

РИСУНОК



85.15

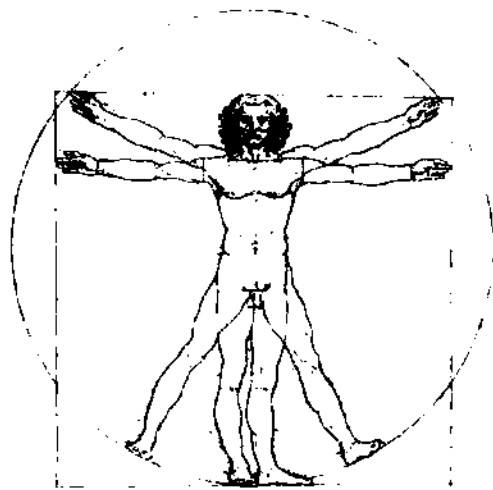
X 358

УРОКИ СТАРЫХ МАСТЕРОВ

*Подробное
изучение
пластической
анатомии человека
на примере
рисунков
великих
художников*

РОБЕРТ БЕВЕРЛИ ХЕЙЛ

РИСУНОК УРОКИ СТАРЫХ МАСТЕРОВ



Роберт Беверли Хейл

*Подробное изучение пластической анатомии человека на
примере рисунков великих художников*

Москва
АСТ • Астрель
2006

УДК 75
ББК 85.14
Х35

Хейл, Р.Б.

Х35 Рисунок. Уроки старых мастеров: подробное изучение пластической анатомии человека на примере рисунков великих художников : пер. с англ. О. А. Герасиной / Роберт Беверли Хейл. – М.: АСТ: Астрель, 2006. – 271 [1] с.: ил.

ISBN 5-17-036085-1 (ООО «Издательство АСТ»)
ISBN 5-271-13503-9 (ООО «Издательство Астрель»)
ISBN 0-8230-1401-0 (англ.)

Это увлекательное пособие по рисунку, основанное на изучении шедевров старых мастеров, поможет вам развить свои творческие способности, одолеть технические трудности и освоить необходимые навыки для самостоятельной творческой работы. Книга написана всемирно известным специалистом в своей области и рассчитана на широкий круг читателей.

УДК 75
ББК 85.14

Robert Beverly Hale

DRAWING LESSONS FROM THE GREAT MASTERS
100 Great Drawings Analyzed/ Figure Drawing Fundamentals
Defined

Перевод с английского

Подписано в печать 09.03.2006.
Формат 60х90^{1/8}. Усл. печ. л. 34,0.
Бумага офсетная. Печать офсетная.
Тираж 5 100 экз. Заказ 2519.

Общероссийский классификатор продукции
ОК-005-93, том 2;
953005 – литература учебная
Санитарно-эпидемиологическое заключение
№ 77.99.02.953.Д. 001056.0305 от 10.03.2005

ISBN 5-17-036085-1
(ООО «Издательство АСТ»)
ISBN 5-271-13503-9
(ООО «Издательство Астрель»)
ISBN 0-8230-1401-0 (англ.)
ISBN 985-13-7424-5 (Харвест)

Copyright © 1964 by Watson-Guptill Publications
© ООО «Издательство Астрель», 2005

ПРЕДИСЛОВИЕ АВТОРА

Я считаю, что если вы хотите научиться рисовать человеческую фигуру, то следует пойти в ученики к самому лучшему рисовальщику, человеку, который достиг в своем искусстве совершенства. Однако трудность заключается в том, что мастеров, обладающих превосходными качествами в данной области, в настоящее время не существует. Более того, не существует даже художников, которые могли бы изобразить фигуру так, как самые «худшие» из тех мастеров, работы которых представлены в этой книге. Объяснять причины существующей ситуации долго и сложно, к тому же любой студент, изучающий историю искусства, вполне догадывается об исторических и эстетических причинах этого кризиса. И естественно, из сложившегося положения есть выход, тем более, что мы можем изучать оригиналы и репродукции с рисунков большинства старых мастеров.

Успех в обучении искусству рисования человеческой фигуры в значительной степени зависит от личных качеств начинающего художника, преподаватель может исправить лишь технические ошибки, гораздо большая работа должна быть проделана самостоятельно. Даже поверхностный взгляд на представленные в книге работы позволяет оценить то, с каким мастерством художники прошлого подходили даже к техническим нюансам.

Наброски и рисунки великих мастеров, представленные здесь, сопровождают мои объяснения по тексту, поэтому они не организованы ни по стилям, ни хронологически, главная их функция – иллюстрировать книгу. Иллюстрации подобраны таким образом, чтобы показать максимальное количество частей тела в разнообразных ракурсах. Здесь приведено множество набросков с голов, рук и ног. Все работы воспроизведены в масштабе, приближенном к реальному, насколько позволяют размеры книги, или даже с увеличением, для подробного изучения.

БЛАГОДАРНОСТИ

Хочу поблагодарить Стюарта Клониса, руководителя Студенческой лиги искусствоведов, Джейкоба Бина, заведующего отделом рисунка Музея искусств Метрополитен и А. Хайатта старшего, заведующего отделом гравюры того же музея за помощь в подготовке этой книги. Хочу выразить особую признательность моей супруге Ники Миломас Хейл за всю проделанную работу. Но более всего я признателен своему редактору Дональду Хольдену за неустанную поддержку и множество ценных советов. Все фотографические материалы предоставлены музеями, указанными в тексте, а также Alinari – Art Reference Bureau.

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Предисловие</i>	<i>5</i>
<i>Список иллюстраций</i>	<i>9</i>
<i>Введение</i>	<i>11</i>
 Часть первая ОСНОВЫ РИСУНКА	 13
<i>Понятия передаются символами • Объекты: очертания, освещенность и расположение • Рисование линии. • Основные геометрические формы • Контекст и сопоставление • Мышление объемами</i>	
ИЛЛЮСТРАЦИИ	17
 Часть вторая ЛИНИЯ	 33
<i>Внешний контур • Плоскость встречается с плоскостью • Цвет встречается с цветом • Тон встречается с тоном • Линия показывает форму • Линии построения • Передача тонального перехода линией • Множество функций линии</i>	
ИЛЛЮСТРАЦИИ	37
 Часть третья СВЕТ И ПЛОСКОСТИ	 57
<i>Значение света • Свет на плоскости • Цвет и светотень • Свет и трехмерная форма • От полутени к блику, от тени к рефлексу • Соотношение между основными формами • Свет и тень на внутренних изогнутых поверхностях и плоскостях • Изучение света и тени • Падающие тени • Воображаемые источники света • Как свет разрушает форму • «Прыгающий» свет • Искажение светлых и темных плоскостей • Ошибки в изображении светотени • Ошибки в передаче блика • Линия передает светотень • Один предмет на фоне другого • Рефлекс • Направление света • Художник управляет светом •</i>	
Заключительные выводы	
ИЛЛЮСТРАЦИИ	67

Часть четвертая	
МАССА	87
<i>Массы и общие очертания • Масса и пропорции •</i>	
<i>Масса и тон • Масса и линия • Подчиненность де-</i>	
<i>талей целому • Сочетание простых фигур</i>	
ИЛЛЮСТРАЦИИ	93
Часть пятая	
ПОЛОЖЕНИЕ НАКЛОН ИЛИ НАПРАВЛЕНИЕ	109
<i>Определение наклона • Трудности в определении на-</i>	
<i>клона • Формы в движении • Модель непрерывно дви-</i>	
<i>жется • Тон и направление формы • Наклон и ли-</i>	
<i>ния • Положение и истинные очертания • Наклон и</i>	
<i>драпировка</i>	
ИЛЛЮСТРАЦИИ	115
Часть шестая	
ПЛАСТИЧЕСКАЯ АНАТОМИЯ	141
<i>Рисование без модели • Изучение анатомии • Кости</i>	
<i>определяют форму тела • Купите кости • Начало и</i>	
<i>прикрепление мышц • Эволюционный подход • Сила</i>	
<i>тяготения и животные на четырех конечностях •</i>	
<i>Сила тяготения и человек • Дальнейшие последст-</i>	
<i>вия прямохождения • Значение функции • Функцио-</i>	
<i>нальные группы • Линии, разделяющие функциональ-</i>	
<i>ные группы • Возможные ошибки</i>	
ИЛЛЮСТРАЦИИ	149
Часть седьмая	
ВСЕ И СРАЗУ	209
<i>Элементы рисунка взаимосвязаны • Композиция и</i>	
<i>перспектива • Изучайте историю искусства • Ваш</i>	
<i>профессиональный рост</i>	
ИЛЛЮСТРАЦИИ	213
Алфавитный указатель	269

СПИСОК ИЛЛЮСТРАЦИЙ

Джон Генри Фюсли	ФЕТИДА, ОПЛАКИВАЮЩАЯ МЕРТВОГО АХИЛЛА	18
Аннибале Караччи	СТОЯЩАЯ ОБНАЖЕННАЯ	20
Лука Камбиазо	МНОГОФИГУРНАЯ КОМПОЗИЦИЯ	22
Лука Камбиазо	КРЕСТНЫЙ ПУТЬ	24
Никола Пуссен	СВЯТОЕ СЕМЕЙСТВО	26
Оноре Домье	ДОН КИХОТ И САНЧО ПАНСА	28
Леонардо да Винчи	МАДОННА С МЛАДЕНЦЕМ И ДРУГИЕ НАБРОСКИ	30
Якопо Повтормо	НАГОЙ МАЛЬЧИК	38
Школа Леонардо да Винчи	ГОЛОВА	40
Рафаэль Санти	СХВАТКА МЕЖДУ ВСАДНИКОМ И ДВУМЯ ОБНАЖЕННЫМИ ВОИНАМИ	42
Альбрехт Дюрер	ГОЛОВА МУЖЧИНЫ	44
Рембрандт Харменс ван Рейн	ЖЕНЩИНА СО СЛОЖЕННЫМИ РУКАМИ	46
Джон Генри Фюсли	МУЖЧИНА, ОБНИМАЮЩИЙ ЖЕНЩИНУ	48
Тинторетто (Якопо Робусти)	ЛУЧНИК	50
Питер Брейгель	ХУДОЖНИК И ЗНАТОК	52
Антуан Ватто	ЖЕНЩИНА, СИДЯЩАЯ НА ЗЕМЛЕ	54
Альбрехт Дюрер	ОБНАЖЕННАЯ	68
Джентиле Беллини	ПОРТРЕТ ЮНОШИ	70
Альбрехт Дюрер	ГОЛОВА НЕГРА	72
Питер Пауль Рубенс	ПОРТРЕТ ИЗАБЕЛЛЫ БРАНТ	74
Якопо да Понтормо	ГОЛОВА ЖЕНЩИНЫ	76
Франсуа Буше	ЭСКИЗ К КАРТИНЕ «СУД ПАРИСА»	78
Рафаэль Санти	БИТВА ОБНАЖЕННЫХ	80
Альбрехт Дюрер	ПЯТЬ ОБНАЖЕННЫХ ФИГУР, ЭСКИЗ К КАРТИНЕ «ВОСКРЕСЕНИЕ ИЗ МЕРТВЫХ»	82
Тинторетто (Якопо Робусти)	ЭСКИЗ К КАРТИНЕ «ВЕНЕРА И ВУЛКАН»	84
Леонардо да Винчи	КАНОН ПРОПОРЦИЙ	94
Альбрехт Дюрер	СТОЯЩАЯ ОБНАЖЕННАЯ	96
Леонардо да Винчи	ГОЛОВА СТАРИКА	98
Микеланджело Буонарроти	ЭСКИЗ К КАРТИНЕ «ЛИВИЙСКАЯ СИВИЛЛА»	100
Аннибале Караччи	ПОЛИФЕМ	102
Аннибале Караччи	ПОЛИФЕМ	104
Леонардо да Винчи	КАРТОН К КАРТИНЕ «ДЕВА МАРИЯ И СВ. АННА»	106
Тициан (Тициано Вечеллио)	ВСАДНИК И ПОВЕРЖЕННЫЙ ВРАГ	116
Питер Пауль Рубенс	ЭСКИЗ К КАРТИНЕ «МЕРКУРИЙ, СПУСКАЮЩИЙСЯ С НЕБЕС»	118
Рембрандт Харменс ван Рейн	ДВА МЯСНИКА ЗА РАБОТОЙ	120
Питер Пауль Рубенс	ЭТЮД С ГОЛОВАМИ И РУКАМИ	122
Копия с работы Альбрехта Дюрера	НАБРОСОК РУК	124
Эдгар Дега	БАЛЕРИНА, ПОПРАВЛЯЮЩАЯ ПУАНТЫ	126
Леонардо да Винчи	ПОВЕРХНОСТНАЯ АНАТОМИЯ ГОЛОВЫ И ПЛЕЧЕВОГО ПОЯСА	128
Антуан Ватто	ДЕВЯТЬ ЭСКИЗОВ ГОЛОВЫ	130
Тинторетто (Якопо Робусти)	СТОЯЩАЯ ФИГУРА В ДРАПИРОВКЕ	132
Питер Брейгель	ЛЕТО	134
Якопо да Понтормо	БЛАГОВЕЩЕНИЕ	136
Сандро Боттичелли	ЭСКИЗ К АЛЛЕГОРИЧЕСКОЙ ФИГУРЕ ПЛОДОРОДИЯ	138
Бернар Зигфрид Альбинус	АТЛАС КОСТЕЙ И МЫШЦ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА, лист 1	150
Бернард Зигфрид Альбинус	АТЛАС КОСТЕЙ И МЫШЦ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА, лист 2	152
Бернард Зигфрид Альбинус	АТЛАС КОСТЕЙ И МЫШЦ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА, лист 3	154
Андреас Везалий	СТРОЕНИЕ ТЕЛА ЧЕЛОВЕКА, лист 21	156
Андреас Везалий	СТРОЕНИЕ ТЕЛА ЧЕЛОВЕКА, лист 22	158
Андреас Везалий	СТРОЕНИЕ ТЕЛА ЧЕЛОВЕКА, лист 23	160
Бернард Зигфрид Альбинус	АТЛАС КОСТЕЙ И МЫШЦ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА, лист 1	162
Андреас Везалий	СТРОЕНИЕ ТЕЛА ЧЕЛОВЕКА, лист 26	164
Бернард Зигфрид Альбинус	АТЛАС КОСТЕЙ И МЫШЦ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА, лист 7	166
Андреас Везалий	СТРОЕНИЕ ТЕЛА ЧЕЛОВЕКА, лист 32	168
Андреас Везалий	СТРОЕНИЕ ТЕЛА ЧЕЛОВЕКА, лист 33	170
Андреас Везалий	СТРОЕНИЕ ТЕЛА ЧЕЛОВЕКА, лист 35	172

Бернард Зигфрид Альбинус	АТЛАС КОСТЕЙ И МЫШЦ	
Рафаэль Санти	ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА, лист 4	174
Баччио Бандинелли	ПОЕДИНОК ОБНАЖЕННЫХ	176
	ОБНАЖЕННАЯ МУЖСКАЯ ФИГУРА С	
	ПОТОЛОЧНОЙ РОСПИСИ СИКСТИНСКОЙ	
	КАПЕЛЛЫ	178
Леонардо да Винчи	ОБНАЖЕННЫЙ ВСАДНИК	180
Лука Синьорелли	ОБНАЖЕННАЯ МУЖСКАЯ ФИГУРА СО СПИНЫ	182
Жак Калло	АНАТОМИЧЕСКИЕ НАБРОСКИ	184
Жак Калло	СТОЯЩИЙ ОБНАЖЕННЫЙ	186
Андреа дель Сарто	НАБРОСКИ РУК	188
Рафаэль Санти	ЭСКИЗ К КАРТИНЕ «ПРЕОБРАЖЕНИЕ ГОСПОДНЕ»	190
Леонардо да Винчи	РУКИ	192
Питер Пауль Рубенс	НАБРОСКИ РУК И НОГ	194
Микеланджело Буонарrotти	ЭСКИЗ ФИГУРЫ ХРИСТА	196
Филиппо Липпи	ЮНОША-АТЛЕТ	198
Антонио Поллайоло	ФИГУРА АДАМА	200
Андреа дель Сарто	НАБРОСКИ КИСТИ И СТОПЫ	202
Микеланджело Буонарrotти	НАБРОСОК МУЖСКОЙ СПИНЫ И НОГ	204
Микеланджело Буонарrotти	ОБНАЖЕННАЯ МУЖСКАЯ ФИГУРА	206
Жан-Огюст-Доминик Энгр	ПОРТРЕТ ПАГАНИНИ	214
Джованни Баттиста Тьеполо	АНГЕЛ	216
Рембрандт Харменс ван Рейн	УСНУВШАЯ ДЕВУШКА	218
Андреа Мантенья	ЮДИФЬ И ЕЕ СЛУЖАНКА	220
Рафаэль Санти	НАБРОСОК СТАТУИ ДАВИДА РАБОТЫ	
	МИКЕЛАНДЖЕЛО	222
Питер Пауль Рубенс	ОБНАЖЕННАЯ НАТУРА	224
Андреа дель Сарто	ГОЛОВА СТАРИКА	226
Андреа дель Сарто	ГОЛОВА АПОСТОЛА	228
Микеланджело Буонарrotти	ГОЛОВА В ПРОФИЛЬ	230
Антонио Пизанелло	МУЛ	232
Альбрехт Дюрер	ИИСУС НА КРЕСТЕ	234
Рафаэль Санти	ГЕРАКЛ И КЕНТАВР	236
Микеланджело Буонарrotти	НАБРОСОК ОБНАЖЕННОЙ НАТУРЫ	238
Понтормо (Якопо Карруччи)	ОБНАЖЕННАЯ МУЖСКАЯ НАТУРА	240
Питер Пауль Рубенс	ЭСКИЗ К КАРТИНЕ «АВРААМ И МЕЛХИСЕДЕК»	242
Эдгар Дега	ЭСКИЗ К КАРТИНЕ «НЕСЧАСТЬЯ»	244
Антонио Корреджо	МАЛЬЧИК С ФЛЕЙТОЙ	246
Андреа дель Сарто	СЛОЖЕННЫЕ РУКИ	248
Питер Пауль Рубенс	ПОРТРЕТ МАЛЕНЬКОГО МАЛЬЧИКА	250
Рембрандт Харменс ван Рейн	САСКИЯ, СПУСКАЮЩАЯСЯ	
	С РУМБАРТУСОМ ПО ЛЕСТНИЦЕ	252
Джулио Романо	ДВЕ ФИГУРЫ	254
Франсиско Гойя	ТРИ ЗЕМЛЕКОПА	256
Рембрандт Харменс ван Рейн	ОБНАЖЕННАЯ	258
Франсиско Гойя	ПРОБУЖДЕНИЕ НА ОТКРЫТОМ ВОЗДУХЕ	260
Огюст Роден	РАЗДЕВАЮЩАЯСЯ ЖЕНЩИНА	262
Микеланджело Буонарrotти	ОБНАЖЕННЫЙ ЮНОША	264
Уинслоу Хомер	РЫБАЧКА НА БЕРЕГУ	266

ВВЕДЕНИЕ

Я РАД, ЧТО МНЕ доверили писать это введение, поскольку давно восхищаюсь работами Роберта Беверли Хейла, а также его успехами как преподавателя. В течение последних 20 лет он преподавал рисунок и анатомию в Студенческой лиге искусствоведов и воспитал многих художников.

