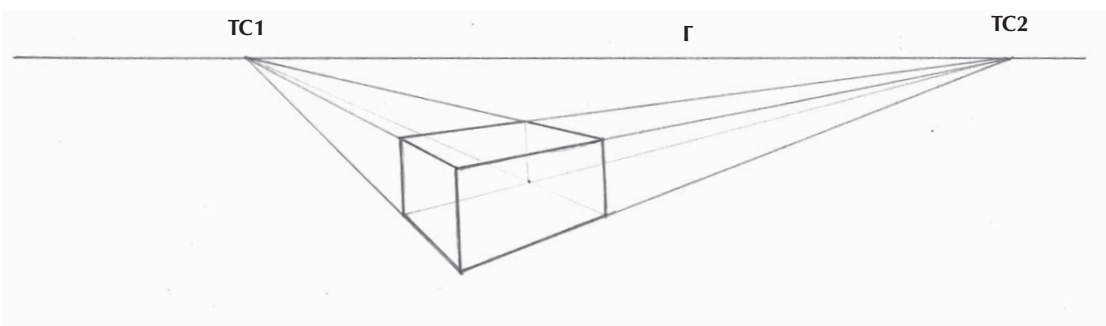
Шаг 4. Уточнение формы (но выборочное и схематичное) складок, плоскостей света и тени, тональных акцентов.

ПЕРСПЕКТИВА И РАКУРС

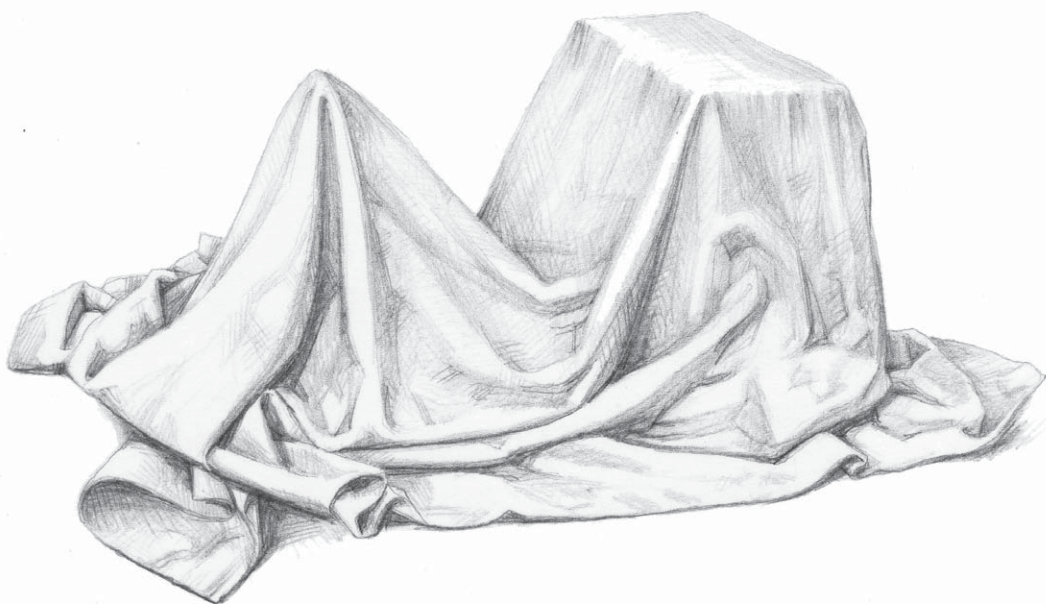
Правила перспективы применяются к одежде фигуры таким же образом, как к любому другому предмету.

Существует общепринятый графический метод воспроизведения глубины на плоскости. Он состоит из нескольких пунктов, проиллюстрированных ниже. Понимание перспективы пригодится для изображения фигуры в одежде.

В угловой перспективе есть две точки схода (ТС1 и ТС2), расположенные на разных частях линии горизонта (Г), за которую принимается уровень глаз наблюдателя. Все предметы видны с угла, и обе видимые стороны сужаются в направлении точек схода. Чтобы проще было определить перспективное сокращение одежды или драпировки (например, скатерти на столе или рукава рубашки), можно провести аналогию с простыми геометрическими телами (сферой, кубом, цилиндром и т.д.).

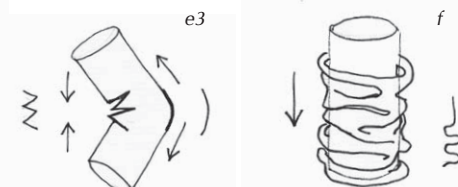
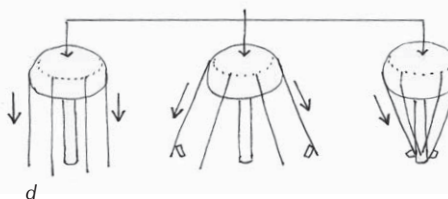
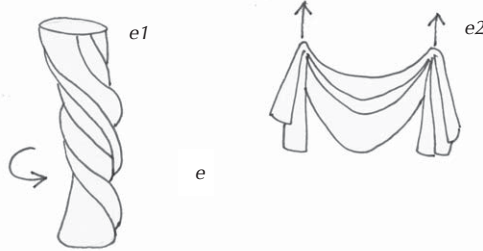
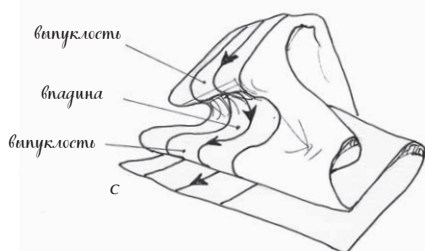
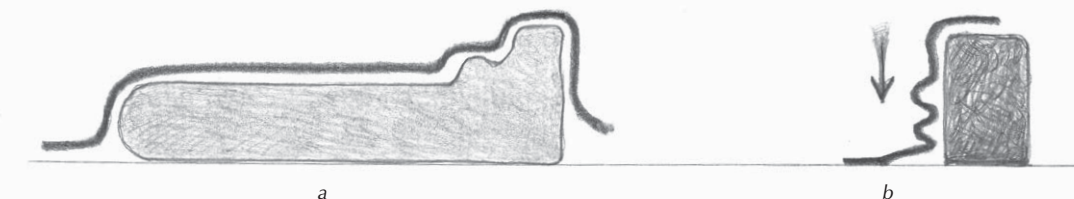


Прежде чем рисовать одежду и ткань непосредственно на фигуре человека с натуры, будет полезно выполнить несколько упражнений с предметами домашнего обихода простой геометрической формы (мячом, коробкой, маленькой бутылкой и др.), драпированными светлой тонкой одноцветной материей. Так проще будет разобраться с закономерностью образования складок на якорных точках.



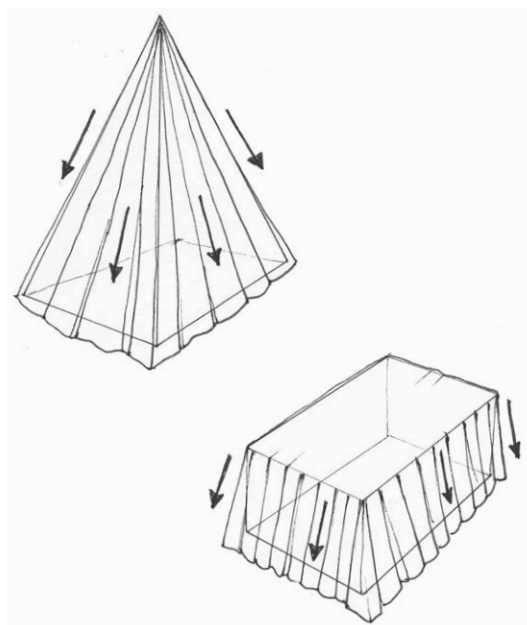
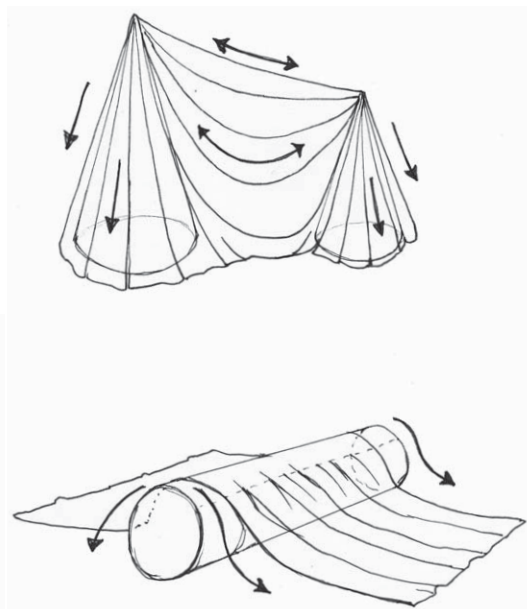
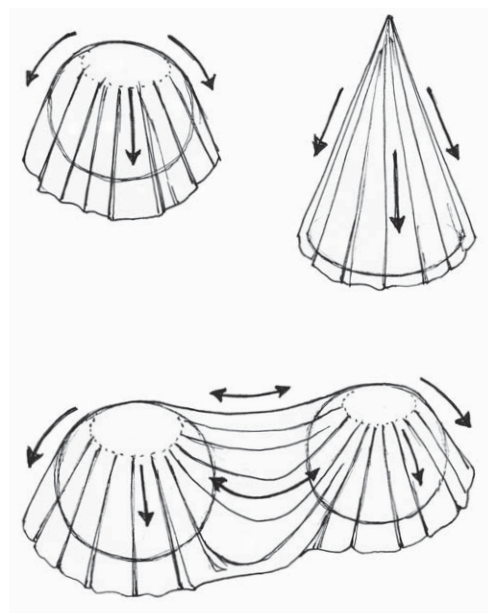
ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ СКЛАДОК

Складки не подчиняются строгим правилам. Иногда результат совершенно непредсказуем и в большой степени зависит от толщины ткани, силы притяжения, формы, которую она облегает, или направления ветра. В любом случае наблюдательность поможет выделить несколько основных тенденций и способы их произвольного образования в определенных обстоятельствах. На рисунках внизу несколько примеров. Их можно рассматривать как упрощенную и эффективную схему сложной структуры складок.