Эта книга для профессионалов, которые решили избрать искусство своей профессией, а так же для любителей, которые заинтересовались искусством всерьез. Издание этой книги очень своевременно.

Сегодня мы наблюдаем возрождение интереса к реалистическому искусству и академическому рисунку. Некоторое время назад хорошие рисовальщики практически исчезли. Даже в самых лучших учебных заведениях хороший рисунок стал исключительной редкостью. Программа занятий по рисунку была сильно урезана, а в некоторых местах даже полностью отменена. С радостью хочу отметить, что подобного не случилось в Студенческой лиге искусствоведов. С удовлетворением могу заметить также, что «гонения на рисунок» похоже, завершились, а умение хорошо рисовать снова стало неотъемлемым и обязательным качеством хорошего живописца, независимо от того, в каком стиле он работает. Несомненно, не является случайностью тот факт, что лучшие современные художники – отменные рисовальщики!

В книге Роберта Беверли Хейла приводится сотня рисунков признанных мастеров, начиная с эпохи Возрождения. Представленная часть мирового культурного наследия включает настоящие шедевры западноевропейского рисунка.

Каждый, кто хоть раз бывал на знаменитых лекциях Роберта Беверли Хейла в Студенческой лиге искусствоведов, не мог не восхититься искусственностью и глубиной его познаний. Он – самый лучший преподаватель по пластической анатомии, первый из тех, кого я знаю. Он восприимчив к новым идеям и постоянно учится. Его подход всегда свеж и нестандартен, он отрицает закосневшие догматические положения. Он всегда учитывает индивидуальные особенности художника и хорошо понимает, что искусство изменчиво.

В этой книге специально подобранные к тексту рисунки старых мастеров Хейл подвергает анализу с точки зрения искусственного графика. Он предупреждает, что преподаватель рисунка не должен обращать внимание на индивидуальные особенности в строении фигуры, он должен изучать соотношение тени и света, движение и ритм, фактуру и строение.

В своем анализе Хейл обращает особое внимание на знание старыми мастерами пластической анатомии, передачу световых эффектов, использование плоскостей, выражение чувств и собственной точки зрения. Иными словами, автор выделяет именно те качества, которые превращают работу в произведение искусства, раскрывающее личность художника.

Большая часть современных книг, посвященных рисунку, слишком упрощают предмет. В том, чтобы объяснять сложные вещи простыми словами нет ничего плохого, однако слишком сильное упрощение приводит к поверхностности в знании предмета. «Рисунок. Уроки старых мастеров» – это книга, в которой материал подан в простой для восприятия форме, но без избыточного упрощения.

Роберт Беверли Хейл показывает, что рисунок мастера может стать лучшим учителем. Он открывает глаза читателю на то, какие глубины опыта кроются за сиюминутным озарением мастера.

*Стюарт Клонис
Руководитель
Студенческой лиги искусствоведов*

Часть первая

ОСНОВЫ РИСУНКА

РИСУНОК, КАК И ЛЮБОЙ другой навык, – это способность думать одновременно о нескольких вещах. Так как более или менее осознанно думать можно только о чем-то одном, остальные качества, необходимые для рисования, должны быть усвоены автоматически. Таким образом, процесс обучения рисунку состоит в усвоении определенного количества материала на подсознательном уровне, на уровне пользования навыком как инструментом.

Я также считаю, что ни один художник не вправе называться настоящим мастером, пока навык рисунка не усвоен им на этом уровне. Иначе выразить себя творческому человеку адекватно нет никакой возможности.

Безусловно, студенты, изучающие технику рисунка, и любители часто путают ремесленный навык с искусством. На всем протяжении книги следует помнить, что технический прием – лишь средство к достижению цели, но не сама цель.

ПОНЯТИЯ
ПЕРЕДАЮТСЯ
СИМВОЛАМИ

Все рисунки, выполненные в древности и в далеких странах, детское творчество или самые известные шедевры XX века являются попыткой общения со зрителем.

В этой книге мы изучаем рисунок классический и реалистический: способы и средства добиться иллюзии реального предмета. Основным свойством классического рисунка является то, что понятия передаются при помощи символов, которые на бумаге придают предмету трехмерность. Иными словами, художник изучает форму предмета, переносит свои представления на бумагу, а зритель, рассматривая изображение, воспроизводит в своем воображении этот предмет и главную идею, которую хотел выразить автор.

**ОБЪЕКТЫ:
ОЧЕРТАНИЯ,
ОСВЕЩЕННОСТЬ,
И РАСПОЛОЖЕНИЕ**

Для того чтобы изобразить объект определенных очертаний, прежде всего надо убедиться, что ваше представление о нем верно, то есть, что то, что вы хотите нарисовать, действительно существует. Именно поэтому изображение человеческой фигуры для начинающего рисовальщика сопряжено с такими сложностями: в человеческом теле есть множество «подводных камней», деталей, о которых новичок даже не имеет представления, для человека непосвященного они просто не существуют. Например, начинающий художник часто не знает, как устроена грудная клетка, одна из формообразующих частей фигуры; мало кто знает о напрягателе фасции, а без нее невозможно верно построить область торса. Эта мышца занимает на рисунке не менее 15 см, а то и больше, можете себе представить, как важно не забыть о такой детали.

После того как вы узнали обо всех формообразующих деталях объекта, следует перейти к безошибочной передаче его очертаний. До тех пор, пока вы не научитесь безошибочно передавать контуры определенного объекта на бумаге, как может зритель по вашему рисунку составить об объекте верное представление?

Кроме того, верно выбранное освещение поможет дополнить представление о форме: женская грудь представляет собой сферический объект, однако и ее можно представить в таком свете, что она будет казаться плоской.

Далее следует задача верно расположить предмет в пространстве. Не можете же вы нарисовать его в нескольких местах сразу. Кроме того, не следует располагать предмет заведомо таким образом, что его истинные очертания будут неясны.

**РИСОВАНИЕ
ЛИНИИ**

Конечно, все перечисленные задачи держать постоянно в уме начинающему художнику непросто. И конечно, его неопытная рука не в состоянии будет передать форму объекта безошибочно. Возможно, не сразу получится передать правильно и светотеневые отношения в рисунке (свет и тень).

Учиться искусству рисунка нелегко, основополагающим фактором здесь является постоянное упражнение.

Заведите блокнот и начните с рисования простых линий.

По-настоящему прямые линии нарисовать непросто, вертикальную прямую еще труднее, чем горизонтальную. Попробуйте изобразить ровный круг. Нарисуйте тысячу кругов, и тысяча первый будет заметно лучше первого. Не отчаивайтесь, по-настоящему идеальный круг от руки был способен нарисовать лишь великий Рафаэль.

ОСНОВНЫЕ ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФОРМЫ

Следует постоянно практиковаться в изображении кубов, цилиндров и сфер. Эти формы лежат в основе многих объемных предметов, или являются их составными формообразующими частями. Конечно, со временем станет ясно, что между кубом и цилиндром, цилиндром и сферой есть серия переходных форм. Яйцо например, не похоже ни на сферу, ни на цилиндр, его форма переходит от одного к другому. В своем воображении постарайтесь стереть вертикальные грани куба, до той степени, пока он не станет похож на цилиндр. Уберите у цилиндра верхнюю и нижнюю плоскости и «превратите» его в сферу. Выполняя подобные упражнения, можно научиться чувствовать связь между простыми геометрическими формами, это важно для передачи объекта сложной формы.

Вскоре вы научитесь верно передавать на бумаге простые геометрические формы и простые предметы. Пройдет еще некоторое время, и станут доступны более сложные объекты, состоящие из простых элементов.

КОНТЕКСТ И СОПОСТАВЛЕНИЕ

Освоив основные геометрические формы, неречисленные выше, вы вскоре поймете, что выучили самые главные «слова» изобразительного языка. Нарисуйте куб, и у вас получится квадратная коробка, изобразите цилиндр и получите колонну, из сферы можно получить теннисный мяч. Только этими простыми «словами» можно выразить тысячи понятий, а если комбинировать простые «слова-символы», то пред вами откроется возможность передавать бесконечное количество вещей.

Как и в любом языке, наши геометрические «слова-символы» всегда находятся в контексте и сопоставляются друг с другом. Если нарисовать рядом с кубом чайную ложку, он будет восприниматься, как кусок рафинада, а если поместить параллелепипед на крышу дома – получится печная труба. Пририсуйте к одному из концов цилиндра дымок – получится сигарета, а поместите цилиндр рядом с головой человека – он будет восприниматься как шея. Если к сфере пририсовать листок и веточку – выйдет яблоко, а сфера в руках у Афродиты станет яблоком раздора, золотым яблоком Гесперид.

В процессе обучения рисунку важнее всего на подсознательном уровне научиться воспринимать и разбивать любой сложный объект на несколько простых форм. С этого надо начинать любой рисунок. Такой подход поможет опустить несущественные детали, к которым так любят «привязываться» начинающие художники. Сведение объекта к простым формам помогает обобщать визуальную информацию, а этот навык является одним из самых важных для начинающего рисовальщика.

Попробуйте представить, что объект составлен из элементов разнообразной формы: квадратных, цилиндрических или сферических. Или попробуйте «упаковать» объект в коробку, коробка какой формы подойдет ему более всего? Книга, стул, комната, дом – все эти объекты, можно «упаковать» в прямоугольные коробки разного размера. Представьте, что у вас есть коробки-цилиндры и «уложите» туда абажур от лампы, ствол дерева, или башню. Возьмите сферическую упаковку; конечно, для Луны, понадобится слишком большая, но для человеческого глаза у вас наверняка такая шарообразная упаковка найдется.

Имейте в виду, чем больше вам удастся разбудить свою фантазию, тем лучше. В конечном счете, вы обнаружите, что во вселенной разнообразие форм удивительно невелико, и все, что вы видите и не видите вокруг себя, сводится лишь к нескольким основным формам, связанным между собой бесчисленным множеством переходных. Даже морская гладь – лишь оболочка земного шара и родственна булавочной головке.

Теперь представьте внутри коробок себя. Это упражнение помогает понять строение интерьера и того, как выглядят основные геометрические формы изнутри, и как пересекаются и взаимодействуют их плоскости. Если представить себя внутри прямоугольной коробки – получится комната, а если поместить себя внутрь цилиндра с полусферой на вершине – вы окажетесь внутри Римского пантеона.

Позже вы научитесь выстраивать у всех перечисленных простых и сложных форм – кубов, сфер и цилиндров, их внутренних и внешних поверхностей, а также отдельных частей фигур – светотеневые отношения. Вы научитесь воспринимать самые разные объекты: склоны холмов, гребни волн, и в конце концов фигуру человека с точки зрения настоящего рисовальщика.

ИЛЛЮСТРАЦИИ

ОСНОВЫ РИСУНКА

Джон Генри Фюсли (1741–1825)

**ФЕТИДА, ОПЛАКИВАЮЩАЯ
МЕРТВОГО АХИЛЛА**

*Акварель по черному мелу
(40×50,5 см)*

Чикагский Институт искусств



Фюсли представляет в рисунке форму А в виде цилиндра. Естественно он знал, как рисовать цилиндр и как на нем распределяется свет и тень. Он размещает цилиндр таким образом, чтобы раскрыть его форму максимально. Из изображения становится ясно, где цилиндр находился и в какую точку пространства стремится. Освещение тоже продумано так, чтобы подчеркнуть цилиндрическую форму объекта.

Однако перейдем к более тонкому предмету. Особой межкостной мышце на руке Ахиллеса, называемой тыльный межкостный мускул, художник придал яйцевидную форму (В). То, что освещение этой детали такое же, как и всей фигуры, придает рисунку большую выразительность.

Обратите внимание на решение заднего плана картины. Изображения камней на рисунке разбито на отдельные плоскости, на них падает свет той же яркости, что и на фигуру Фетиды.



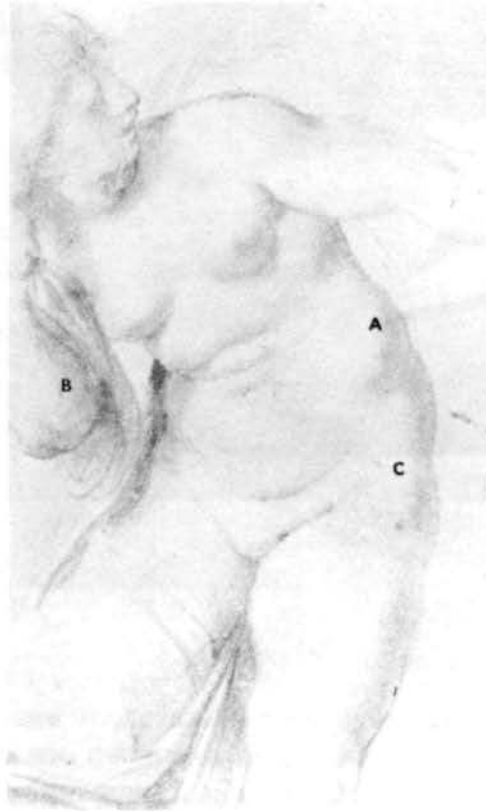
Аннибале Караччи (1560–1609)

СТОЯЩАЯ ОБНАЖЕННАЯ

Красный мел

(37,5×22,8)

Королевская библиотека, Виндзор



Изображение скомпоновано на основе трехмерных простых геометрических фигур. Наружная косая мышца живота (А) представляет собой яйцевидную форму.

Бедра – аналогично. Группа мышц сгибателей руки (В) также имеет яйцевидную форму. Напрягатель широкой фасции (обратите на него особое внимание) художник приблизил к форме, состоящей как бы из двух яиц. Модель слегка наклонена вперед. Это типичный способ изображения модели в данной позе.



Лука Камбиазо (1527–1585)

МНОГОФИГУРНАЯ КОМПОЗИЦИЯ

Перо и бистр (34×24 см)

Уффици, Флоренция



В этом рисунке Камбиазо составляет фигуру из простых прямоугольников. Художник построил модели на основе плоскостей горизонтальных и вертикальных. Свет падает слева и сверху; поверхности, находящиеся в тени заштрихованы. Более реалистичные фигуры с той же освещенностью смотрелись бы не хуже.

Но даже на таких «кубических» фигурах отчетливо видно анатомическое строение, Камбиазо не забывает про него. Линия (А) находится на линии вершины крестца.

В данной работе проиллюстрирован еще один принцип: от части к части фигуры художник меняет направление, иными словами, каждая плоскость по отношению к предыдущей находится под иным углом.



Лука Камбиазо (1527–1585)

МНОГОФИГУРНАЯ КОМПОЗИЦИЯ

Перо и бистр (34×24 см)

Уффици, Флоренция



Этот рисунок Камбиазо проработан тщательнее предыдущего. Источник света здесь находится справа. Все построено на основе тех же геометрических фигур. Ствол дерева, например (А), в основе является цилиндром. Все руки и ноги на рисунках в этой книге построены по сходным принципам. Даже дерево похоже на руку. Обратите на манеру изображения руки у Леонардо да Винчи (с. 31). Такая линейная и тональная штриховка позволяет выразить и форму и направление освещенности. Из самых примечательных анатомических подробностей – внутренняя (В) и внешняя (С) поверхности подколенного или ахиллова сухожилия.



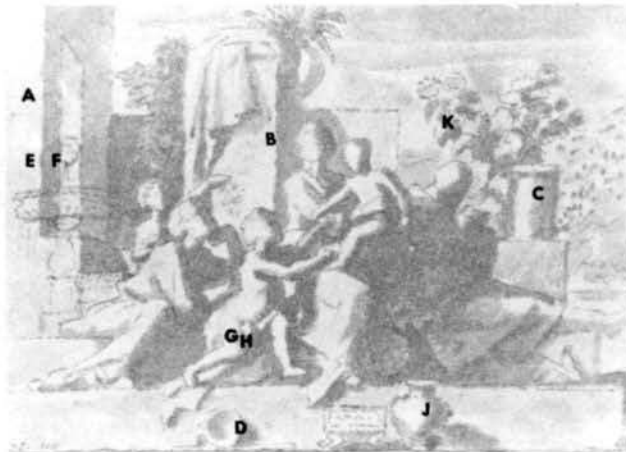
Никола Пуссен (1594–1665)

СВЯТОЕ СЕМЕЙСТВО

Перо и размывка бистром

(18,4×25,3 см)

Библиотека Пирпонт Морган, Нью-Йорк



Этот набросок Пуссена выполнен в той же манере построения, что и работа Камбиазо. Дом (А) – прямоугольник, стена (В) – прямоугольник. Колонна (С) – цилиндр. Чаша (D) внутренняя вогнутая поверхность шара. Обратите внимание на переход плоскости Е в плоскость F, они сменяются также как G и H. На данном этапе рисунка художник не делает различия между камнем и человеческим телом. Для него имеет значение только форма. Обратите внимание на шарообразные очертания основания вазы (J) – это почти шар. Стоит отметить и переход от плоскости к плоскости у листьев растений (K).



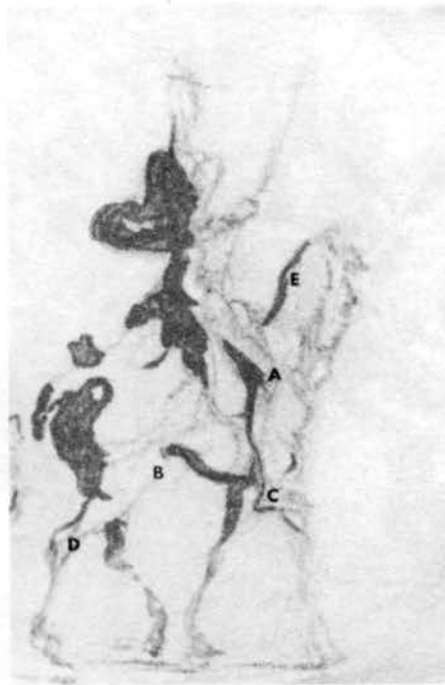
Оноре Домье (1808–1879)

ДОН КИХОТ И САНЧО ПАНСА

Уголь, тушь, отмывка

(18,7×30,8 см)

Музей Метрополитен, Нью-Йорк



Попробуйте скопировать этот набросок Домье, стараясь изобразить простые блочные формы, как это делал Камбиазо. Пусть освещение будет тоже справа, и вам сразу станет понятно, почему Домье разместил тени у фигуры именно так, а не иначе.

Характер изображения суставов у лошади дает нам представление о том, насколько Домье разбирался и в анатомии животных. Было бы неплохо и вам достать где-нибудь лошадиные кости и разобраться в их строении. Сравните анатомию всадника с анатомией лошади, и найдите сходство в строении человека и животного. Колено Дон Кихота – в точке (А), колено лошади – в точке (В). Лодыжка всадника – (С), лошадиная лодыжка – (D). С этой точки все, что идет у лошади вниз – аналогично человеческой стопе. Обратите внимание на S-образный изгиб лошадиной шеи (Е). Для человека такая особенность не характерна – только для шейного отдела позвоночника у животных.



Леонардо да Винчи (1452–1519)

**МАДОННА С МЛАДЕНЦЕМ И ДРУГИЕ
НАБРОСКИ**

Чернила и перо

(40,5×29 см)

Публикуется с разрешения Ее Величества

Королевская библиотека

Виндзор



Чтобы научиться рисовать, заведите блокнот и постоянно делайте наброски, это вам скажет любой художник. Наброски, приведенные здесь, – именно такая страница из блокнота Леонардо да Винчи.

В точках А и В мастер практикуется в штриховке, однако эти штрихи не имеют никакого отношения к рисунку, расположенному под ними. Переход каждой линии идет от света к тени, а затем снова к свету. Подобные штрихи не так просто научиться делать. Действуя вместе, они создают иллюзию сплошной изогнутой плоскости. Подобным приемом мастер хотел показать плавный изгиб лица при переходе к нижней челюсти (С).

Обратите внимание на изогнутые штрихи на руке (D). Они передают направление движения фигуры (положение фигуры). Посмотрите, какими приемами пользуется Леонардо да Винчи для изображения головы (Е и F).



ЛИНИЯ

Рисуя, например, куб, вы можете оценить значение линии для передачи объемного тела на плоскости. Линии, очерчивающие внешние границы куба, передают его силуэт, а линии внутри силуэта показывают характер пересечения плоскостей. Даже если вы захотите нарисовать просто пятно, неважно какого цвета, на стороне куба, для обозначения границ пятна вы станете использовать линию. Иными словами, как только вы изобразите границы пятна – его будет видно. Линией можно изобразить и пересечения плоскостей и границы тонов, ну и конечно же, линией можно изобразить и саму линию.

ВНЕШНИЙ КОНТУР

Начнем по порядку. Если вы задумали нарисовать силуэт объекта, не отвлекаясь на то, что находится внутри силуэта, – вы используете линию для того, чтобы показать, где кончается фон и начинается предмет. Если вы рисуете голову человека на фоне стены, то используете линию для того, чтобы показать, где кончается стена и начинается голова, а также то, что стена – позади головы, даже если бумага абсолютно плоская. Так как все вышесказанное вам уже совершенно понятно, перейдем к следующему этапу: использованию линии для изображения пересечения плоскостей.

**ПЛОСКОСТЬ
ВСТРЕЧАЕТСЯ
С ПЛОСКОСТЬЮ**

Если вы рисуете куб, то будете использовать линию там, где пересекаются плоскости куба. Вы понимаете, почему художники, рисуя здание, изображают вертикальную линию там, где одна стена встречается с другой. Такой линией художник отмечает место, где верх стола переходит в боковую его сторону. Он рисует ребро, на котором встречаются верхние плоскости стола.

Теперь вы можете представить внутри куба себя, увидеть изнутри и понять, зачем художник проводит линию там, где стена пересекается с потолком, или с другой стеной. Это места пересечения внутренних плоскостей.

Если вы нарисуете цилиндр с плоской верхушкой, то в этом случае вам придется передавать пересечение криволинейной поверхности с прямолинейной. Затем вы научитесь изображать переход от одной криволинейной поверхности к другой такой же криволинейной: например, при переходе грудной мышцы к грудной клетке или при переходе ягодичной мышцы к задней поверхности бедра.

**ЦВЕТ
ВСТРЕЧАЕТСЯ
С ЦВЕТОМ**

Когда один оттенок резко переходит в другой, границы между ними изображаются также линией. Если вы хотите нарисовать цветной флаг, между полем синего цвета, красного или белого, вы проведете линию, демонстрирующую переход между тонами. Рисуя глаз, вы линией будете отделять зрачок от цветной радужки, а цвет радужки от белого цвета роговицы.

**ТОН
ВСТРЕЧАЕТСЯ
С ТОНОМ**

Вы должны помнить, что для художника оттенок и тень находятся на равных правах. Он представляет свет и тень как цвет. Там, где более светлый оттенок встречается с более темным, тоже используется линия. Если вы поставите белый куб рядом с окном – источником света, то увидите, что у каждой плоскости куба своя степень освещенности – свой тон. Рисуя куб, вы будете использовать линии, чтобы показать, как плоскость одного тона переходит в другую.

**ЛИНИЯ
ПОКАЗЫВАЕТ
ФОРМУ**

Дальнейшее использование линии позволяет более полно показать облик объекта, по которому линия проходит. Если драпировка полосатая, то линии орнамента расходятся таким образом, что легко понять характер плоскости и изгиба драпировки. Замечательным упражнением для начинающего художника будет рисование драпировок, например, перекинутых через спинку стула. Чем больше там будет полосок – тем лучше. Больше всего подходит шотландский клетчатый плед.

Не менее полезным упражнением будет рисование куска льда с полосками. Так как лед прозрачен, будут видны даже линии с противоположной его стороны. Нарисуйте прозрачный цилиндр и нанесите на передней и задней плоскости спиральную линию. Попробуйте нарисовать прозрачный глобус с меридианами и параллелями как на видимой, так и на невидимой сторонах.

Такая практика поможет вам лучше чувствовать форму предметов, а не только улучшить качество изображения.

ЛИНИИ ПОСТРОЕНИЯ

При рисовании человеческой фигуры, для того чтобы показать ее очертания, художник ищет на поверхности тела воображаемые линии, облегчающие процесс построения формы. Очень жаль, что люди не покрыты полосками подобно зебрам, ведь если бы это было так, построить обнаженную фигуру было бы проще. Но мы все же не зебры, и рисовальщики ищут и даже изобретают специальные линии и контрольные точки для облегчения своей задачи. Некоторые из таких линий глазу не видны и являются лишь воображаемыми.

Рисование фигуры человека требует досконального знания основ рисунка. Опытный художник помещает воображаемую ленту вокруг шеи, линию на лбу, соединяет представляемые в уме плоскости и в месте их соединения проводит линии построения. Если художник производит линейную штриховку, то их направление может подчеркивать форму плоскости, по которой проходит штриховка.

Изучение анатомии художнику необходимо для правильного построения фигуры, для того чтобы знать, какие линии здесь имеют значение, а какие можно игнорировать. Мышцы, например, объединяются в функциональные группы, и при построении фигуры учитываются именно группы мышц, а не каждая мышца по отдельности.

Как я уже упоминал ранее, фигуру легко строить на основе простых геометрических форм. Воображаемые линии на поверхности обнаженной фигуры помогают понять, как тело устроено. Эти линии называются линии построения. Для того чтобы провести линию построения представьте, что насекомое, испачканное в чернилах, ползет по обнаженному телу. Как только вы научитесь правильно строить линии построения, можете считать, что научились рисовать и фигуру. Многие проблемы решаются правильным построением. Например, положение глаз на лице, повернутом в три четверти, связано с профильной линией, делящей лицо на равные части по вертикали.

**ПЕРЕДАЧА
ТОНАЛЬНОГО
ПЕРЕХОДА
ЛИНИЕЙ**

Линейные средства используются и при изображении перехода тона от светлого к темному. Там, где объект находится в тени – линия толще, а в месте большей освещенности – тоньше. Если линия совсем тонкая или прерывистая, значит в этом месте освещенность максимальная.

**МНОЖЕСТВО
ФУНКЦИЙ
ЛИНИИ**

На самом деле про линию мы сказали далеко не все, особенно о ее зависимости от плоскости, светотени, особенностей освещения. К этому мы еще вернемся. Однако сказано уже достаточно для того, чтобы вы поняли: у линии множество функций.

Если вы рисуете голову, обратите внимание на воображаемую линию, проходящую по вершине верхней губы. Эта линия обозначает не просто перелом плоскости. Она также показывает изменение оттенка цвета, переход от темного (нижняя плоскость верхней губы) к светлому. Как правило, в этом месте будет меняться и освещенность.

ИЛЛЮСТРАЦИИ

.

ЛИНИЯ

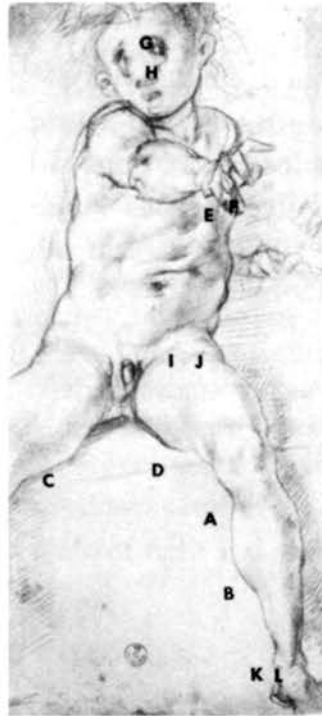
Якопо Понтормо (1494–1556)

НАГОЙ МАЛЬЧИК

Красный мел

(41×26,5 см)

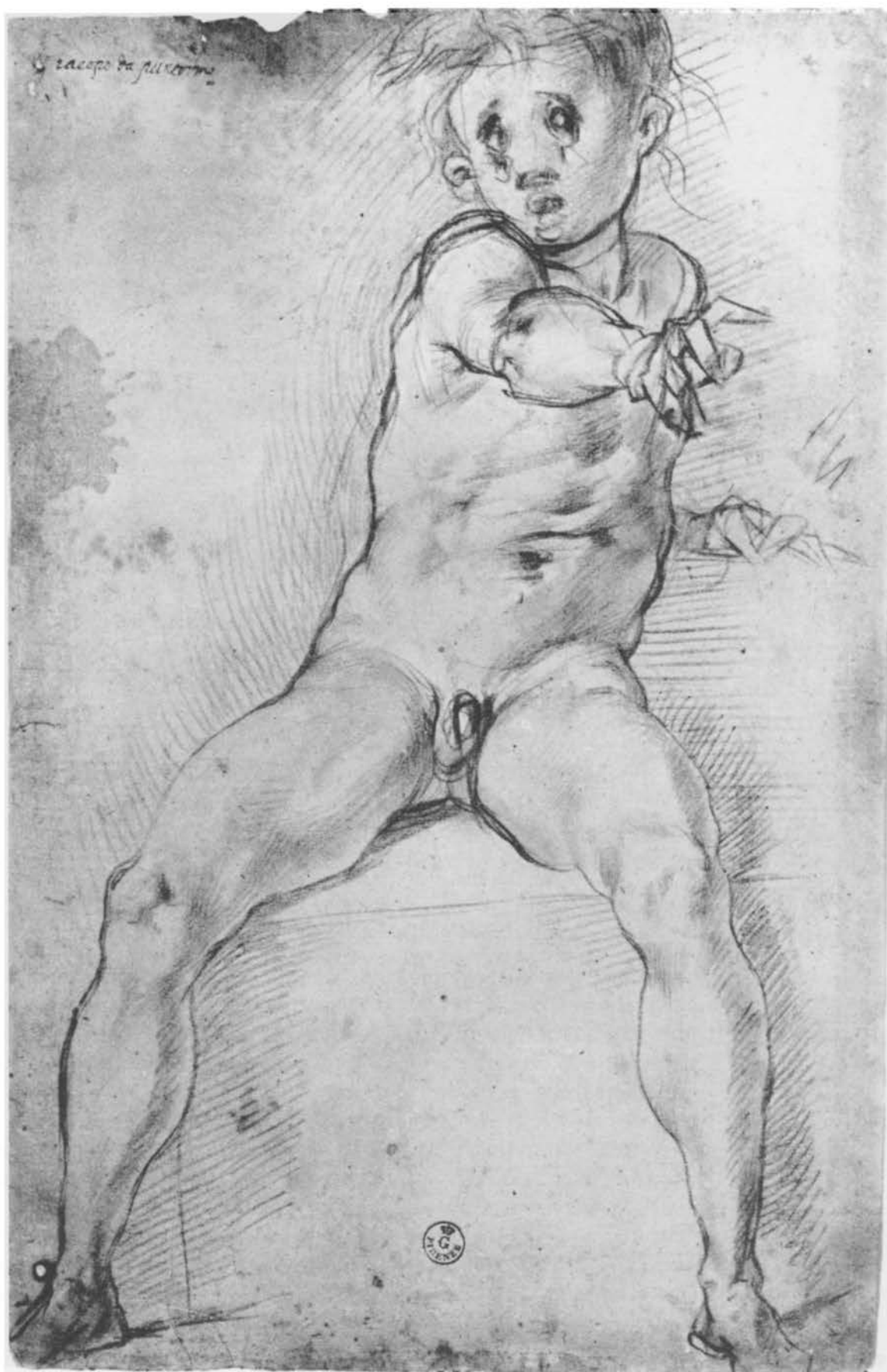
Уффици, Флоренция



Очевидно, что линия А–В обозначает внешний контур икроножной мышцы голени. Эта четкая линия помогает понять, что нога находится непосредственно на переднем плане кубообразного основания, на котором сидит модель. Линия С–D на кубе обозначает место, где верхняя плоскость встречается с боковой. Эта линия по толщине сходна с линией Е–F на мизинце руки. Там первая верхняя фаланга соединяется с плоскостью второй фаланги. Она похожа на линию G–H на носу, где фронтальная плоскость переходит в боковую.

Упомянутые линии обозначают соединение плоскостей. Посмотрите на внешнюю поверхность квадратной коробки: вы увидите, как встречаются плоскости.

С другой стороны, если заглянуть внутрь коробки, можно увидеть соединение внутренних плоскостей. Линия I–J отмечает место, где передняя плоскость тела встречается с верхней плоскостью ноги. Небольшая сильно изогнутая линия К–L показывает место, где передняя поверхность ноги переходит в верхнюю часть стопы. Похожая линия есть и на другой ноге. Можете ли вы найти на рисунке еще внутренние линии?



Школа Леонардо да Винчи

ГОЛОВА

Серебряный карандаш и белила

(22,4×15,8 см)

Королевская библиотека, Виндзор



Округлые линии на глазных яблоках, показывают место, где зрачок соединяется с радужкой, и границу между белой роговицей и цветной частью глаза. Линия А–В и сопровождающие ее аналогичные штрихи играют важную роль в передаче формы головы. Линия С–D передает форму глазного яблока.

На лице отсутствуют ресницы. Ресницы всегда мешали художникам и скульпторам правильно выполнять построение глаза, поскольку они не объемны. Поэтому, как правило, рисовальщик лишь слегка обозначает тень от ресниц на роговице.

Конечно, изучать тончайшие отношения света и тени на репродукциях трудно. Студенты должны видеть как можно больше работ в оригинале.





Рафаэль Санти (1483–1520)

**СХВАТКА МЕЖДУ ВСАДНИКОМ И
ДВУМЯ ОБНАЖЕННЫМИ ВОИНАМИ**

Перо

(25,8×20,9 см)

Академия художеств, Венеция

Неверным было бы предположение, что эта сцена изображена художником с натуры. Большинство людей считает, что все фигуры рисуются мастерами с моделей. Это не так. Уверяем вас, большая часть подобных сцен выдумана.

Невозможно предположить, что Фюсли уговорил девушку сесть в летающее блюдо (первый рисунок в книге), а всадник Рафаэля специально удерживал лошадь в определенной позе. Просто Рафаэль мог нарисовать лошадь или человека в любом положении, используя лишь воображение.

Для того, чтобы оценить мастерство Рафаэля и знание им пластической анатомии, обратите внимание на короткий отрезок А–В, обозначающий сухожилие передней большеберцовой мышцы. Вы наверняка никогда не слышали об этой мышце, но ее сухожилие в момент сгиба стопы образует форму сравнимую по объему с носом.

Линии С–D и Е–F показывают, что для художника имеет значение функция, происхождение, место крепления и направление короткого лучевого разгибателя запястья. Он также видел точные очертания и форму окончания локтевой кости (G) и обозначил малое сухожилие локтевого разгибателя запястья в состоянии сокращения, принимая во внимание ее цилиндрическую форму и прикрепление к проксимальному (дальнему от тела) концу плюсны мизинца.