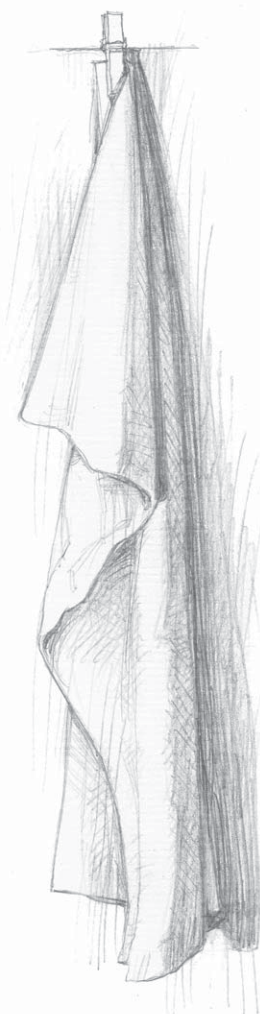
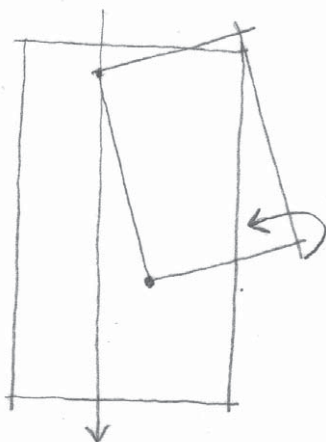
- a — Ткань лежит на твердом теле (якоре), повторяя его поверхность (не заходя внутрь за его контуры).
- b — Сила притяжения всегда воздействует на ткань, от толщины которой зависит результат.
- c — Форму складок со всеми выпуклостями и вогнутостями проще рассмотреть на полосатой ткани.
- d — От якорной точки на ткани формируются вертикальные ниспадающие складки (параллельные), расходящиеся (если углы/концы прикреплены к другим точкам) или сходящиеся к точке натяжения (например, к поясу, пряжке и т. д.).
- e — Эффекты ткани. 1. Скручивание. Ткань подвешена, складки поднимаются вверх по спирали. 2. Сила тяжести. Складки лежат плотно, ткань провисает. 3. Сгибание. Сжатием создается множество складок с одной стороны, а с другой ткань натянута.
- f — Тонкая ткань образует многочисленные мелкие сборки, а толстая — несколько крупных складок.

Наброски иллюстрируют форму и направление основных складок ткани, лежащей на геометрическом теле. Пунктирными линиями показана плоская или изогнутая поверхность, поддерживающая или натягивающая.



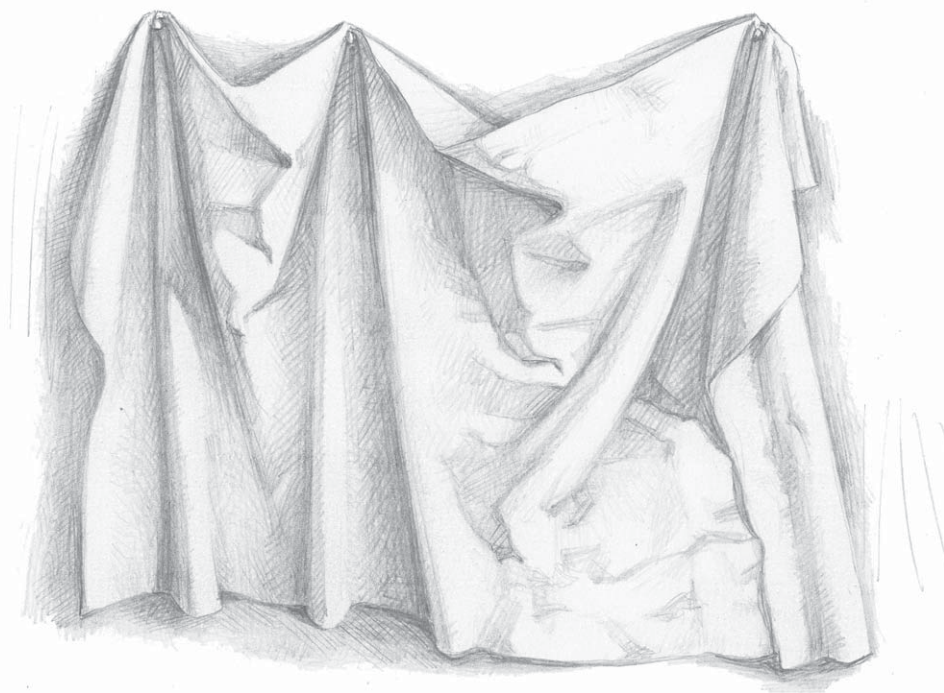
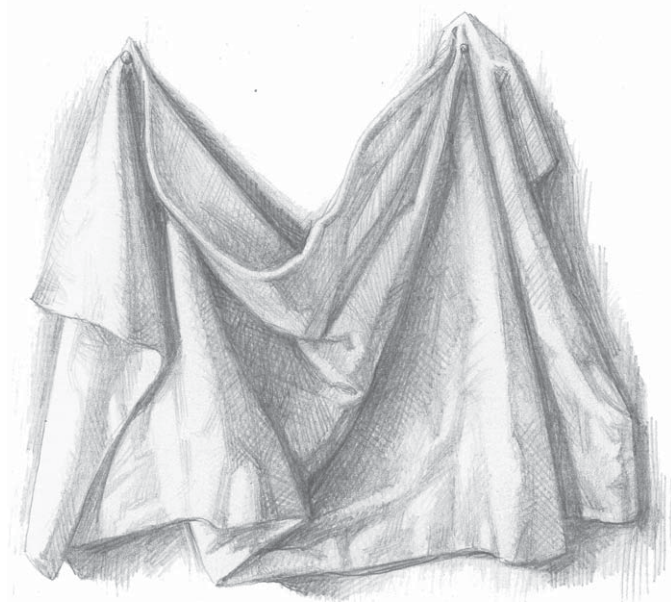
Складки на ткани, подвешенной в одной точке (или вдоль края)

Простой способ сформировать интересные складки — зафиксировать два соседних угла ткани на жесткой вертикальной поверхности, расположив точки прикрепления на наклонной линии.

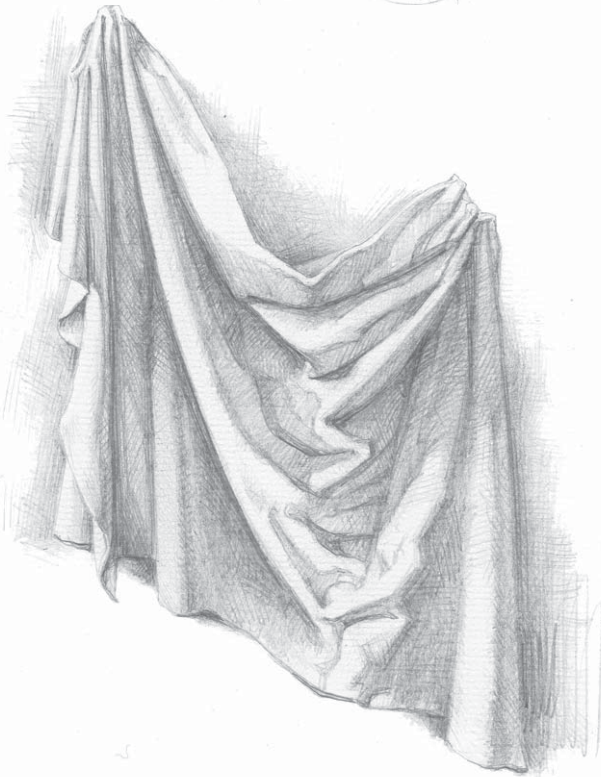


Складки ткани, подвешенной в двух и более точках

Складки ниспадают гирляндами, образуя глубокие провисания, почти симметричные, и расходятся из двух точек, где закреплена ткань. В этой форме легко узнать фасоны одежды далекого прошлого и старинной (мантя, свободная рубашка, ряса).

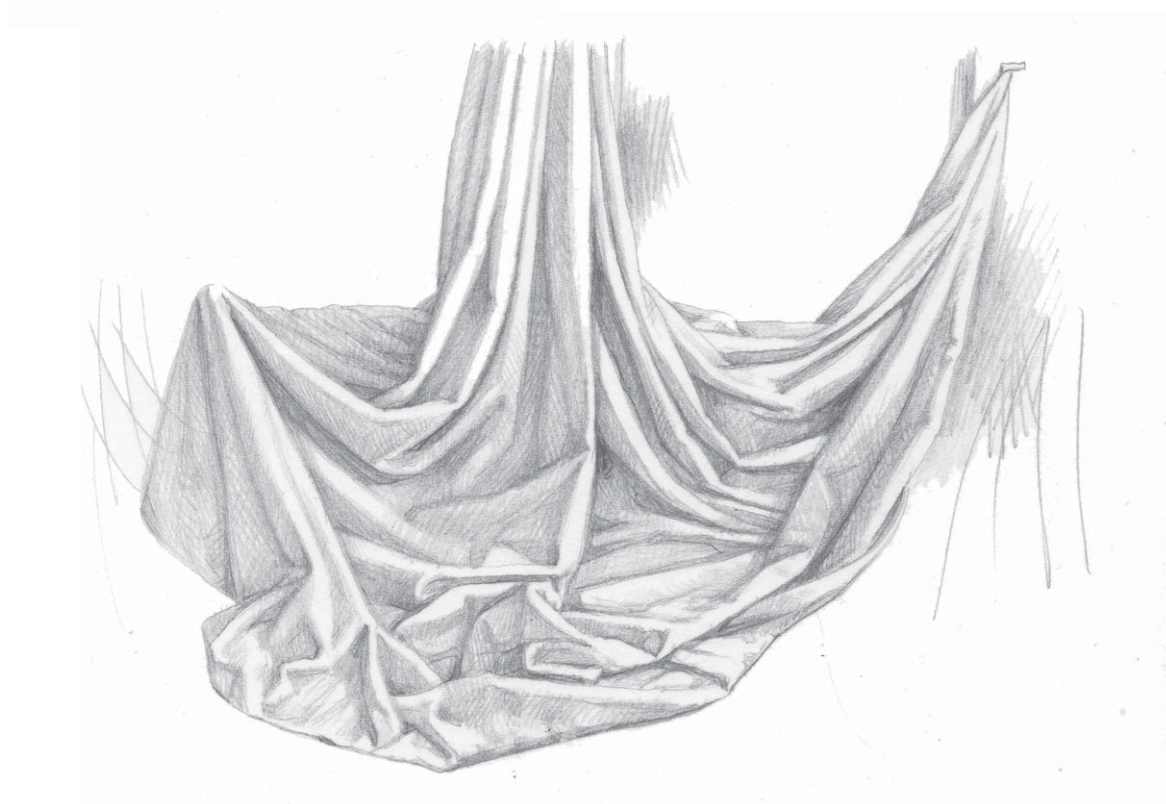
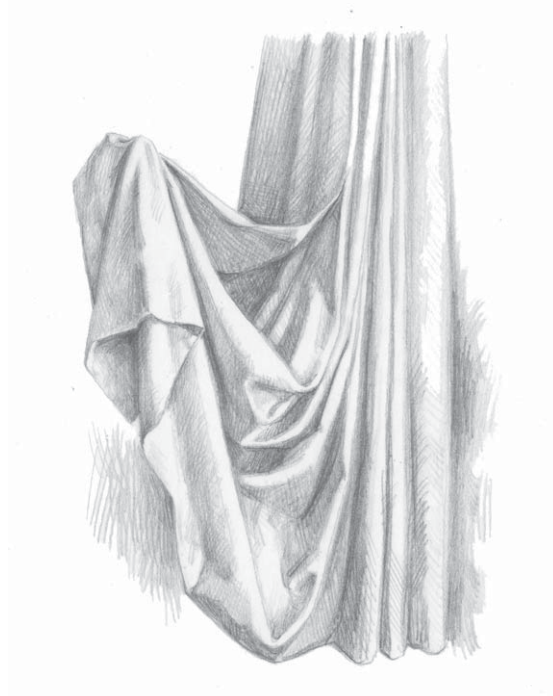


Если две точки закрепления расположены на разном уровне — одна выше другой, — складки ниспадают по диагонали. В одежде их можно заметить, когда, например, человек стоит расслабленно, вес тела находится полностью на одной ноге (другая может быть согнута) и таз расположен под наклоном.



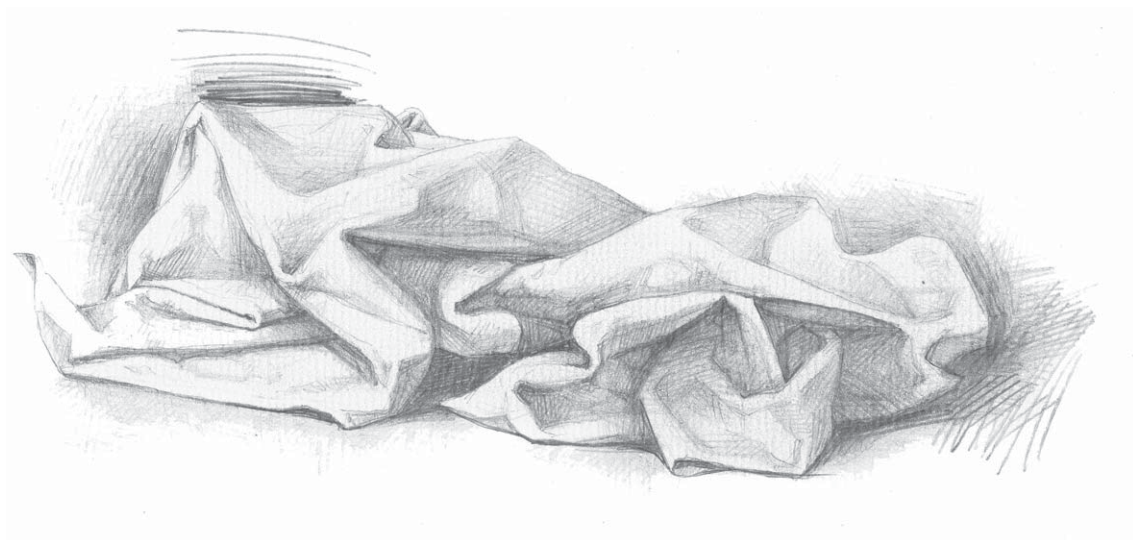
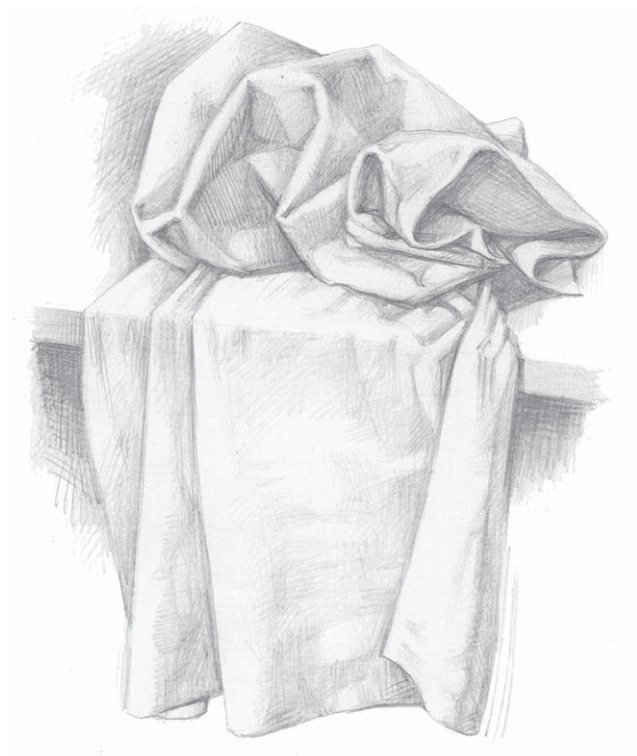
Складки высоко подвешенной ткани

Характеристики структуры и расположения складок соответствуют комбинации только что описанных вариантов с одной, двумя или более точками.



Пассивные складки лежащей ткани

Складки собираются под воздействием силы притяжения и в зависимости от толщины и фактуры ткани. Обычно они короткие, глубокие, с различным случайным направлением.