Рафаэль и все прочие мастера рисунка в этой книге умели изображать фигуры, пользуясь лишь своим воображением и знанием анатомии.





Альбрехт Дюрер (1471–1528)

ГОЛОВА МУЖЧИНЫ

Перо (20,8×14,8 см)

Британский музей, Лондон

Линия, обозначающая переход между радужкой и роговицей, а также зрачком, примечательна своим абсолютным совершенством. Она не очерчивает правильного овала, потому что Дюрер хорошо понимал, как она будет выглядеть, изображенная с этой точки зрения.

Линии А намечают боковое крыло носа. Она также отражает тональные отношения, характерные для степени кривизны данной поверхности.

Это и линии построения, они показывают как поверхность искривляется. Они берут начало там, где фронтальная плоскость носа заканчивается и идут туда, где начинается фронтальная плоскость щеки. Линии В показывают нижнюю плоскость носа, которые некоторые художники игнорируют.

Линии, идущие от С к D передают объем воротника и различаются по толщине (нажиму), это позволяет передать тональные отношения. На освещенном месте линии практически прерываются. В верхней части они тоньше, в нижней – темнее. Это позволяет наметить тень в основании воротника.

Тщательно прорисовано ухо. Если вы возьмете учебник по медицинской анатомии и изучите все сложные изгибы на внутренней поверхности ушной раковины, то сможете рисовать уши не хуже Альбрехта Дюрера.

Начинающие рисовальщики часто рисуют на лице тень от носа и совершенно упускают из вида собственную тень на лице. Дюрер не забыл и об этом. В месте, обозначенном буквой Е, положена соответствующая тень. В данном случае она важнее, чем тень от носа и обозначается в первую очередь. Голова – важнее носа, руки в целом важнее пальцев. Форма грудной клетки масштабнее, чем грудная мышца.



Рембрандт Харменс ван Рейн

(1607–1669)

**ЖЕНЩИНА СО СЛОЖЕННЫМИ
РУКАМИ**

Перо и бистр

(16,6×13,7 см)

Альбертина, Вена



Этот рисунок, я полагаю, был нарисован с натуры. Однако и Рембрандт мог рисовать воображаемые фигуры.

На самом деле вряд ли художник видел на модели хотя бы одну линию из изображенных в наброске. Он видел, как одна плоскость переходит в другую, тон в тон, оттенок в оттенок, изменение тона, внешние очертания, формообразующие геометрические фигуры и их направление. Он прекрасно знал пластическую анатомию и перспективу. Он понимал, как свет падает на объект. Знал, какое освещение придает форме объем, а какое – этот объем разрушает. Безусловно, данный набросок – работа опытного мастера, изучившего свое ремесло досконально.

Например, линия А показывает, что формообразующей основой для запястья послужил цилиндр. Эта небольшая кривая показывает положение руки, изменение же толщины линии демонстрирует аналогичное явление для цилиндра.

Безусловно, тона на воображаемом цилиндре художник не мог представить без воображаемого же источника света, отбрасывающего свет на воображаемую плоскость.

Линия В–С показывает, что соседнее запястье художник строил на основе параллелепипеда.

Свет, падающий сверху, делает линию более тонкой вверху и толстой в основании запястья. Кстати, совсем не обязательно, что рукава художник нарисовал именно такими, какими они были на самом деле. Под рукой мастера они могли приобрести и новые очертания.





Джон Генри Фюсли (1741–1825)

**МУЖЧИНА, ОБНИМАЮЩИЙ
ЖЕНЩИНУ**

Черный мел

(20,6×14,7 см)

Кабинет графики, Базель

Этот рисунок Фюсли необычен и привлекателен, однако не сравним по качеству с предыдущим шедевром Рембрандта. Причины, по которым мы сделали подобное заключение, выходят за рамки настоящей книги. Просто следует помнить, что у любого художника есть свой творческий путь и манера. И всегда есть опасность «замучить» работу, сделать ее слишком тяжеловесной и, наконец, просто вульгарной. Не впасть в крайность – это важный принцип для каждого рисовальщика.

С технической точки зрения Фюсли подошел к работе профессионально и здесь у него есть чему поучиться (он и был наставником Уильяма Блейка). Например, Фюсли построил голову девушки на основе яйца. Линия верхней губы (одна из линий построения) проходит через всю голову. Направление складок драпировки (А и В) следует линии бедер. Кисть руки мастер построил на основе параллелепипеда, а линия С соединяет две его плоскости.

Линия D проходит там, где боковая плоскость стопы соединяется с подошвой.

Линия E на лице мужчины проходит там, где боковая поверхность щеки соединяется с нижней челюстью. Сравните аналогичный участок с предыдущим рисунком Рембрандта. Рембрандт изобразил выступы челюстных костей даже лучше, чем Фюсли, что придает изобразительной манере художника большую индивидуальность.



Q.E. 15.

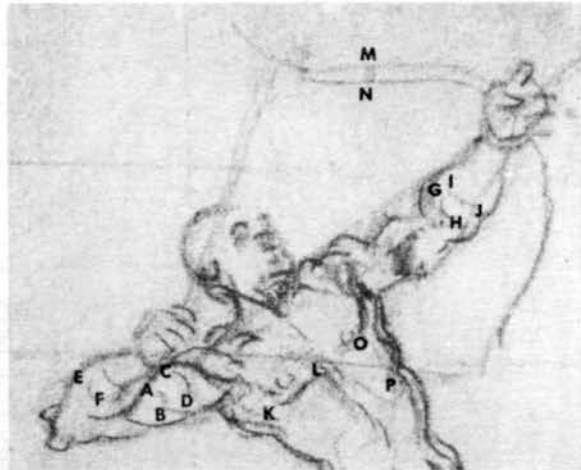
Тинторетто (Якопо Робусти) (1512–1594)

ЛУЧНИК

Уголь

(32, 2×20, 7 см)

Уффици, Флоренция



В этом наброске левое плечо представляет собой цилиндр. Линии А–В, С–D подчеркивают объем и направление формы, однако остается проблема: перспективное сокращение, ракурс у руки довольно сложный.

Направление предплечья передается линией Е–F и соседней ей кривой. Линии G–H и I–J нанесены для той же цели. Грудная клетка построена на основе цилиндра и линия К–L проходит в основании большой грудной мышцы для того, чтобы акцентировать ракурс грудной клетки. Небольшая линия М–N придает форму и направление луку. Линия О–Р проходит в месте, где фронтальная и боковая плоскости тела соединяются. Боковая плоскость почти не видна, но она все же существует и бывает показана на многих рисунках.



Питер Брейгель (1525–1569)

ХУДОЖНИК И ЗНАТОК

Перо и коричневая тушь

(25,5×21,5 см)

Альбертина, Вена



Здесь изображен художник и любитель живописи, наблюдающий за ним со стороны.

Для передачи линии в рисунке Брейгель использовал серию точек.

На носу точки образуют линию А–В (она отделяет фронтальную плоскость носа от боковой). Тот же прием распространяется и на другой нос (С). Точками обозначена линия верхней губы художника. Точки усиливают линию D–E, в месте блика (F) они исчезают, возникая снова там, где необходимо показать край шапки. Линия F–G отделяет верхнюю плоскость ручки кисти от боковой. Верхняя часть тела художника, ее форма показывает, что она построена на основе цилиндра. Линия H–I изгибается в области J, там, где верхняя плоскость большой грудной мышцы заканчивается и начинается нижняя плоскость. Запястье (K) построено на основе цилиндра, как и предплечье.



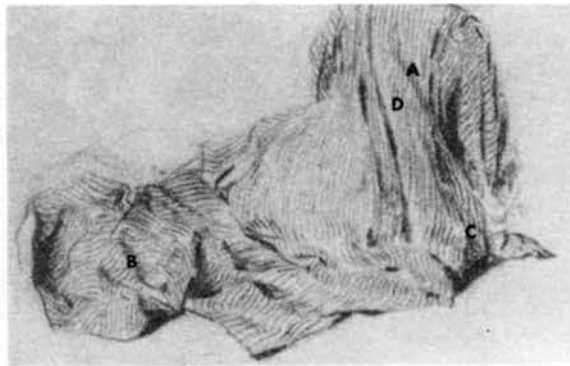
Антуан Ватто (1684–1721)

ЖЕНЩИНА, СИДЯЩАЯ НА ЗЕМЛЕ

Красный и черный мел

(14,6×16,1 см)

Британский музей, Лондон

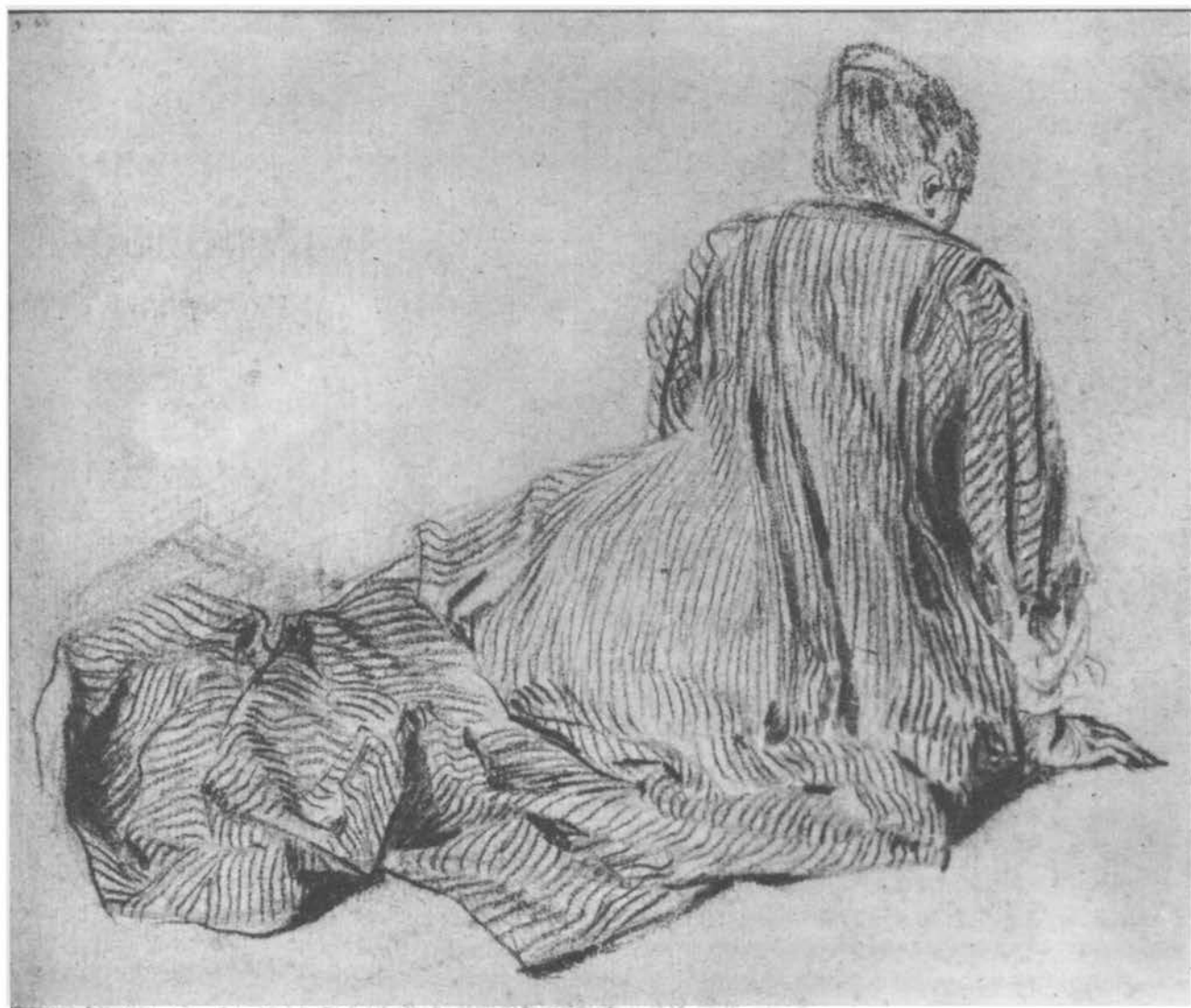


Вот великолепный пример изображения полосатой драпировки. Ватто не смог бы осилить такой сложный объем, если бы не практиковался в подобном ранее. Он прекрасно владел наукой построения. Линии драпировки это линии, повторяющие определенную форму. В то же время следует обращать внимание и на освещение, особенно на его направление, а также и на отраженный свет.

Свет падает в основание формы А, поэтому полосы в верхней части формы толще, чем в основании. На форму В освещение падает сверху: полосы справа – темнее, чем слева. На вершине этой части драпировки расположен блик. По мере приближения к блику, полосы становятся светлее. Часто в месте блика художники не оставляют полос вообще. Ватто поступил подобным образом в точках С и D.

Как только вы решите, откуда будет падать свет, вы сможете изобразить и блик. Можно копировать блики с натуры, а можно и сочинять новые световые акценты самостоятельно.

Разумеется, если вы рисуете выдуманную композицию в отсутствие модели, то источник света и места бликов вам придется «устанавливать» по воображению.



СВЕТ И ПЛОСКОСТИ

Одной лишь линией можно с легкостью передать трехмерное изображение. Безусловно при дополнительном использовании теней и полутеней, то есть тонов, эффект трехмерности можно усилить. Художник-любитель обычно не уделяет тонам достаточного внимания. Но, уверяю вас, студенты, изучающие рисунок, просто обязаны посвящать свои упражнения этим двум неотъемлемым компонентам рисования.

ЗНАЧЕНИЕ СВЕТА

Если бы не было света, не было бы теней и полутеней – ничего не было бы видно и уж конечно нечего было бы и рисовать. Форму предмета мы видим лишь тогда, когда он освещен. Художник всегда внимательно наблюдает за тем, как свет падает на предмет. Когда свет падает на объект белого цвета, начинающие рисовальщики обычно видят три тона: белый, черный и серый, в отличие от опытных мастеров, которые видят тысячи оттенков серого. То есть степень мастерства художника видна по тому, насколько тонко он отличает тональные нюансы в игре света и тени.

СВЕТ НА ПЛОСКОСТИ

Блики и тени создаются светом. Следовательно, все, что мы можем знать о бликах и тенях начинается со знания того, как падает на плоскость свет. Простейшие наблюдения в этой области можно проводить при помощи белого листа бумаги. Согните лист пополам и поднесите к окну. Свет, льющийся из окна, не должен быть слишком ярким – он подавляет способность глаза улавливать нюансы. Лучше всего, если в комнате будет одно окно.

Обратите внимание на контраст света и тени в том месте, где две плоскости листа бумаги встречаются. Самая светлая часть листа, ближе к пересечению плоскостей, – блик. Вначале светлая половина листа будет казаться просто однородно белой плоскостью. Однако при более внимательном рассмотрении вы увидите постепенный тональный переход от края листа к самой светлой его части на границе в другой плоскостью. Теперь рассмотрите темную часть листа и вы тоже увидите тональный переход: самая темная часть листа будет там, где она переходит в другую, светлую плоскость, затем по мере удаления от контрастного места, тон становится светлее (в том числе благодаря свету отраженному от стен комнаты).

ЦВЕТ И СВЕТОТЕНЬ

Теперь поместите согнутый пополам лист бумаги на край цветного стола. Глядя на лист бумаги, вы сможете увидеть чистый тональный переход и понять каким бы он был у стола, если бы стол был белым. Вы увидите, какими будут тональные отношения, если сделаете черно-белый рисунок стола.

Теперь вы начинаете понимать, как художник отличает цвет от тона? Цвет это краска, пыль, кожа, загар, даже губная помада. Представьте, что вы обернули листом бумаги свое запястье – теперь вы не увидите цвета руки, кожа закрыта листом, зато увидите чистый тональный переход, передающий округлую форму запястья. Как просто было бы увидеть тональные отношения в обнаженной фигуре если бы она была выкрашена белой краской! Именно по этой причине академический рисунок обнаженной фигуры традиционно выполняется с гипсовых моделей.

Вы можете попробовать обернуть ногу натурщика листом бумаги, для того чтобы понять, как будут распределяться тона, однако будьте осторожны: характер у натурщиков разный, кому-то это может и не понравиться.

СВЕТ И ТРЕХМЕРНАЯ ФОРМА

Конечно, художнику очень важно уметь различать полутени и тона. Уметь представлять объект «сделанным из гипса» – важный и необходимый навык.

Когда же вам надо увидеть блики, попробуйте представить, что предмет выполнен из полированного металла, например алюминия. И тогда вы поймете, почему художник может увидеть блик даже на темном облачении монахини.

Поставьте стол у окна, накройте его белой скатертью и поставьте на нее белый куб, белый цилиндр и белый шар. Роль куба может сыграть и кусочек сахара, цилиндром будет сигарета, а шаром – например, теннисный мячик.

Свет из окна должен падать немного сверху и сбоку, и чуть спереди. Такое освещение художники использовали традиционно в течение многих веков. Как только вы научитесь изображать предметы при таком освещении, можете переходить и к другим вариантам распределения светотени.

То, что мы наблюдали на согнутом пополам листке белой бумаги, поможет нам увидеть тональные отношения на белом кубе. Возьмите три кусочка сахара и поставьте их друг на друга – получится вытянутый вверх параллелепипед – башенка. Теперь попробуйте поставить вертикально сигарету и сравните характер тонового перехода у полученных объектов – найдите общие черты и различия. Вы увидите, что блик, как у сахарной башенки, так и у сигареты идет сверху вниз по всей длине. Однако различие между цилиндрической и прямоугольной формой состоит в том, что переход от самого светлого места к самому темному у цилиндра происходит постепенно, а у параллелепипеда – через грань, резко.

Если вышеупомянутые детали вам видны не очень хорошо, попробуйте сделать объемные геометрические формы из бумаги.