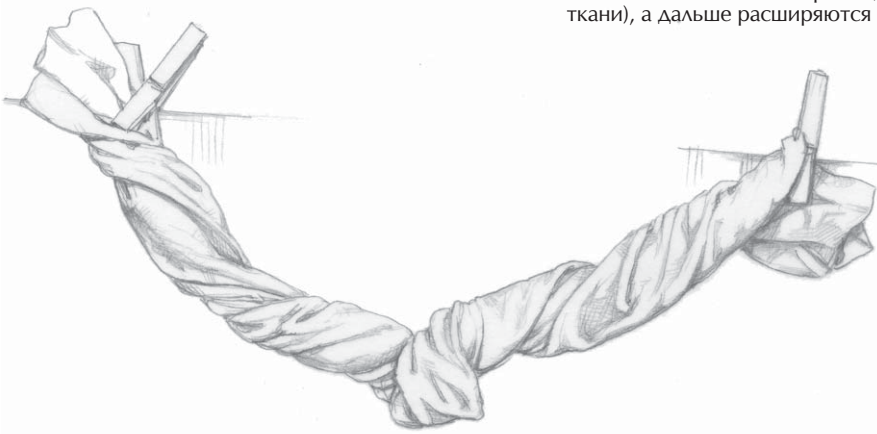
Каскадные складки

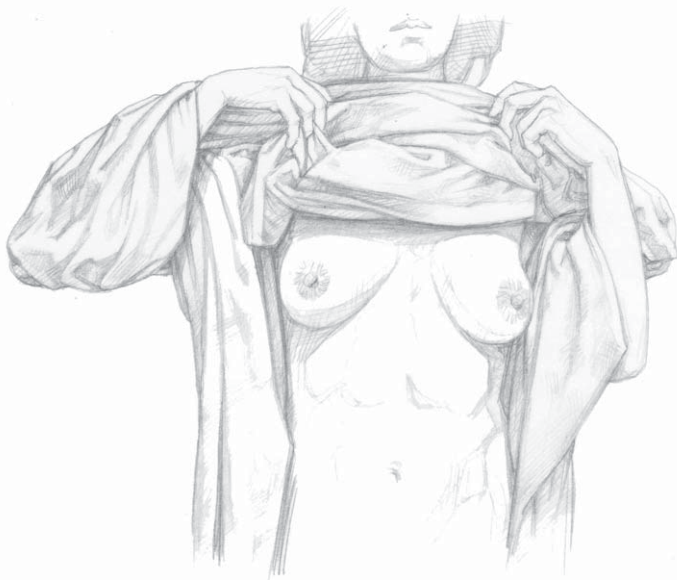
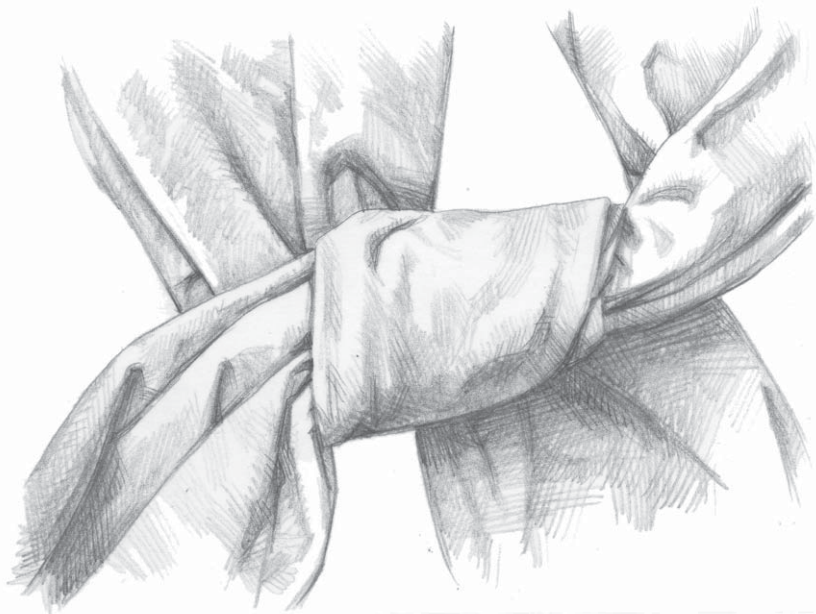
Это довольно типичный пример (хотя форма может сильно варьироваться) старинных нарядов (мантия, юбка, платье со шлейфом), очень длинных, с заворачивающимися наружу краями.



Эффекты скрученной, собранной и завязанной ткани

Когда подвижность части ткани каким-либо образом ограничена в одной точке (например, галстуком, ремнем, лентой, пряжкой, булавкой, швом и т.д.), складки расходятся по направлению от нее. Вначале они тонкие и плотно собраны (это зависит от вида ткани), а дальше расширяются и углубляются.



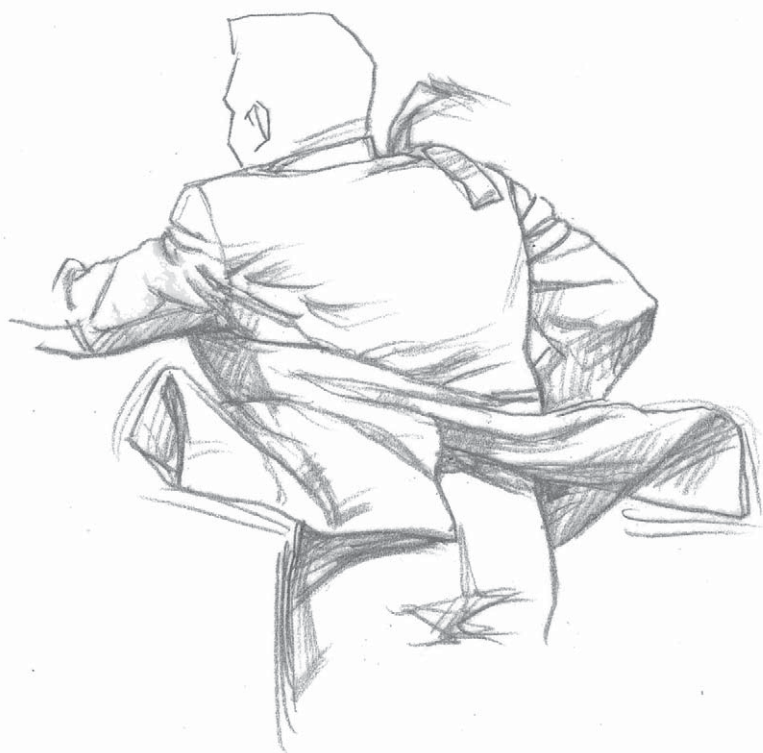


Нижняя часть одежды может быть намеренно приподнята и зафиксирована в таком положении. В этом случае в ее ниспадающей части образуются множественные диагональные складки, расположенные близко, бок о бок, почти стиснувшись.

Движение ткани на ветру и образование складок

Ветер толкает ткань (которая удерживается на месте в нескольких местах) в попутном направлении. Таким образом, ткань подвергается воздействию двух сил (тяжести и ветра), и образуются постоянно изменяющиеся складки. Если поток воздуха (или совершаемый человеком жест) слабый, сила тяжести перевешивает и они приобретают нисходящее диагональное направление или почти вертикальное. Если ветер сильный, складки приближаются к горизонтали (или восходящей диагонали), и можно наблюдать серию волнообразных или быстрых колебательных движений, особенно на свободных концах.

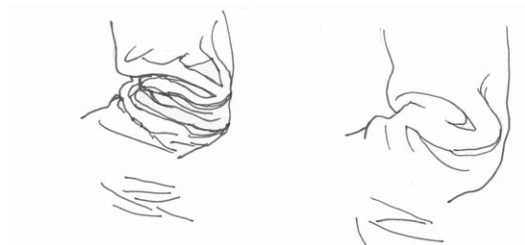




ОДЕЖДА, ДРАПИРОВКА И ФОРМА ТЕЛА ЧЕЛОВЕКА

Драпировка и одежда рассказывают об отношениях между телом и тканью, которая его закрывает. Они подчеркивают формы фигуры и упрощают восприятие движения и позы благодаря изменению складок и сборок. Большую часть времени

тело прикрыто одеждой, и на иллюстрациях и портретах художник, как правило, изображает одетого человека. Как мы уже выяснили, складки, кажущиеся непринужденными и случайными, образуются по правилам.



Количество и ширина складок определяются фактурой ткани



Силы, под воздействием которых образуются складки: а — движение, б — сила тяжести. В обоих случаях получается суммарный эффект натяжения и сжатия.



Противолежщие группы складок. Как правило, они: не соединяются (а), не накладываются (б), не пересекаются (с)



Итак, чтобы правильно передать складки цилиндрической формы (такие как на рукавах рубашки, штанинах и др.), нужно помнить, что они плавно переходят друг в друга.

Часто длина и форма складки определяются тем, как она стыкуется с другой, с группой или группами складок. Обычно линии максимальной освещенности проходят по наивысшим точкам складки. Такие линии сходятся вместе, очерчивая небольшие треугольные или ромбовидные формы затененных областей.



Драпировка (или одежда) может закрывать тело полностью или частично, но всегда при этом сообщает о форме размером якорной области и направлением складок (с. 382). Как правило, одежда не облегает все части тела в статичной позе (стоя, сидя, нагнувшись, в расслабленном положении) идеально и полностью, а ниспадает под воздействием силы тяжести от нескольких якорных областей.

Площадь этих областей зависит от позы. Они есть, к примеру, на голове, плечах, груди, животе, бедрах, коленях и т. д. Если же фигура находится в движении, ткань одежды подвергается ограничениям и воздействиям других сил (инерции движения, силе ветра, натяжению на швах и пр.), которые задают траекторию, направление и ширину складок.



Многие скульпторы демонстрируют великолепное мастерство резки по мрамору или лепки из глины фигуры человека, едва прикрытой легкой, прозрачной тканью. Таким образом, форма тела (а в этом случае — лица) просматривается под иллюзорным орнаментом складок и создаваемой ими светотени.