На стороне, закрытой от источника света, как у цилиндра, так и у параллелепипеда, вы увидите отраженный свет (рефлекс). Рассмотрите освещенные части: вы увидите легкий, почти незаметный переход от светло-светло серого в самом отдаленном краю освещенной части в сторону блика.

То, о чем мы говорили в этой главе, может показаться вам скучным, однако любой художник скажет вам, что это очень важные вещи. И раз уж вы решили стать хорошим рисовальщиком – придется посвятить хотя бы один день таким экспериментам со светом и тенью.

ОТ ПОЛУТЕНИ
К БЛИКУ,
ОТ ТЕНИ
К РЕФЛЕКСУ

Попробуем скопировать тоновые переходы на цилиндре, кубе и шаре. На цилиндре остановимся отдельно. В большинстве природных объектов тональные отношения распределены как раз как на цилиндре или на его отдельных частях. Переход тонов в этой фигуре происходит следующим образом.

Часть цилиндра, ближайшая к окну – светло-серого цвета. По мере приближения к зоне блика она постепенно светлеет. После прохождения блика происходит постепенный переход к самому

темному участку цилиндра. Такие постепенные переходы характерны только для цилиндрических округлых поверхностей, и вы не увидите их на кубе или сложенном пополам листе бумаги. От самого темного места в цилиндре начинается постепенное осветление тона – это зона отраженного света. Обратите внимание на следующую особенность: независимо от того, каким образом цилиндр установлен, блик всегда проходит по всей длине фигуры.

Для того чтобы знание структуры тонального перехода перешло в самое подсознание художника, необходимо сделать не менее сотни набросков цилиндрической фигуры.

СООТНОШЕНИЕ МЕЖДУ ОСНОВНЫМИ ФОРМАМИ

Возьмите яйцо и положите его на то место, где был цилиндр. На самом деле, если сгладить у цилиндра плоскости получится фигура, напоминающая яйцо, а тени у яйца будут распределены так же, как у цилиндра. Если слегка скруглить яйцо – получится шар, например теннисный мяч, а тоновые переходы на шаре будут похожи на аналогичные у яйца. Если сгладить у цилиндра лишь одну плоскость – получится конус. У конуса тональный переход будет аналогичным цилиндру.

В процессе построения сферы полезно представлять ее в виде прозрачного мыльного пузыря. Вы сразу поймете, что блик на шаре – всего лишь зеркальное отражение источника света. Сделайте настоящий мыльный пузырь и внимательно рассмотрите его поверхность – вы увидите уменьшенное отражение окна. Конечно, такого четкого отражения источника света вы не увидите на теннисном мяче – мешает фактура поверхности.

СВЕТ И ТЕНЬ НА ВНУТРЕННИХ ИЗОГНУТЫХ ПОВЕРХНОСТЯХ И ПЛОСКОСТЯХ

Нам необходимо рассмотреть, каким образом происходит тональный переход на внутренних поверхностях куба, цилиндра и сферы. Если вы опасаетесь, что воображение подведет вас, возьмите два согнутых пополам листа белой бумаги и расположите их подобно граням куба. Попробуйте несколько вариантов расположения. Можете свернуть лист белой бумаги в цилиндр, понаблюдать за тоновыми переходами в этой фигуре. Для того, чтобы представить изнутри шар, можно использовать белую миску.

ИЗУЧЕНИЕ СВЕТА И ТЕНИ

Те немногие геометрические формы, которые мы рассматриваем, являются основой всех природных форм. Характер и особенности тональных переходов в простых геометрических фигурах служат и основой построения тональных переходов в сложных объектах.

Я не случайно просил вас запомнить то, как строится переход от света к тени на внешних и внутренних поверхностях простых фигур. Любой опытный рисовальщик знаком с этими законами, причем владеет ими на подсознательном уровне, почти инстинктивно. Мастер уверенно применяет подобные знания на практике.

Вернемся к нашему столу с белыми фигурами: кубом, цилиндром и сферой. Нетрудно заметить, что каждая из них отбрасывает на поверхность стола тень. Если вы изобразите плоскость стола, фигуры на ней, а также отбрасываемые фигурами тени, а потом сотрете сами фигуры – на столе останутся три темных пятна. Возникнет зрительная иллюзия того, что на крышке стола три отверстия. По этой причине художники считают, что падающие тени часто разрушают форму объекта, на который попадают.

Это покажется удивительным, особенно начинающим художникам, но часто профессионалы изменяют расположение падающих теней или даже полностью отказываются от них – на модели они есть, а на рисунке могут отсутствовать. Начинающие же художники напротив, слепо следуют теням, отбрасываемым моделью. Но достаточно сделать с одной и той же модели несколько разных вариантов набросков, чтобы стало понятно – некоторые тени совсем ни к чему.

Итак, мы пришли к одному важному и неожиданному выводу – художник рисует не то, что видит, а то, как видит. Когда один из учеников Уистлера сказал учителю, что желает рисовать именно то, что видит, Уистлер ответил, что в таком случае ему придется подождать пока он действительно увидит то, что рисует.

Первое упражнение – очень простое. Нарисуйте цилиндр, уделив особое внимание переходу тонов на его поверхности. Затем нарисуйте рядом с первым цилиндром еще один такой же, а в дополнение к нему – тень, падающую на его поверхность от первого цилиндра. Вы увидите, как представление о форме второго цилиндра частично разрушает тень, падающая от первого цилиндра. Теперь представьте, как может быть нарушено представление о форме руки, если на ее поверхность будет падать тень от другой руки.

Давайте рассмотрим тень, падающую на лицо от носа. Когда начинающий художник изображает такую тень, то часто возникает иллюзия, что у модели, не зависимо от того мужчина это или женщина, растут усы. Но если вы внимательно рассмотрите портрет, выполненный профессиональным художником, то увидите, что тот практически игнорировал тень, падающую от носа на верхнюю губу.

Голова в свою очередь отбрасывает тень на шею. И эта деталь не только закрывает блик на шее, но и частично разрушает представление о ней, как о цилиндре, а кроме того часто создает иллюзию будто бы у модели растет борода.

Однажды один из моих студентов, рисуя модель, настолько скупулёзно подошел к копированию всех падающих теней, что изобразил даже тень, падающую на грудь модели от кошки, греющейся в свете ламп.

Примеров падающих теней подобного рода можно привести немало, но я полагаю, что самое главное вы уяснили.

ВООБРАЖАЕМЫЕ ИСТОЧНИКИ СВЕТА

Когда нет освещения, форма неразличима. С появлением света, падающего на объект, появляются тени, тоновые переходы и форма. Существуют положения источника освещения, при которых форма объекта видна с максимальной четкостью. Задача опытного художника состоит в том, чтобы подобрать модели именно такое выгодное освещение, даже если на самом деле оно далеко от идеала. Настоящему опытному рисовальщику не мешает тот факт, что освещение на его рисунке и то, как освещена его модель на самом деле, – два разных освещения. Художник может не только создавать воображаемый источник света, но и моделировать его цвет, размер и интенсивность, свободно размещая его в пространстве. А значит, он может моделировать расположение бликов, полутонов и теней.

Понять то насколько важно умение представлять расположение источника света можно на примере пейзажа. Художник-пейзажист начинает рисовать дерево утром. Если солнце расположено справа от него, полутона и падающие тени будут располагаться слева от дерева. После перерыва днем, когда художник заканчивает картину, область тени собственной и тени падающей будет располагаться с противоположной стороны дерева. Понятно, что живописец не может приказать солнцу замереть на небе, и с подобным порядком вещей придется смириться. Художник не может передать в пейзаже движение солнца, он запомнит освещение в той фазе, в которой ему нужно, и продолжит работу.

КАК СВЕТ РАЗРУШАЕТ ФОРМУ

Есть еще одна очень важная причина, по которой рисовальщик обязан уметь создавать воображаемый источник освещения, – природное освещение почти всегда искажает истинную форму объекта. Уверяю вас, иногда освещение меняет облик модели настолько, что цилиндр становится похожим на окно в тюремной камере, а шар – на плоскую белую шайбу. Теперь представьте, что эти цилиндр и сфера – части модели – шея и грудь. Вам покажется преувеличением, но начинающие студенты придают

человеческому бедру самые необычайные очертания: иногда оно напоминает кусок сыра, погрызенный мышью, иногда – аттракцион “американские горки”.

Самый лучший способ продемонстрировать возможности освещения, как формообразующего и форморазрушающего фактора – проделать несколько экспериментов. Мы уже изображали цилиндр при обычном освещении. Попробуем теперь осветить его сразу с трех сторон. На цилиндр будет падать свет от трех источников одинаковой интенсивности. Три зоны бликов на поверхности фигуры будут перемежаться затемненными областями, вот и получилось тюремное окно с решеткой.

Теперь возьмите теннисный мяч и забросьте его в высокую траву на ярком солнце – на поверхность мяча будут падать тени от листьев. Аккуратно скопируйте все тени и покажите ваш рисунок первому встречному прохожему – пусть он угадает, что вы изобразили. Прохожий может ничего не знать об искусстве, но инстинктивно почувствует форму предмета и скажет вам, что это какой-то плоский кругляш или вообще блин.

•ПРЫГАЮЩИЙ• СВЕТ

Способы, которыми свет может разрушить форму предмета многообразны. Мы упомянули перемещающийся источник освещения, падающие тени, множественные источники. Остановимся еще на одном явлении – «прыгающем» свете. Часто, когда вы рисуете модель, то видите, что она освещена справа, потом слева, потом вдруг снова справа и т.п. Поместите цилиндр поверх куба, а шар поверх цилиндра и организуйте источник света таким образом, чтобы освещение падало попеременно то слева, то справа. Сделайте набросок. Вы поймете, что форма и объем предметов совершенно потеряны.

Теперь изобразите упрощенную фигуру человека: поставьте на стол два цилиндра, поверх них поставьте куб. Теперь включите освещение таким же образом, как и в первом случае. Вы можете ясно представить, насколько разрушающе действуют подобные условия на обнаженную натуру.

Обладая знанием по структуре освещения фигур, вы без труда сможете абстрагироваться в нужный момент от неблагоприятных условий и искусственно улучшить ситуацию. Конечно, подобные навыки формируются не сразу, и вначале будет нелегко.

ИСКАЖЕНИЕ СВЕТЛЫХ И ТЕМНЫХ ПЛОСКОСТЕЙ

Поставьте куб на стол. Грань, открытая источнику, света называется фронтальной плоскостью, грань в стороне от источника света – боковая плоскость. Теперь представьте, что у вас есть небольшая, но мощная фотовспышка, и вы включили ее с затемненной стороны куба. Форма предмета мгновенно изменится, в ней появится дыра. Если вы зажжете вспышку в

том месте, где темная плоскость переходит в ярко освещенную, получится эффект подобный тому, если бы угол, образованный упомянутыми плоскостями, прогрызла мышь.

Аналогичным образом, если вы нанесете небольшие темные участки на фронтальную плоскость – такой эффект бывает даже в условиях мастерской, в случае нарушений освещенности, – форма светлой фронтальной плоскости будет разрушена. Подумайте, какие еще эффекты могут повлиять на визуальное впечатление от вашего рисунка.

ОШИБКИ В ИЗОБРАЖЕНИИ СВЕТОТЕНИ

Самая распространенная ошибка среди начинающих рисовальщиков – спутанные тональные отношения. Когда студент тонирует боковую поверхность слева направо, он совершенно верно идет от блика и последующего темного тона к более светлому рефлексу, однако тональные отношения сверху вниз по плоскости часто переданы неверно: от светлого к темному. Причем часто такое чередование темного и светлого происходит на одной плоскости по нескольку раз. Естественно, степень объемности изображения от этого страдает.

Похожие ошибки встречаются и на фронтальной плоскости.

Опытный рисовальщик всегда видит тональные отношения безошибочно и в полном масштабе на всей фигуре.

ОШИБКИ В ПЕРЕДАЧЕ БЛИКА

У каждого предмета должен быть блик. Ошибки в изображении бликов считаются самыми серьезными. Если в зоне блика требуется изобразить какие-нибудь подробности, то они рисуются тонкой почти исчезающей линией, желательно их вообще опустить.

Контраст света и тени – один из самых главных инструментов при передаче объемной формы. Обычно максимальный контраст приурочен в местах пересечения плоскостей. Старайтесь не располагать в зоне блика насыщенных темных линий или пятен. Часто такие линии изображают какую-нибудь не очень важную деталь, а будучи помещенными в область блика, они становятся ненужными акцентами.

ЛИНИЯ ПЕРЕДАЕТ СВЕТОТЕНЬ

Когда линия идет через весь изображаемый предмет, она приобретает характеристики этого предмета и его тональные отношения. Иными словами, там где тон темнее, темнее и линия, она светлеет при переходе к более светлому участку и практически перестает быть видимой там, где находится блик.

Конечно, для того чтобы в совершенстве передавать такие нюансы, требуется опыт, но только с опытом приходит умение. Нарисуйте серию фигур и тонируйте их. Теперь проведите поверх них линию, стараясь, чтобы ее тоновая насыщенность соответ-

вовала тоновому масштабу фигуры. Попробуйте проводить такие линии на человеческой фигуре в самых разных направлениях. Сделайте то же упражнение, только с хорошо освещенной драпировкой. Упражняться следует до тех пор, пока знание не станет практически подсознательным.

ОДИН ПРЕДМЕТ НА ФОНЕ ДРУГОГО

Рисуя один предмет на фоне другого, начинающий художник часто затемняет задний план, чтобы выделить ближайший объект. Зачастую они делают это не только оттого, что копируют тень, падающую на задний предмет, но и оттого, что действительно полагают, будто такой прием позволит выделить предмет на переднем плане. Однако профессионалы другого мнения. Они например считают, что лучший способ выделить предмет на переднем плане – усилить контраст между его плоскостями. Действительно, тень падающая на задний план тоже может быть изображена, но будучи выделенной слишком сильно она убивает объем в рисунке.

Подобная ситуация часто встречается при рисовании человеческой фигуры: когда одна рука располагается перед другой; руки располагаются перед телом; одна нога – перед другой и т.п.

РЕФЛЕКС

Отраженный свет (рефлекс) – один из самых мощных инструментов для создания иллюзии трехмерного изображения. Более того, рефлекс можно рассматривать как результат действия независимого источника света, хотя и не столь мощного как основной. Традиционно источник отраженного света расположен за моделью или сбоку от нее. Он может падать как сверху, так и снизу, в зависимости от выбора художника. Мы знаем, что художник сам может моделировать освещенность объекта.

Отраженный свет может и разрушить форму. Один из случаев – это когда рефлекс слишком ярок. Если в качестве модели взять цилиндр и изобразить на нем рефлекс, следует помнить, что для рефлекса нельзя брать чисто-белый оттенок. В противном случае возникнет ложное представление о том, что это не рефлекс, а блик.

Второй случай, когда рефлекс может разрушить форму – когда он расположен с двух сторон предмета одновременно. Нарисуйте цилиндр и поместите рефлексы как справа, так и слева фигуры. Вы увидите, как объем цилиндра разрушается.

НАПРАВЛЕНИЕ СВЕТА

Здесь действует сходный принцип. Если направление света и тонового перехода упорядочено в одной части объекта, то именно в том же направлении будет восприниматься свет и переход в другой части того же предмета.

Например, представим себе, что мы рисуем фигуру и начали с головы. Лоб мы оставляем, в основном, светлым, боковую часть головы мы делаем темной. Таким образом, мы задали правило, в соответствии с которым все фронтальные плоскости предмета у нас будут светлыми, а боковые – темными. В мозгу зрителя такая закономерность фиксируется автоматически, и он уже ожидает, что очередные фронтальные плоскости тела будут тоже светлыми, а прочие боковые – темными.

Это еще одна серьезная причина, по которой художник не может рисовать то, что видит в точности. Если реальное освещение несовершенно и темные и светлые части оказываются несбалансированными, нам придется скорректировать и положение источника света. Этот же аргумент работает на то, чтобы не менять направление освещения в процессе работы.

ХУДОЖНИК УПРАВЛЯЕТ СВЕТОМ

Профессионал прекрасно видит все нюансы во взаимодействии расположения источника света и формы, которую он показывает.

Он понимает, что свет может открыть объем и разрушить его. Он знает как действует на форму цвет, расположение, размер и интенсивность освещения. Он может изменять указанные параметры, а так же создавать новые, в том числе вымышленные источники освещения.

Художник определяет, сколько источников света должно быть в совокупности, и отдает себе отчет в том, что лучше не более двух. Он видит тоновые переходы, падающие тени. Он с первого взгляда видит малейшую тень даже на значительном расстоянии.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ВЫВОДЫ

Теперь вы можете видеть, что одна из проблем в рисовании связана с тем, какую именно форму вы желаете изобразить, установить точные очертания. Затем то, подходит ли к данному объекту существующее освещение и как лучше всего подобрать источник света, чтобы было ясно видно объем. В процессе изображения фигуры человека потребуется разбить ее на простые геометрические элементы, выявить их точные очертания при помощи оптимального освещения.

В процессе рисования человеческой фигуры удобно использовать листок бумаги с небольшим отверстием – это поможет выделять в фигуре отдельные части. Вы выбираете отдельный участок фигуры и задаете себе вопрос: «Эта форма действительно сводится к тому, что я думаю?» В данный момент для вас должна существовать только эта часть фигуры, отдельно от всего остального.

ИЛЛЮСТРАЦИИ

СВЕТ И ПЛОСКОСТЬ

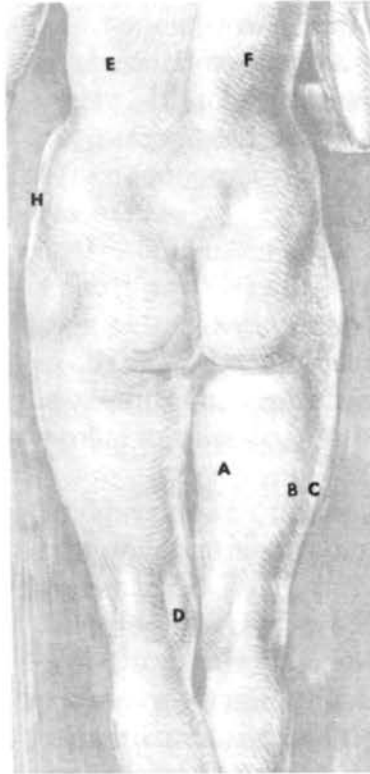
Альбрехт Дюрер (1471–1528)

ОБНАЖЕННАЯ

серебряный карандаш

(28,3×22,4 см)

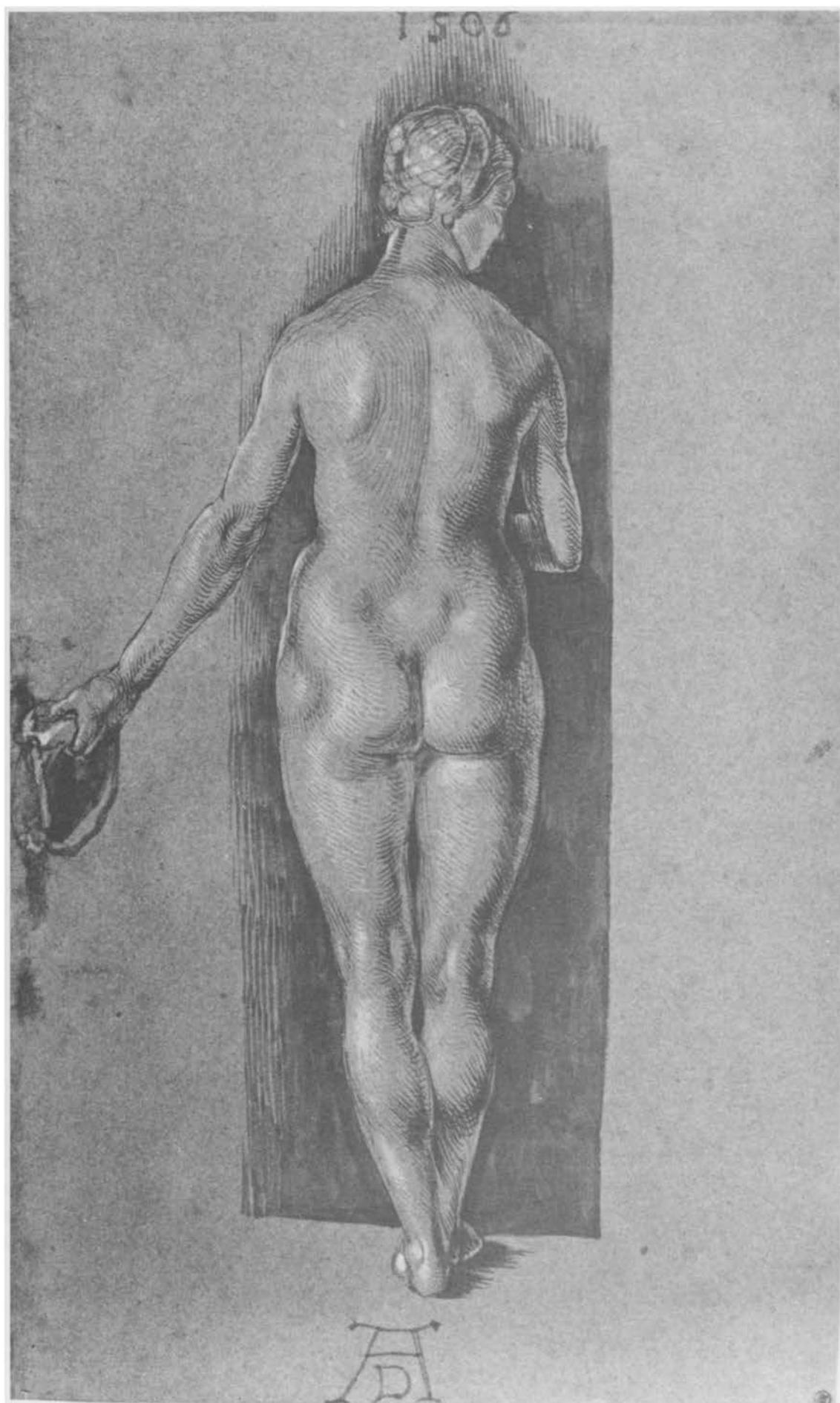
Кабинет графики, Берлин



Так как вы уже знаете, каким образом распределяются тона на колонне, освещенной прямым и отраженным светом, вам не составит труда понять особенности распределения тонов на ногах модели. А – блик, В – самая темная часть, а С – область освещенная отраженным светом. Воображаемая линия через самую темную часть ног – ребро, где встречаются плоскости. Чем вернее проведена эта прямая, тем больше впечатление объема от фигуры. В работе Дюрера часть этой прямой хорошо заметна на внутренней поверхности ноги (D). Каждая ягодица по форме почти приближается к сфере. Части Е и F на спине приближаются к цилиндрическим очертаниям. На части Е рефлекс отсутствует, так как ее от отраженного света заслоняет часть F.

Падающие тени в рисунке присутствуют, но они использованы мастером очень и очень умеренно. Где тень, падающая от икры? Вы можете различить тень, падающую от ягодиц? Дюрер показывает тень, падающую от руки (H), но она играет дополнительную роль, помогая подчеркнуть форму тела.

Вы можете показать падающую тень в том случае, если она сыграет в пользу объема и формы. Однако для того, чтобы прибегать к такому приему самостоятельно, требуется долговременная практика.



Джентиле Беллини (1429–1507)

ПОРТРЕТ ЮНОШИ

черный мел

(22,7×19,5 см)

Кабинет графики, Берлин



С точки зрения распределения тона, голова здесь – куб с фронтальной плоскостью (А) – вся лицевая часть, боковой плоскостью – (В), и нижней плоскостью – (С). Тени и рефлексы художник распределил таким же образом, как они были бы на кубе, освещенном прямым светом слева и небольшим отраженным справа. Голова построена на основе куба, и нос тоже. Волосы также по общей форме образуют куб с фронтальной (D) и боковой (E) плоскостями.

Подобно тому, как бывает в подобных условиях освещен куб, тональный переход на боковой поверхности (В) идет от темного к светлому слева направо, а тональный переход на нижней плоскости (С) от темного к светлому назад. В строении головного убора есть черты как колонны, так и сферы, она заштрихована в тех же тонах, что и лицо в аналогичной плоскости.

Без особых причин художники не любят менять направление источника света. Даже в условиях мастерской случается, что свет меняет направление, однако художники стараются не следовать таким изменениям.

Шея модели построена, как колонна, которую окружает линия воротника. Все падающие тени: от головы на шее, от носа на верхней губе – приглушены и не выделяются. Если бы тень, падающая от носа, была сильнее, моделировка формы верхней губы была бы невозможна.





Альбрехт Дюрер (1471–1528)

ГОЛОВА НЕГРА

уголь

(32×21,8 см)

Альбертина, Вена

В этом рисунке художник рассматривал голову в качестве колонны, закругленной сверху. Основное освещение падает с одной стороны – справа сверху и фронтально (любимый тип освещения для большинства художников). Отраженный свет падает слева. Широкий блик свободно идет вниз от точки А к точке В. Поскольку голова здесь – колонна, то и нос строится на основе тех же геометрических принципов. Область собственной тени на лбу расположена в точке С, область рефлекса – в точке D. Обратите внимание, как слабеет насыщенность тона в области брови там, где она попадает в самую освещенную часть головы (Е). Помните, в освещенном месте не может быть насыщенных тонов.

Шея построена на основе цилиндра. Блик идет от точки F к точке G. Штриховка и линии, очерчивающие воротник, следующий объему шеи, подчеркивают его. В зоне рефлекса их насыщенность слабеет, в зонах блика и тени, они становятся бледнее или темнее.

Интересной особенностью данной работы является то, что художник для удобства изменил подход к построению на основе геометрической формы, которая лежит в очертаниях любой части человеческого тела: головы, грудной клетки, бедра.

Головы в этом портрете и портрете, выполненном Беллини на предыдущей странице ориентированы одинаково, но свет в работе Беллини падает с другой стороны – слева, а у Дюрера – справа. Для левостороннего освещения больше подходило построение головы на основе куба. Дюрер знал, что для его освещения такая концепция не подойдет. В данном портрете тоновые переходы более выгодно решаются на основе колоннообразной формы.

За основу художник принял закругленный сверху цилиндр, в другой работе, возможно, он бы тоже использовал куб.

1508

75



Питер Пауль Рубенс (1577–1640)

ПОРТРЕТ ИЗАБЕЛЛЫ БРАНТ

черный, красный и белый мел
(38,1×29,2 см)

Британский музей, Лондон



Голова в этом портрете строится на основе параллелепипеда, с округлой фронтальной плоскостью. Свет падает слева сверху и фронтально. Нос построен на основе параллелепипеда. Кстати, очень полезно при построении изображать голову сначала без носа, потому что он нарушает пропорции лицевой. Тональные отношения стандартные: А–В – блик, С – тень, D – рефлекс. На носу тоновой масштаб повторяется так же.

Боковая плоскость лица в нижней части переходит в нижнюю плоскость. Нижняя плоскость не темная – она освещена отраженным светом. Стандартное правило, согласно которому все плоскости, обращенные вверх, – светлые, а нижние – темные, основано на том, что обычно источник света расположен сверху: солнце, небо и даже лампы в студии. Естественно, если художник захочет осветить модель снизу, правило будет работать наоборот.

Кстати, рисование модели при нижней подсветке является хорошим упражнением для начинающего художника.

Тень, падающая от носа на верхнюю губу, – почти незаметна. Тень, падающая от головы на шею (E), показана штрихами изогнутой формы, подчеркивающими округлую форму шеи. Тень, падающая от головы на воротник модели (F), показана без сокращений, поскольку она выделяет голову. Обратите внимание на то, что тональные отношения на драгоценном камне сережки, повторяют аналогичные переходы на лице.



Якопо да Понтормо (1494–1557)

ГОЛОВА ЖЕНЩИНЫ

сангина

(22,8×17,2 см)

Уффици, Флоренция



В этом портрете голова построена на основе яйцевидной формы. Свет падает сверху и слева, отраженный свет – справа и снизу. В голове присутствует серия сферических элементов: глаза, выступ верхнечелюстной кости (А), подбородок (В) и грудь (С). Линии, идущие от точки Е к точке F через блик С, изменяют свою насыщенность в соответствии с тоновым переходом на поверхности.

Обратите внимание на область (G), расположенную над глазом. Она имеет яйцевидную форму и всегда сильно освещена (см. с. 75).

Обратите внимание на ярко освещенную тонкую полоску, участок плоскости, направленной вверх на нижнем веке справа, она сильно контрастирует с теневой плоскостью Н. Теперь обратимся к верхнему веку и рассмотрим сильный контраст между освещенностью фронтальной и боковой плоскостей века. Понтормо хотел, чтобы глаза выделялись на портрете, и знал, что сильный контраст всегда привлекает внимание зрителя.



Франсуа Буше (1703–1770)

ЭСКИЗ К КАРТИНЕ «СУД ПАРИСА»

уголь

(34,9×19 см)

Из собрания Коллис П. Хантингтон

Дворец Почетного легиона, Калифорния, Сан-Франциско



В человеческом теле едва ли найдутся правильные прямолинейные плоскости. В этом рисунке Буше плоскостей как таковых нет вообще. Нет здесь и прямых линий. Начинающие художники часто используют множество прямых линий, даже рисуя человеческое тело. Однако изучение рисунков старых мастеров показывает, что они использовали прямые линии редко и только в особых обстоятельствах.

При ближайшем рассмотрении любая прямая оказывается кривой, или серией кривых линий, например в изгибе лодыжки (А). Линия лицевой части лодыжки (В) интересна тем, что составлена из двух прямых. Однако пользоваться прямыми линиями все равно следует с осторожностью. Буше, в дополнение в двум прямым на лодыжке, добавил одну изогнутую линию сверху и две справа внизу.

Помните, Буше не просто копировал тени и тональные отношения на спине модели, он строил их в своем воображении. Он представил модель в виде колонны с выемкой. Он сам построил прямой и отраженный свет, тональные отношения на воображаемой колонне, и лишь затем перенес результат мысленного анализа на бумагу.



Рафаэль Санти (1483–1520)

БИТВА ОБНАЖЕННЫХ

перо и коричневые чернила

(27,5×42 см)

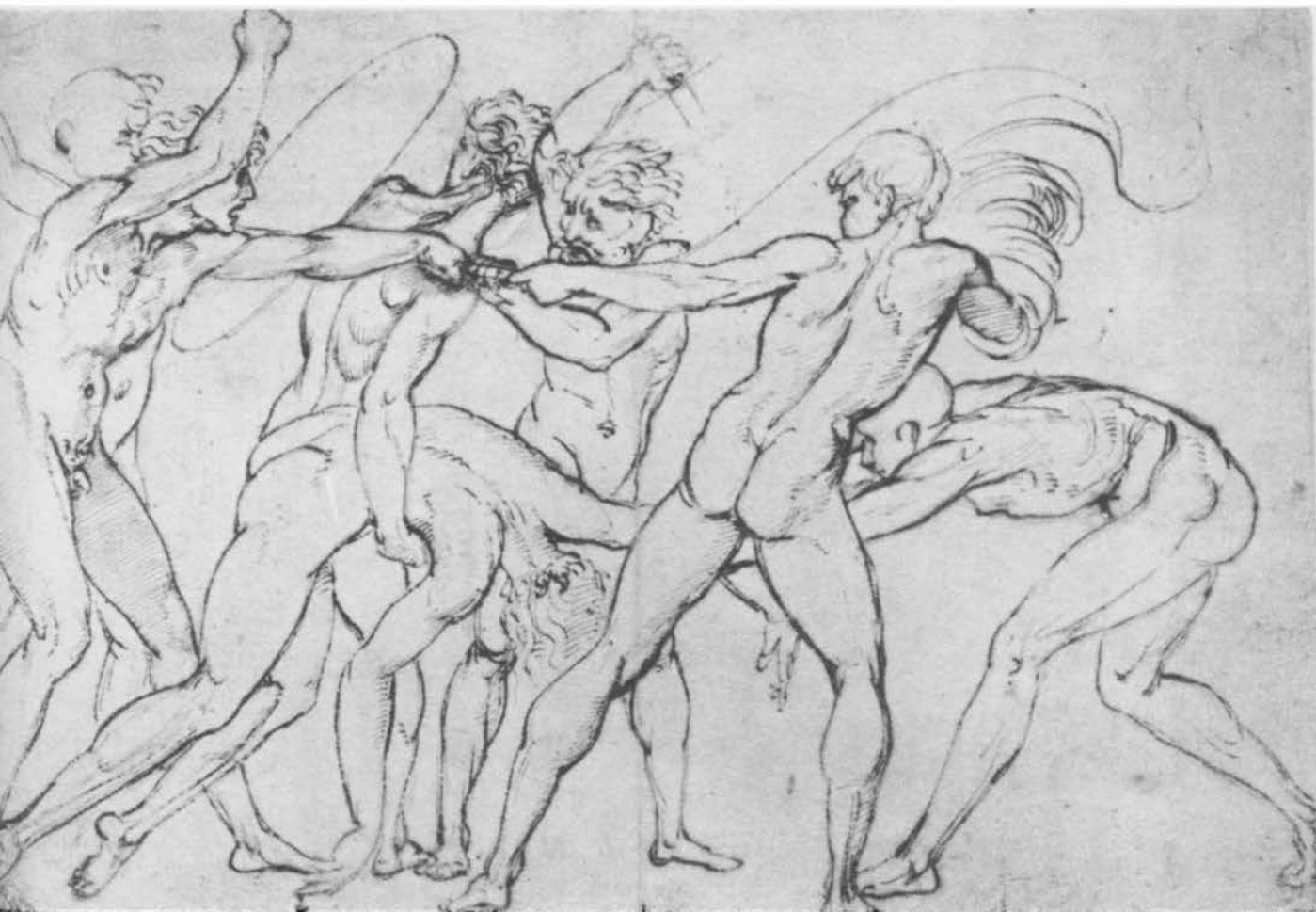
Музей Эшмолин, Оксфорд



Итак, сколько прямых линий вы найдете в этом рисунке Рафаэля? Линия трапецевидной мышцы (А) с первого взгляда кажется прямой, однако состоит из трех кривых. Прямая В–С – тоже состоит из трех кривых.

Начинающие рисовальщики часто стараются изобразить эти элементы тела – линию трапецевидной мышцы (А) и переход от наружной косой мышцы живота к передней зубчатой мышце (В–С) прямыми. Впрочем все остальные линии у них тоже выходят прямыми, хотя тело подобно надувному шару сложной формы – плоских поверхностей здесь быть не может.

В отличие от портрета Буше, поединок, изображенный Рафаэлем – воображаемый. Это вовсе не значит, что вы должны избегать рисования с натуры, напротив, это неотъемлемая часть обучения. Я просто хочу на примере работ великих мастеров обратить ваше внимание на то, насколько важным является умение рисовать и воображаемых моделей тоже.



Альбрехт Дюрер (1471–1528)

**ПЯТЬ ОБНАЖЕННЫХ ФИГУР,
ЭСКИЗ К КАРТИНЕ «ВОСКРЕСЕНИЕ
ИЗ МЕРТВЫХ»**

перо

(18,8×20,6 см)

Кабинет графики, Берлин



В этом наброске тени изображены штрихом из параллельных линий. Однако и здесь использованы стандартные принципы тональных отношений. Важно понять, что подобные правила неизменны для любого изображения. И вы не сможете продвинуться в рисунке дальше, пока не уясните для себя, что такое свет и тень.

Плоскость А является фронтальной и ярко освещена, В – в тени, С – зона отраженного света. В фигуре коленопреклоненной модели: Е – фронтальная плоскость, F – теневая, G – зона рефлекса. Рука (H) построена на основе параллелепипеда.

На основе той же фигуры построена голова – I, и наружная косая мышца живота (J).