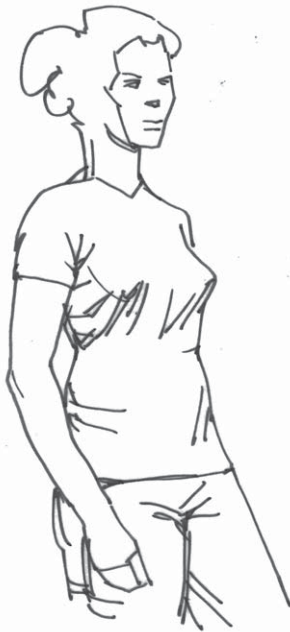
На этой и следующей странице показаны эффекты, возникающие во время движения и различных действий. Такие простые линейные рисунки хорошо выполнять в качестве упражнений, упрощая складки до получения убедительного и выразительного результата. Важно обращать внимание на точки, в которых подвижность ткани ограничена, каким образом это происходит (ремень, пуговица, шов и т. д.), а также на выступающие части тела (плечи, грудь, колени и т. п.) и то, как все они влияют на формирование складок.

В иллюстрациях или мультфильмах иногда требуется изобразить летящую или падающую фигуру, поэтому полезно представлять себе направление складок ткани в таких ситуациях. В этих случаях помогут фотографии и кадры из фильмов. Однако и здесь остается важной свобода художественной выразительности, которая поможет нейтрализовать неприятный эффект неподвижности технического изображения, «замораживающего» движение разбиением на последовательность кадров.

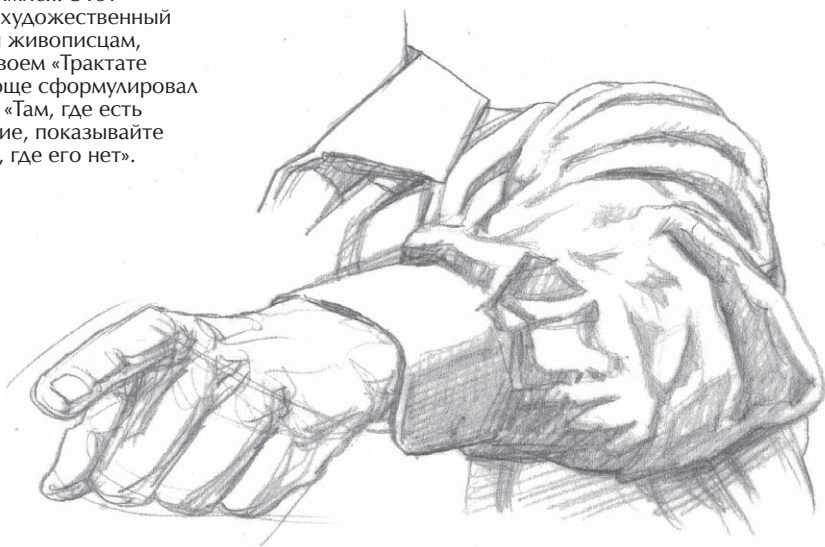




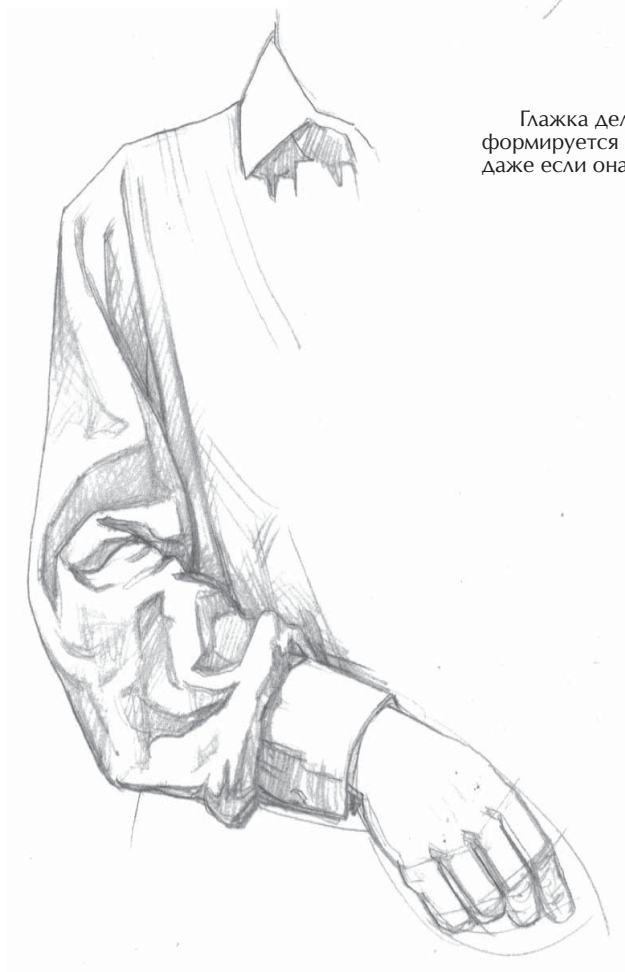
Колыхание ткани, приподнимающейся от ветра или быстрых движений, плотно облегает тело и подчеркивает его нижние контуры. В наброске такого эффекта можно добиться, изображая подвижные части (обычно это концы и свободные края) мягкими, размытыми линиями, а более стабильные — четкими и точными. Это создает оптический эффект, который встречается на фотографиях, и производит убедительное впечатление быющей на ветру одежды, а также помогает определить направление движения.



В перспективном сокращении (с. 394) складки кажутся сходящимися. Этот полезный для рисования художественный прием издревле известен живописцам, и Леонардо да Винчи в своем «Трактате о живописи» исчерпывающе сформулировал его следующим образом: «Там, где есть перспективное сокращение, показывайте больше складок, чем там, где его нет».



Глажка делает ткань немного жестче, и на ней формируется меньшее количество более крупных складок, даже если она тонкая (например, рубашечная).





Для полной передачи иллюзии объема, которая дает представление о форме тела внутри и позволяет перейти к живописи, необходимы вариации тонов. Но не стоит слишком усложнять их и детализировать, чтобы сохранить общую форму и характер, влияющие на убедительность тени. В живописном изображении одетой фигуры нет необходимости воспроизводить все видимые складки: следует исключить мелкие и второстепенные, сосредоточившись на тех, которые явно соответствуют эстетической задаче художника.



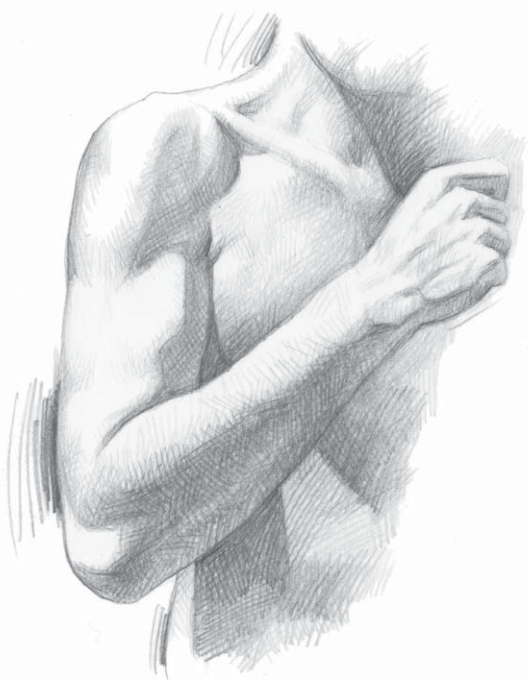
ОБНАЖЕННАЯ И ОДЕТАЯ НАТУРА

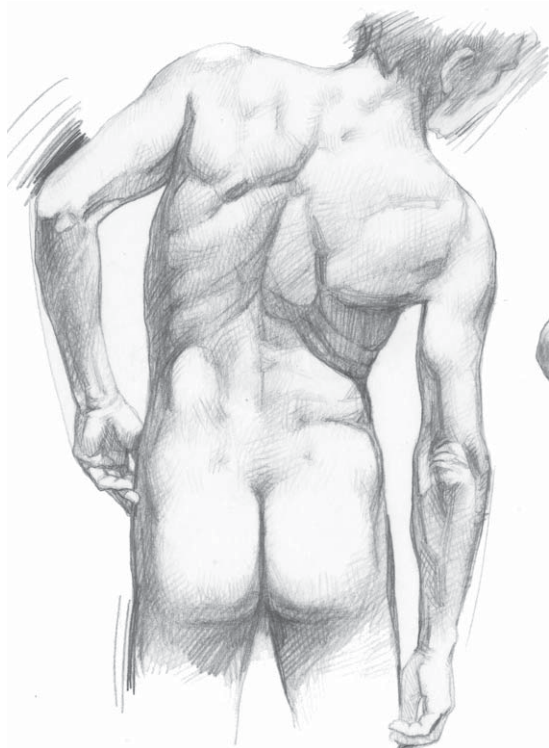
Для следующих страниц этой главы я подобрал несколько штудий с наглядным примером техники, подходящей для передачи соответствия анатомической структуры и эффектов ткани, покрывающей ее. Они показывают, до какой степени можно прийти в упрощении сложных масс складок одежды. По сути, это тренировка наблюдательности, которой художники занимаются ежедневно, глядя на модель (сначала обнаженную, а потом одетую) и на себя в зеркало. На начальном этапе обучения рисованию одетой фигуры такое упражнение очень полезно. Согласно традиционным методам преподавания, сначала изображается обнаженная фигура, а затем на нее накладывается (если можно так выразиться) драпировка или одежда. Такой подход был весьма популярным среди скульпторов, которые

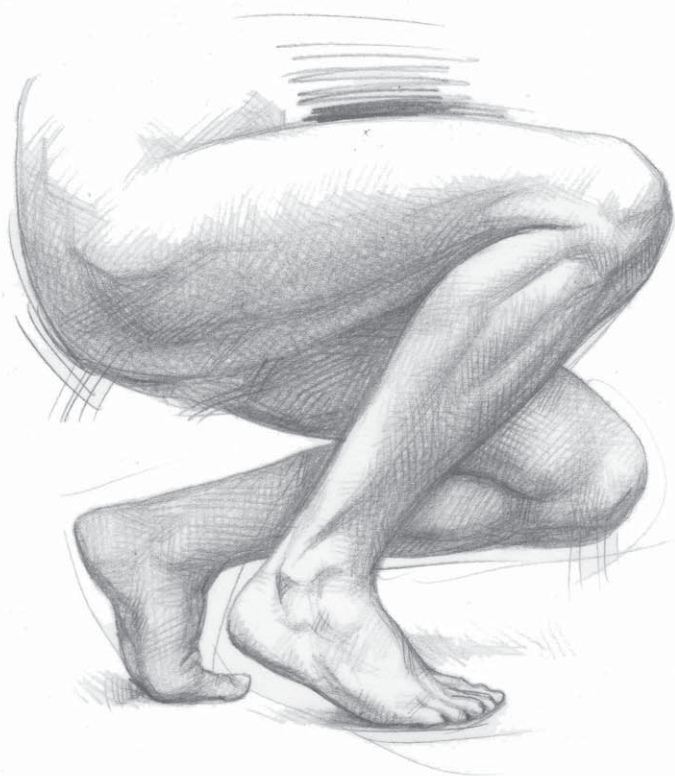
стремились к реалистичному изображению одетой натуры или если у них имелась подходящая для такой работы модель. Иными словами, это был способ узнать, что внутри, чтобы понять, что снаружи. Однако в новых системах обучения такое структурное, аналитическое изучение не считается первой необходимостью, а во главу угла ставится внимательное и осмысленное наблюдение внешних форм фигуры и одежды, которые рассматриваются как совокупность отношений объемов и светотени. Художнику стоит попробовать себя в обоих направлениях, начав с аналитического, а затем обращаясь ко второму, и, чередуя их, оценивать эффективность каждого в сочетании с собственным стилем или степенью реалистичности и выразительности, которые требуется получить.

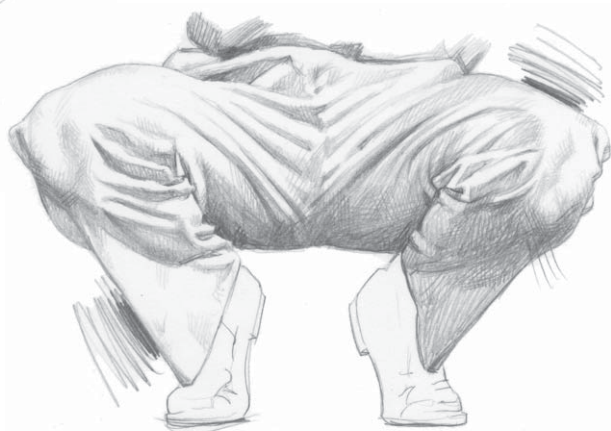
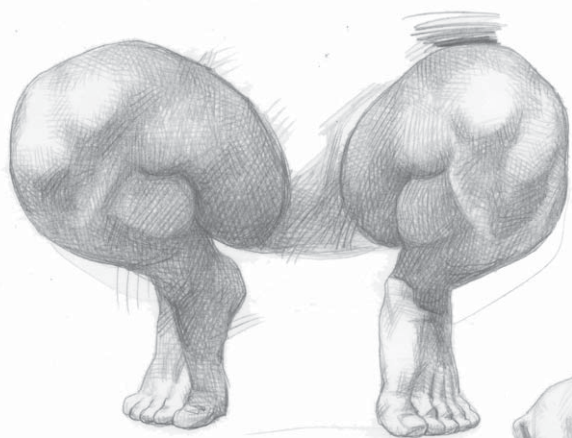