Наружная косая мышца живота – пример того, как художник изменил подход к построению фигуры. На фронтальных планах эта мышца имеет каплевидную форму, на поворотах в три четверти она приобретает форму каплевидно-клиновидную. Дельтовидные мышцы (K и L) приближаются к шаровидной форме.

Падающие тени в фигурах почти не используются, зато они есть на земле, возле ног моделей, и придают фигурам устойчивость.



Тинторетто (Якопо Робусти)

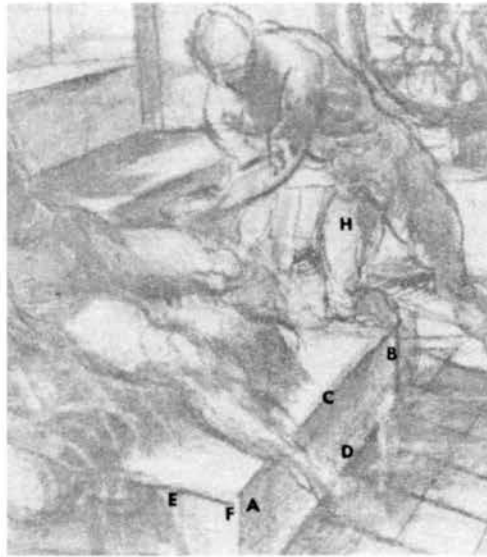
(1512–1594)

ЭСКИЗ К КАРТИНЕ «ВЕНЕРА И ВУЛКАН»,

перо и отмычка

(20,4×27,3 см)

Кабинет графики, Берлин



Вот образец того, как мы можем применить знания о внутренних и наружных плоскостях параллелепипеда. Интерьер комнаты – внутренняя поверхность параллелепипеда, то же можно сказать и об оконных проемах. Скамья, кровать и стол тоже параллелепипеды.

Возьмите несколько коробок и понаблюдайте за тоновыми переходами внутри и снаружи них. Начинать следует с коробок белого цвета, цветные плоскости мешают воспринимать тональный переход.

Обратите внимание: тональный переход от А к В идет от темного к светлому, так же как и от С к D, от Е к F. Фигуры построены с преобладанием яйцевидных форм, особенно руки и ноги. Достаньте из холодильника яйцо и попробуйте осветить его так же, как освещено бедро H.

На данном рисунке хорошо видна перспектива. Все мастера, работы которых помещены в данную книгу, блестяще разбирались в перспективе. Почитайте и вы какую-нибудь литературу на тему перспективы. Поговорите со знакомыми архитекторами, попросите их объяснить вам самые основные законы.



МАССА

ОПЫТНЫЙ ХУДОЖНИК ОСОБЕННО хорошо умеет представлять себе любой объект в виде сочетания простых геометрических фигур – масс. Фигуры эти мы уже обсуждали в прежних главах: параллелепипед, цилиндр, сфера, иногда конус, а также форма переходная между цилиндром и сферой – яйцо. Конечно, художник представляет себе все эти массы не ради развлечения, а потому что точно знает: если строить рисунок на основе объемных геометрических фигур, можно решить даже самую сложную изобразительную задачу.

Когда мы хотим создать на бумаге или холсте объемное изображение, использование объемных геометрических масс – лучший способ построить трехмерный объект. Простые формы решат и проблемы, связанные с компоновкой изображения, пропорциями, направлением, плоскостями, детализировкой, светом и тенью, а также характером линии.

МАССЫ И ОБЩИЕ ОЧЕРТАНИЯ

Если изображая реальный или воображаемый предмет переходить от детали к детали, результаты будут плачевными – так можно потерять черты, присущие предмету как форме в целом, а следовательно ускользнет и важные характерные черты объекта.

Поэтому художники приучены видеть предмет от общего к частному, а не наоборот. Причем даже самые опытные рисовальщики не ленятся делать предварительные наброски. Им конечно, можно обходиться и без набросков, потому что с опытом приходит привычка видеть модель в простых массах, но начинающим художникам это просто необходимо.

Самым лучшим упражнением на выявление общей формы модели является рисование черепа в профиль. Новички, конечно же, сразу углубляются в детали, в результате делают ошибки в общих пропорциях и форме. Однако, если бы они вначале обдумали общие очертания предмета и представили череп как яйцо во фронтальной части (лицевой череп) и большой шар (собственно черепная коробка) – детали отошли бы на второй план, а масса стала яснее, она была бы выстроена верно.

Тело в профиль рисуется на основе следующих масс: голова – шар плюс яйцо (как и череп), шея – цилиндр, несколько яйцевидных форм для грудной клетки, живота и ягодиц, бедер и голеней. После такого построения можно переходить к детализировке.

При построении фигуры самые разные задачи могут решаться при помощи разных масс. При положении тела в профиль это может быть две яйцевидные формы: для грудной клетки и для бедер. Однако если нижняя часть тела расположена в профиль, а верхняя (с грудной клеткой) развернута фронтально – для нее больше подойдет цилиндрическая форма.

МАССА И ПРОПОРЦИИ

Начинающие художники слепо верят в незыблемость, кем-то и когда-то заложенных законов пропорций построения человеческого тела. Они абсолютно уверены, что если запомнить все эти магические цифры и применять их на практике – все будет в порядке. Новички знают: антропологи давным-давно изучили все расы и народы и составили «идеальные пропорции идеального человека», которого обязаны изображать все художники.

Верно найденные пропорции – это не абстрактные цифры и не законы, открытые учеными, это чутье, заложенное в каждом профессиональном художнике индивидуально. Именно он определяет пропорции для каждой конкретной работы.

Конечно, в самом начале обучения рисунку, решить построение фигуры в верных пропорциях самостоятельно сложно, и даже если в воображении художник представит все безошибочно, перенести результат своих размышлений на бумагу ему все равно будет нелегко. Поэтому преподава-

тель должен в качестве образца представить студенту некие усредненные пропорции человеческой фигуры. На начальном этапе это поможет рисовальщику чувствовать себя более уверенно. Позже он научится замечать отклонения от усредненных пропорций в разных фигурах, видеть их собственное устройство.

Вот типичные ошибки учащихся. Когда они рисуют модель сверху вниз, она либо становится непропорционально больше книзу, либо наоборот ненормально уменьшается. В этом случае стоит пояснить, что место, где спереди сходятся тазовые кости – лонное сращение, расположено ровно посередине человеческого тела. Зная этот принцип, студент, скорее всего, успеет нарисовать фигуру ноги прежде, чем закончится лист бумаги.

Соски на груди расположены ровно на расстоянии двух голов от верха. Пупок – на расстоянии трех голов, а лонное сращение – на расстоянии трех четвертей головы от пупка. Колени расположены ровно посередине между точкой лонного сращения и полом.

Естественно этим советам легко следовать, до тех пор пока фигура расположена фронтально и стоит прямо, однако вся стройная картина рушится, как только модель меняет позу.

Проще представить фигуру как сочетание геометрических форм, расположенных художником в зависимости от ситуации. Рисуя фигуру, следует постоянно упражняться в таком «геометрическом видении»: голова – яйцо и шар, возможно параллелепипед; шея – цилиндр; грудная клетка – яйцо; даже пальцы рук можно представить в виде цилиндров или небольших удлиненных параллелепипедов.

С практикой такое видение будет совершенствоваться. А чувство пропорций придет само собой по мере опыта.

Начните упражняться с фигуры, расположенной фронтально. Постройте голову и шею. Затем – яйцо – грудную клетку, естественно пропорционально голове и шее. Живот будет шарообразным. Каков будет его размер по отношению к остальным частям тела? Это зависит от изобразительных задач.

Вы художник, и вы должны уметь принимать решения, основываясь на собственном художественном видении. Какие пропорции вам ближе? Те, что использовал Рубенс, или те, что были характерны для работ Микеланджело? Может быть, вы захотите нарисовать живот в манере Генри Мура...

Ошибки в передаче света и тени – одни из самых распространенных. Это происходит оттого, что опытный рисовальщик больше доверяет своему знанию, а не глазам, и редко копирует модель с фотографической точностью. Он рисует так, как следует рисовать, для того чтобы создать иллюзию реального объемного объекта. Тональные отношения такой мастер выстраивает, не копируя их с натуры, а на основе серьезного анализа. Результат его работы в значительной степени аналитичен.

Совсем по-другому обстоит дело у начинающего рисовальщика, который уверен, что главной задачей является наиболее точное копирование того, что он видит.

Даже если новичок и понимает, что необходим серьезный теоретический анализ формы и тональных отношений, рано или поздно, утомившись от новой для него и трудной на начальном этапе задачи, он все равно возвращается к примитивному копированию, как усталый путешественник в свой лагерь.

Каждый преподаватель знает, что обучение рисунку – это постоянный процесс упражнения на небольшое количество простых, но основополагающих правил. Давайте и мы повторим кое-что. В процессе рисования художник видит только то, что считает нужным, и копирует светотеневые отношения не с модели, а сообразно своим теоретическим знаниям о них.

Например, если он рисует руку модели, то представляет себе это плечо в виде сильно вытянутого яйца, запястье – как параллелепипед, а предплечье – в виде клина. Таким образом он уже задал пропорции, форму и направление. Теперь он переходит к тоновым отношениям. Так как запястье он строит на основе параллелепипеда, то свет, падающий слева и сверху и немного фронтально, а рефлекс, направленный снизу и справа, – будут лучшим выбором для данной ситуации. То же освещение он использует и для прочих частей тела, зная что менять его направление от части к части недопустимо. Он знает, что блик, идущий по всей длине руки лучше не прерывать. То же самое правило он использует и для темных мест рисунка.

В человеческой фигуре все линии давно известны. Однако, чем сложнее форма, тем сложнее строить линии. Поэтому здесь новичкам опять поможет рисование на основе простых форм.

Строя рисунок на основе простых объемов, художник без труда придаст изображению трехмерность.

Например, рисование всех ребер грудной клетки во фронтальной плоскости – задача для начинающего совершенно непосильная. Рисуя каждое ребро отдельно, художник отвлекается от общей формы, стараясь передать изгиб каждого ребра индивидуально. Однако, если с самого начала объяснить ему, что грудная клетка в целом – яйцо, и ребра – просто линии на поверхности яйца – проблем не будет.

Если дальнейшая проработка изображения потребует штриховки, то сначала надо нанести тональные отношения на яйцо, затем обозначить ребра, и тонировать пространства между ними – в конце концов грудная клетка получится объемной.

Теперь если художник захочет нарисовать глаз – он просто будет наносить линии на шарообразную основу, и постепенно появятся веки, а тени на веках будут тенями, перенесенными с шара.

Таким образом, многие сложные участки человеческого тела могут быть построены на основе нашего метода простых форм. Студент должен четко представлять себе, где проходят осевые линии торса, фронтальная и спинная. Их тоже можно построить на основе простых фигур. Фронтальная осевая линия пройдет через «яйцо» грудной клетки и «шар» живота. А спинная осевая пройдет через грудную клетку к «цилиндру» ягодиц.

ПОДЧИНЕННОСТЬ ДЕТАЛЕЙ ЦЕЛОМУ

Студенты считают, что все детали человеческого тела созданы равными в правах, ставить каждую из них на свое место – противоречит принципам демократии. Однако позвольте разрушить эти либеральные представления в рисунке. Конечно, рисунка без деталей не бывает. Но следует помнить, что у каждой детали в изображении есть своя особая роль, и соответственно ей, деталь можно акцентировать, а можно и сделать менее заметной. Иногда в рисунке даже появляется то, чего нет на самом деле, а очевидные подробности исчезают. Соблюдение равновесия между общим, частным и изобразительной задачей – одна из важнейших основ мастерства художника.

Начинающие рисовальщики часто привлекают ненужное внимание к деталям, игнорируя общие свойства объекта. Такую ошибку легко исправить, надо лишь помнить, что детали не должны брать на себя лишнего внимания.

Давайте представим себе цилиндр, по всей окружности которого прочерчена линия. Цилиндр – общая форма, а линия – деталь. Если придать линии одинаковую интенсивность на всем протяжении, она привлечет слишком много внимания, потому что будет слишком заметная и в зоне блика, и в зоне полутонов. Гораздо правильнее будет изменять насыщен-

ность линии сообразно той зоне освещенности в которую она попадает. Линия будет почти исчезать в зоне блика, быть насыщенной в тени и еле заметной в метях тоновых переходов. Аналогичным образом стоит обходиться и с прочими линиями на поверхности цилиндра. Из данного упражнения мы делаем вывод: линии на плоскости объемных фигур по насыщенности должны соответствовать тоновому масштабу фигуры. То же правило относится, например, к лентам на шее и складкам на коже.

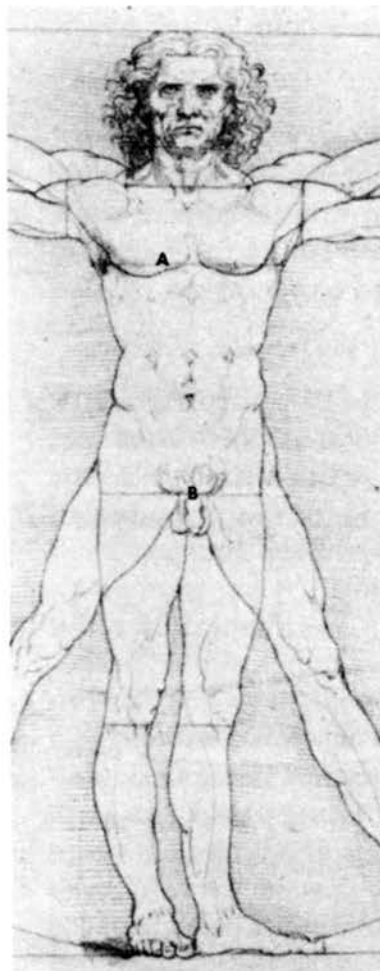
СОЧЕТАНИЕ ПРОСТЫХ ФИГУР

Простые объемные фигуры как я уже упоминал, нужны нам для того, чтобы упростить процесс построения сложной формы. Со временем студенты запомнят, какие именно формы помогают им строить человеческую фигуру, попутно выстраивая тоновой масштаб рисунка. Основные фигуры-помощники используются постоянно: голову строят на основе куба или яйца, или яйца и шара, шею – на основе цилиндра и т.п.

Художники пользуются подобным приемом постоянно, попутно изобретая свои собственные методы, по мере поступления новых изобразительных задач. Зачастую индивидуальная манера художника возникает на основе тех или иных приемов построения, которыми он пользуется в работе. На примере рисунков мастеров в этой книге хорошо видно, что одни и те же формы разные художники строили по-разному, создавая свой неповторимый индивидуальный почерк. Возможно вы – тот самый человек, который разработает принципиально новую систему. Как творческая натура вы должны понимать, что вещи, о которых я здесь говорю вам, важны лишь наполовину по сравнению с теми открытиями и опытом, которые вы приобретете самостоятельно, в процессе изучения человеческой фигуры.

ИЛЛЮСТРАЦИИ

ПРОСТЫЕ ФОРМЫ



Леонардо да Винчи (1452–1519)

КАНОН ПРОПОРЦИЙ

перо и чернила

(34,3×24,5 см)

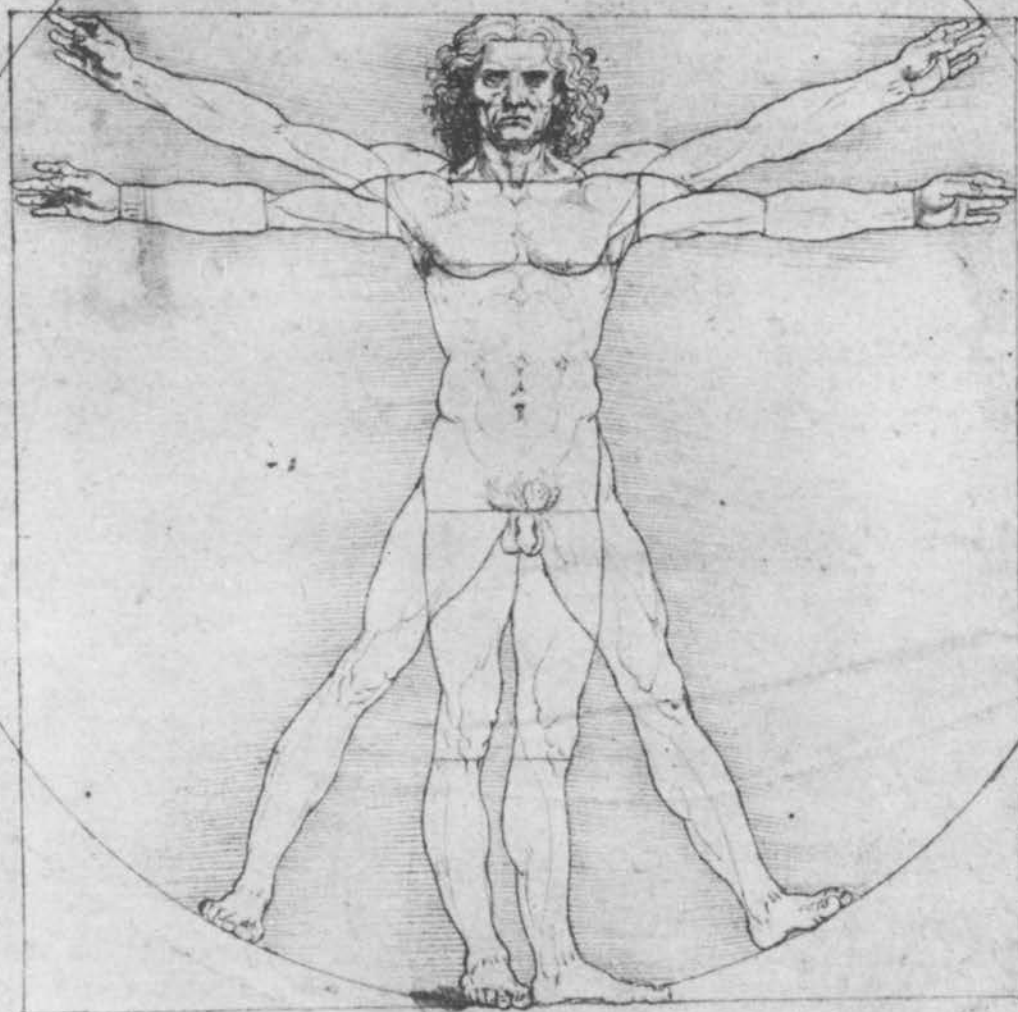
Академия, Венеция

Леонардо да Винчи экспериментировал с пропорциями. Мы должны понимать, что этот художник жил в Италии в XV веке, и этот факт имеет влияние на его видение. Возможно японский или ацтекский художник того же периода, наделенный не меньшей гениальностью признал бы пропорции да Винчи недопустимыми и предложил бы свой собственный вариант.