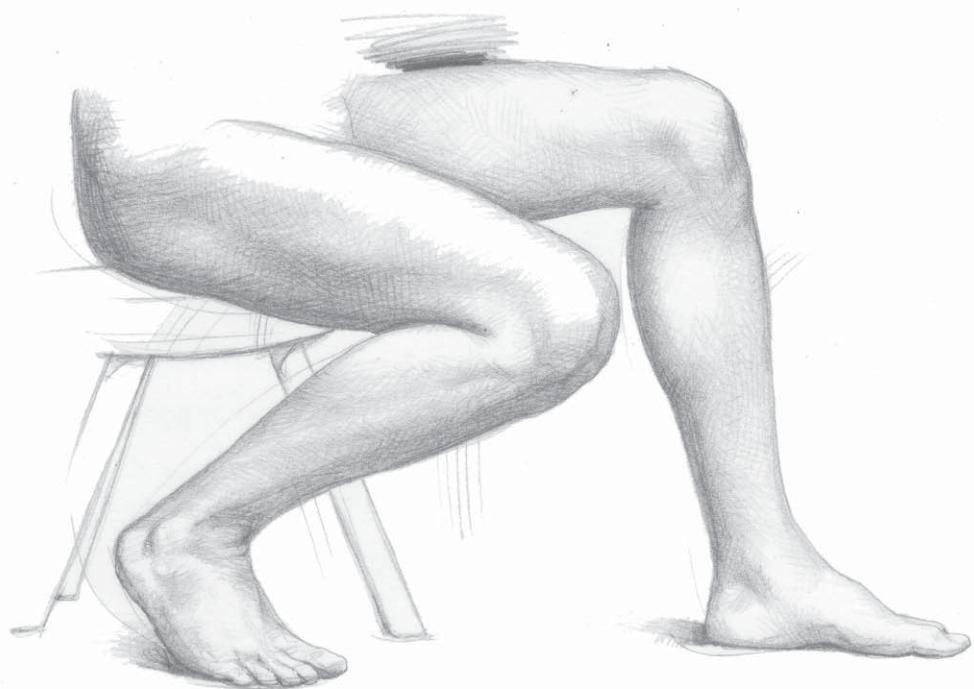




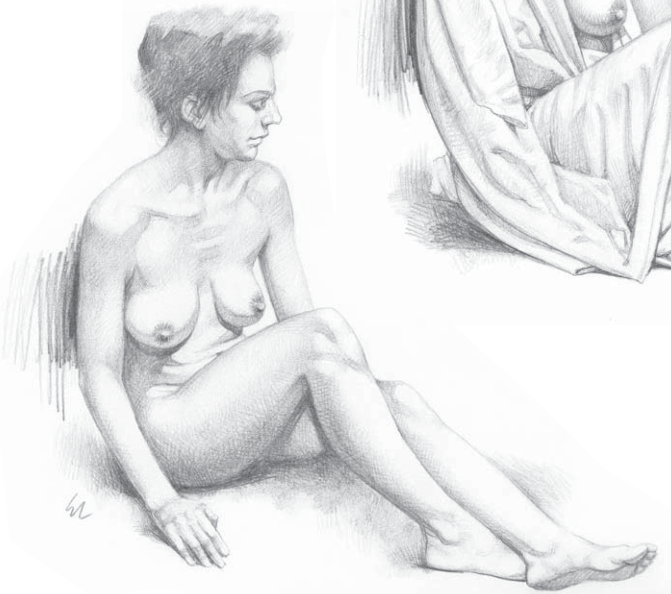


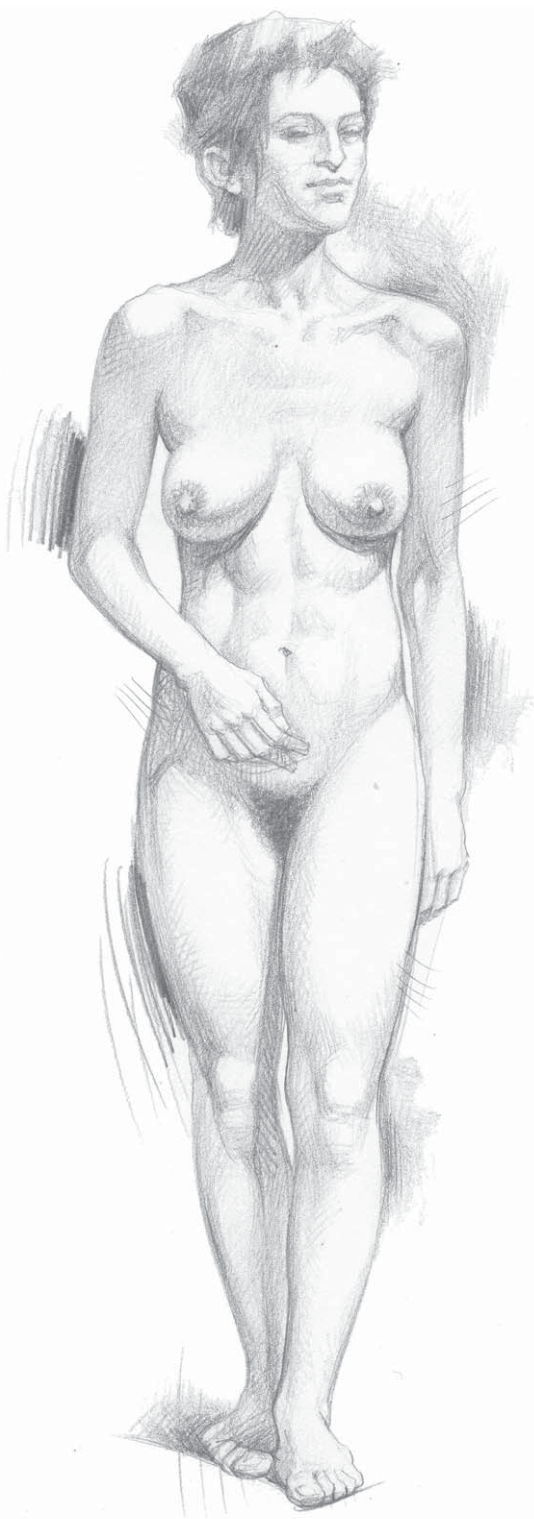




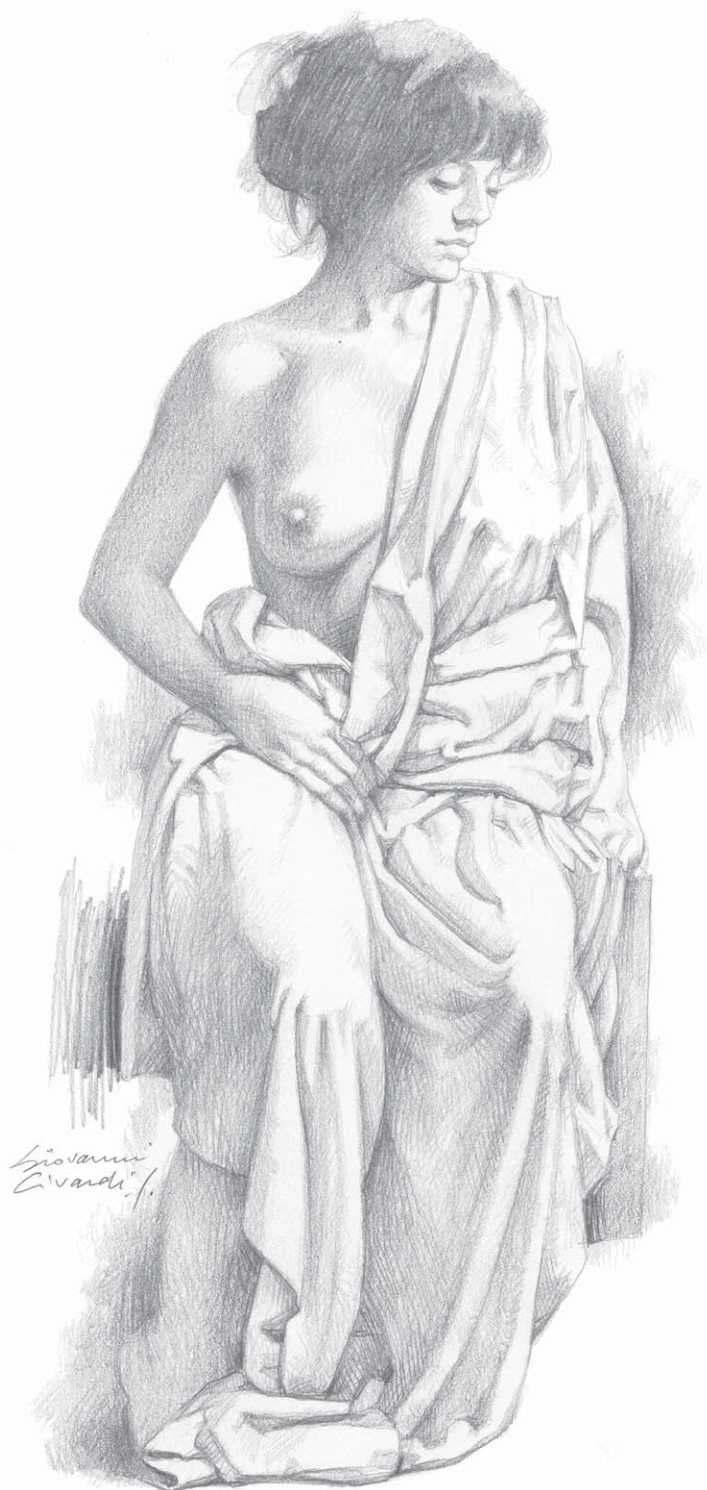


Если у вас есть возможность работать с обнаженной моделью, можно организовать долгие (в пределах разумного) сеансы со статичными, не слишком утомительными позами (с. 132-132). В этом случае очень удобно будет сначала не спеша изучить обнаженную фигуру модели, а затем рассматривать ее в том же положении и освещении, но одетую или с драпировкой. Естественно, можно сделать и наоборот: изучить одетую фигуру, а потом проверить, изображена ли драпировка верно и в соответствии с анатомической структурой под ней. Быстрый предварительный набросок пером и тушью поможет разобраться со складками ткани.

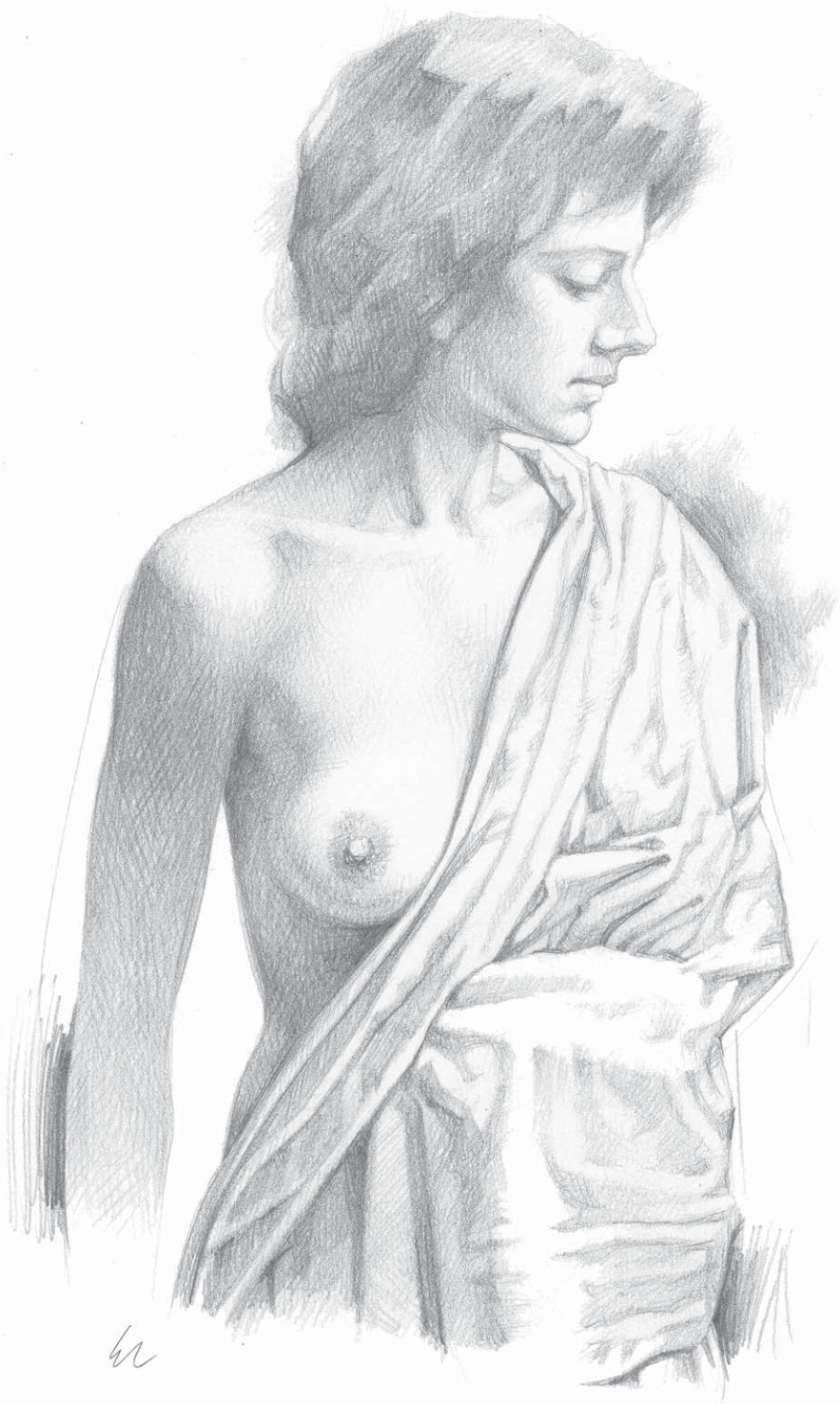












На этой и нескольких следующих страницах я бы хотел поделиться несколькими рисунками скульптур и живых моделей в исторических костюмах и церемониальных нарядах. Оба эти вида объектов легко найти. В музеях находятся скульптуры разных эпох и стилей, подходящие для точных штудий (без временных ограничений и беспокойства о том, что модель поменяет позу...) драпировки и форм тела. Во многих городах проходят театральные

шоу и исторические процессии с персонажами в костюмах разных стилей, вдохновленных модой ушедших веков. В крупных городах и на курортах часто можно видеть «живые скульптуры» (одна из них — на рисунке). Эти люди устраивают представление и зарабатывают деньги, стоя совершенно неподвижно довольно долгое время, интересно одетые или прикрытые драпировкой, с раскрашенными руками и лицами.







Рисунки с натуры можно выполнять последовательными этапами, при наличии времени и желания, и первый (и самый важный) этап – разметка внешних контуров формы модели и основных складок ткани на ней.

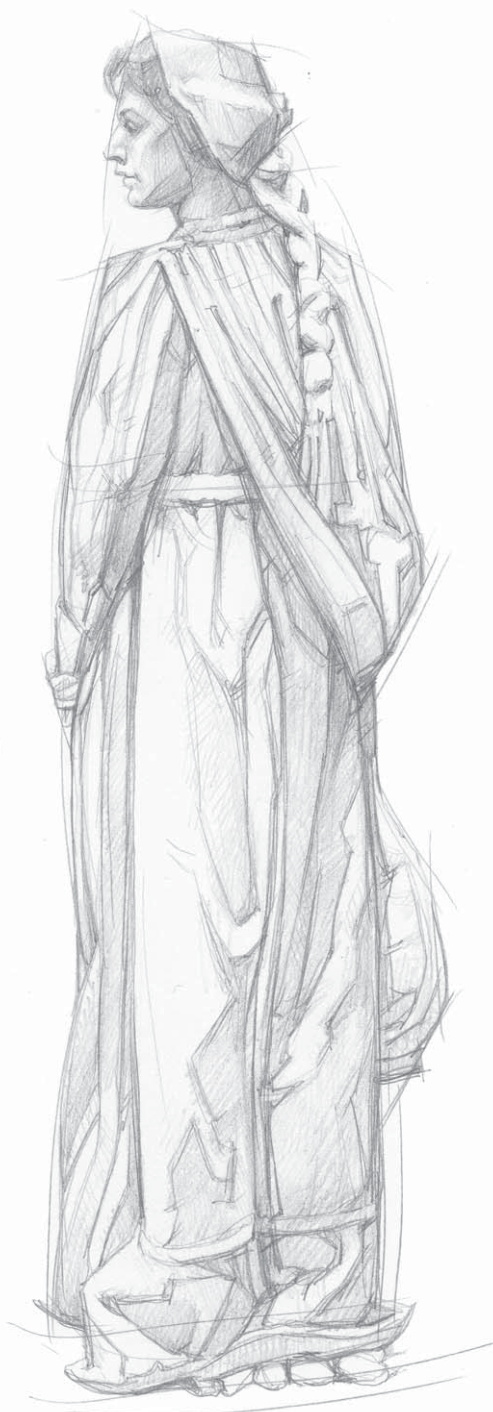








Исторические костюмы, особенно времен эпохи Возрождения, и церемониальная одежда, как правило очень сложные, с большим количеством ткани, различными вышивками и украшениями из орнаментов и камней. Не обязательно педантично изображать все эти детали, можно сделать набросок театрального костюма, детали дизайна или мизансцену.



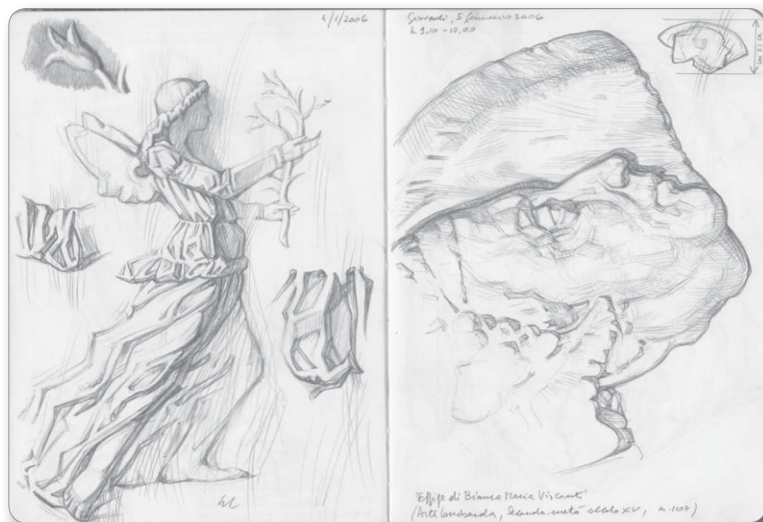
В витринах магазинов одежды представлены одетые манекены – они неподвижны и их можно рисовать без спешки. Например, это летнее платье напоминает древнегреческий женский наряд со скульптур.



*Giovanni
Civeroli /
Firenze, 4 x 11 20/2*

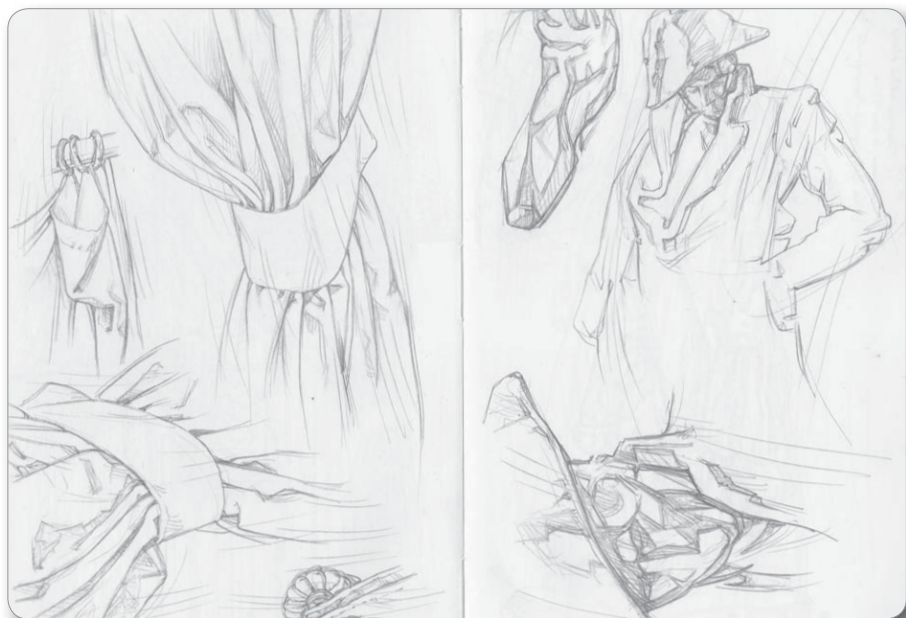
СТРАНИЦЫ ИЗ СКЕТЧБУКА

Ранее я предполагал, что даже в наши дни может быть полезно вести «скетчбук художника», чтобы рисование набросков вошло в привычку. Скетчбук – своего рода визуальный дневник, в котором можно фиксировать (в форме простого визуального комментария или более проработанного наброска) образы, ситуации, идеи и наблюдения, с которыми вы сталкиваетесь (или которые находите) в повседневной жизни, и которые потом можно было бы развить. Для заключительных страниц книги я подобрал несколько рисунков из скетчбука, сделанных в музеях и с памятников.











Научно-популярное издание

Чиварди Джованни

Рисование фигуры человека

Полное руководство

Главный редактор *Артем Степанов*

Руководитель направления *Вера Ежкина*

Ответственный редактор *Наталья Довнар*

Литературный редактор *Олег Пономарев*

Арт-директор *Алексей Богомолов*

Верстка *Юлия Рахманина*

Корректоры *Надежда Болотина, Елена Бреге*

Эта книга — весьма полное пособие по рисунку фигуры человека для начинающих. В ней освещаются значимые для новичка темы. Описаны различные подходы к изображению фигуры и портрета, разница между штудией и наброском. Особенно отмечу подробный раздел по анатомии фигуры и главу о рисовании драпировки. Текст очень ясный, в нем, кроме базовых вещей, есть достаточно тонкие наблюдения, основанные на личной практике автора.

Иллюстративная часть обширна: схемы, наброски, рисунки разной длительности. Рисовальная манера автора стабильна и наглядна, хотя несколько однообразна в стремлении к фотографической схожести. Поэтому при работе с книгой будет полезно дополнительно изучать рисунки лучших рисовальщиков прошлого и настоящего, чтобы видеть всю гамму технических возможностей.

*Дмитрий Горельшев,
художественный руководитель «Кружка скорого рисунка»,
старший преподаватель кафедры академического рисунка
МГХПА им. С. Г. Строганова*

18+

ISBN 978-5-00100-730-2



9 785001 007302 >

Максимально
полезные книги на сайте
mann-ivanov-ferber.ru

издательство
МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР



facebook.com/miftvorchestvo



vk.com/miftvorchestvo



instagram.com/miftvorchestvo