На самом деле, пропорциями Леонардо да Винчи пользуются многие западные художники. Линия сосков (А) как раз расположена на расстоянии равном двум головам от вершины, а линия лонного сращения (В) – ровно на середине высоты фигуры. Художники также следят за тем, чтобы вершина большого вертела бедра и кончик крестца находились на одной высоте, эти точки также находятся в середине фигуры.

Посмотрите, как Леонардо да Винчи разделяет голову на три части, начиная от линии волос. Высота бедра, также как и высота голени равна двум высотам головы. Высота таза по высоте равна голове.

[Faint handwritten text from another page, likely bleed-through or a separate entry.]



[Faint, mostly illegible handwriting, likely bleed-through from the reverse side of the page.]

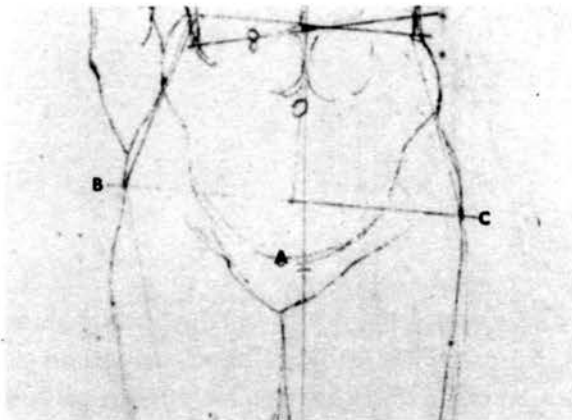
Альбрехт Дюрер (1471–1528)

СТОЯЩАЯ ОБНАЖЕННАЯ

перо

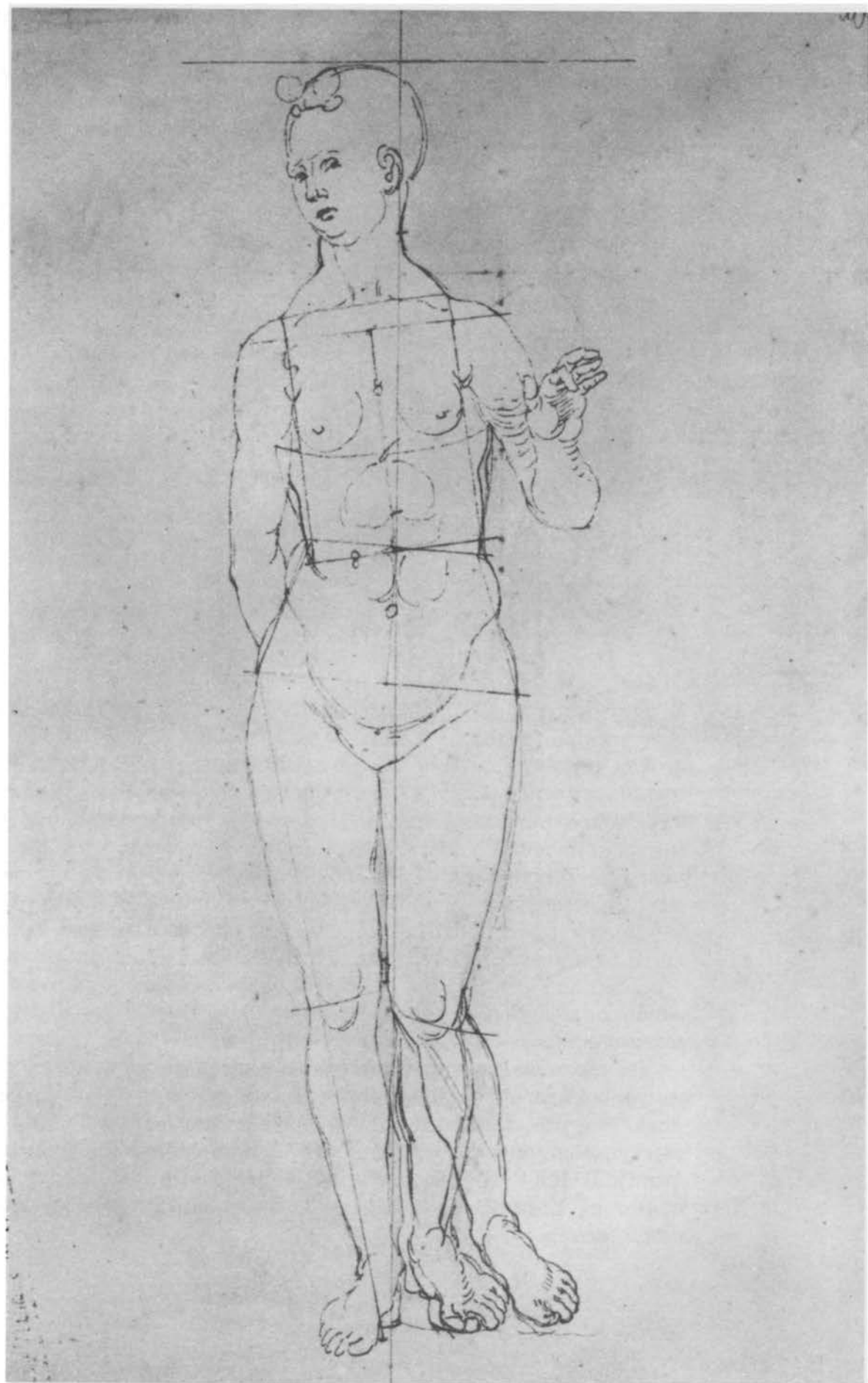
(32,6×21,8 см)

Британский музей, Лондон



Дюрер тоже искал идеальную систему пропорций. Как видите, она отличается от системы Леонардо да Винчи. Пропорции нижнего пояса конечностей сходны: высота голени и бедра равна двум высотам головы каждая. Однако на этом сходство практически заканчивается. Лонное сращение (А) находится не ровно посередине фигуры. Середина фигуры приходится на линию В–С. Соски находятся ниже, чем на расстоянии двух высот головы, а прямая мышца живота превышает по протяженности высоту головы.

Этот пример имеет целью показать, что у каждого художника своя система пропорций. Своя система может быть и у вас.



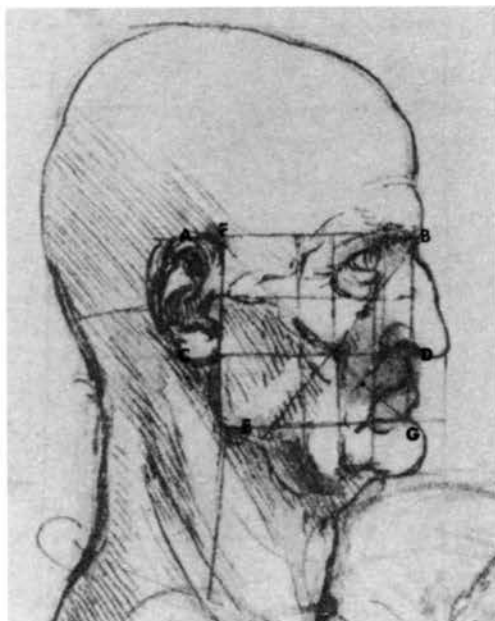
Леонардо да Винчи (1452–1519)

ГОЛОВА СТАРИКА

перо, чернила и красный мел

(27,9×22,3 см)

Академия, Венеция



В рисунке головы Леонардо да Винчи старается придерживаться строгих пропорций.

Для студента самые главные здесь линии – А–В и С–D. Уши, как правило, располагаются между бровями и основанием носа. Если ракурс головы нестандартный – возможны трудности с определением места крепления ушей. Представьте, что голова это параллелепипед. Поверните параллелепипед в ракурс три четверти, слегка наклонив ее вперед. Теперь проведите две линии (А–В и С–D) на поверхности параллелепипеда, на уровне бровей и основания носа, ухо должно вписаться где-то между этими линиями. Итак, рисуя голову в необычном ракурсе, всегда начинайте с такого параллелепипеда, чтобы определить местоположение ушей. Вместо параллелепипеда можете рисовать цилиндр или яйцо.

Леонардо да Винчи демонстрирует здесь много полезных подсказок: край глазного яблока может находиться на одной прямой с основанием рта, внешний контур глаза может быть на одной линии с выступом верхнечелюстной кости. В схеме есть и две диагональные линии: В–Е и F–G – они помогают найти очертания выступа верхней челюсти. Линия В–G – одна из самых главных в голове – центральная лицевая.

Микеланджело Буонарроти

(1475–1564)

**ЭСКИЗ К КАРТИНЕ «ЛИВИЙСКАЯ
СИВИЛЛА»**

красный мел

(28,8×21,3 см)

Из коллекции Джозефа Пулицера

Музей Метрополитен, Нью-Йорк



В фигуре работы Микеланджело очевидно, что запястье (А) построено на основе параллелепипеда, а предплечье (В) – на основе яйцевидной формы. Очевидный пример другого построения – большой палец ноги (С), в его основе лежит сфера. В рисунке очень много деталей построено на основе яйцевидных форм. Голова здесь – параллелепипед со скругленной фронтальной плоскостью, на основе той же фигуры построен и нос, крыло носа – сфера.

Часто в большей форме заключена меньшая форма: сферическое крыло носа на прямоугольной форме головы. При этом основание малых форм часто бывает углублено в большую форму. Для примера рассмотрим спину модели: на большой площади спины расположено много рельефных, яйцевидных по форме мышц. Естественно, художник распределил тоновой масштаб всей спины таким образом, чтобы собрать объем в единое целое.





Аннибале Караччи (1560–1609)

ПОЛИФЕМ

перо

(25,8×18,5 см.)

Лувр, Париж

Этот рисунок, также как и последующий интересны нам тем, как рисовальщик, в данном случае Караччи сам может менять направление света. В начале (на данной странице) свет падает слева, затем (в примере на следующей странице) свет падает уже справа.

Бедро строится на основе параллелепипеда с фронтальной плоскостью (А) и боковой плоскостью (В). Голень представляет собой практически цилиндр с фронтальной плоскостью (С) и боковой (D).

На боковой плоскости тела (Е) Караччи не помещает тени, хотя подчеркивает тенью деталь на фронтальной плоскости (F) – выступ прямой мышцы живота. Я считаю это недостатком рисунка, как если бы вы поместили на лице тень, падающую от носа, забыв о собственной тени лица. Я считаю также, что темное пятно на груди (G) разрушает фронтальную плоскость. Вы увидите, как в следующем рисунке мастер исправляет свои ошибки.

Несомненно Караччи хорошо понимал, как должны соотноситься массы в сложной форме, и обладал не меньшим мастерством и профессионализмом, чем Микеланджело.

Линия Н идет по паховой связке и отделяет торс от бедра. В рисунке эта линия также означает место перехода плоскости торса в плоскость бедра. Линия I расположена в месте, где плоскость груди переходит в дельтовидную мышцу; линия J проходит там, где группа икроножных мышц встречается с берцовой костью.



Аннибале Караччи (1560–1609)

ПОЛИФЕМ

черный мел

(52,1×38,5 см)

Лувр, Париж



Этот рисунок в значительной степени повторяет предыдущий. Руки здесь, конечно, расположены по-другому. Голова склонена и немного больше повернута вправо. Голень справа поставлена более вертикально, и поэтому кажется короче.

Освещение теперь исходит справа (на предыдущем рисунке оно было с противоположной стороны). Теперь А стала фронтальной плоскостью, а В – боковой.

Первый рисунок был выполнен линиями. Здесь же появилась штриховка. Возможно, при сравнении двух работ вы увидите, как связаны линии из первого рисунка со штриховкой со второго. Я уже упоминал, что линии были расположены в тех местах, где проходит резкая граница тонов. В точке С светлый тон контрастирует с темным, как и должно быть при любом боковом освещении. Это же место отмечено соответствующей линией на предыдущем рисунке. Найдите еще места резкого контраста тонов и попытайтесь найти им соответствия в предыдущем наброске.

Падающих теней здесь почти нет. D – тень падающая на грудь от руки, но она не очень насыщенная и не мешает моделировке объема. На пол падает тень от ноги.



Леонардо да Винчи (1452–1519)

**КАРТОН К КАРТИНЕ «ДЕВА МАРИЯ
И СВ. АННА»**

уголь и белила

(139×101 см)

*Королевская академия искусств,
Лондон*



Голова А выполнена великолепно. Она построена на основе параллелепипеда, источник света расположен справа. Баланс между тенью падающей на лицо от носа и более важной собственной тенью лица соблюден идеально. Глаза построенные на основе сфер утоплены во фронтальной плоскости лица, выделяющиеся веки повторяют по форме и по тоновому масштабу глазные яблоки.

Голова В имеет более цилиндрическую форму, закругленную сверху. Поскольку она направлена в противоположную первой голове сторону, художник изменяет тоновый масштаб.

Грудь строится на основе сферической формы, она утоплена во фронтальную плоскость тела, боковая плоскость груди здесь не видна. Плечо (С) построено на основе цилиндра, расширяющегося книзу, немного напоминающего конус. Колено (D) шарообразно, его скрывает одежда, она же ниспадает и по голени, имеющей цилиндрическую форму. Однако в нижней части рисунка источник света внезапно перемещается влево, такой прием бывает оправдан композиционно, или по какой-нибудь другой причине. Основное же освещение все же преобладает в противоположном направлении.

Незавершенная кисть руки (Е) мне кажется непропорционально крупной. Она построена на основе параллелепипеда с изогнутой линией, очерчивающей внешний контур.



ПОЛОЖЕНИЕ, НАКЛОН ИЛИ НАПРАВЛЕНИЕ

КАК ТОЛЬКО МЫ СУМЕЛИ определить форму объекта, уяснили себе его очертания, характер освещенности и сходство с определенной геометрической фигурой, нам следует проанализировать его положение в пространстве. Есть еще один момент: художник должен хорошо представлять себе свое собственное положение в пространстве, или ту позицию, которую он хотел бы занять по отношению к изображаемому объекту. Если он работает в мастерской стоя, то смотрит на модель сверху и может рисовать ее из этого же положения. На самом деле он может изобразить объект с такого угла зрения, с какого посчитает нужным, в зависимости от стоящих перед ним задач.

Рисовальщик должен уметь помещать объект в определенную позицию по отношению своей точке зрения, а также определять ее направление, или наклон. Любой объект находится в определенной позиции по отношению к зрителю, и через него можно провести ось. Даже у самолета для каждого момента времени есть определенное положение в пространстве, а ось его художник направил бы параллельно движению.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ НАКЛОНА

Расположить объект в определенном положении вовсе не сложно, однако следовать выбранному наклону на протяжении всей дальнейшей работы и не сбиться – для начинающего рисовальщика бывает непросто.

Зачастую новички рисуют голову, повернутой в одном положении, а нос и рот у них смотрят в противоположную сторону. Или фронтальная плоскость торса не соответствует боковым плоскостям. Когда вы изображаете руки, правильное построение осевой линии особенно важно: ведь только у запястья может быть до шестнадцати разных положений по отношению к остальным частям руки. Рисование рук – вообще одна из самых сложных задач.

Следует уделить внимание и голове с верхней частью торса: здесь есть множество сложных деталей. Расположить все элементы на одной оси непросто, но если представить эту часть тела в виде простой геометрической фигуры, построение значительно упростится. На голове предстоит верно расположить и глаза, и рот, нос, уши, брови, и т.д., но для начала нужно отвлечься от этих подробностей и представить голову, прежде всего, как параллелепипед, определив осевую линию.

Итак, вы построили параллелепипед, теперь проведите вертикальную линию через центр фронтальной плоскости – это будет ось и направление наклона. Если бы вы строили голову на основе цилиндра, то вам следовало бы провести горизонтальную кольцевую линию через всю его поверхность – это определяет направление наклона головы. Таким образом, мы упомянули две основные осевые линии, которыми пользуются художники на протяжении веков.

Как мы помним, грудная клетка у нас – яйцо, проведем вертикальную линию через центр яйца, от яремной ямки, посередине между сосками. Теперь представим, что грудная клетка – цилиндр, проведем окружность на уровне линии сосков. Осевые линии грудной клетки готовы.

Осевые линии рук и ног строятся по аналогичной схеме: ось плюс направляющая, исходя из того, что мы также принимаем за исходную форму цилиндры.

Итак, самую сложную часть тела – руки мы легко строим при помощи базовых форм и осевых линий. Пальцы рук мы можем рисовать на основе вытянутых параллелепипедов или цилиндров. Согнутый палец представляет собой последовательное соединение трех цилиндров или блоков, лежащих в разных плоскостях. Построив четыре пальца, необходимо вернуться к общей форме кисти и проверить, сводится ли она в единое целое, большой палец при этом можно не учитывать.

ТРУДНОСТИ В ОПРЕДЕЛЕНИИ НАКЛОНА

Безусловно, в процессе работы над положением фигуры в пространстве начинающие художники сталкиваются с трудностями. Если модель подвижна, рисовальщик должен фиксировать взглядом лишь какую-то одну фазу движения. То-

нальные отношения, которые зависят от направления источника света могут сильно влиять на восприятие движения, поэтому иногда, для того чтобы исправить тональные отношения, приходится искусственно менять и направление этого источника. Линии, которые идут по поверхности объекта, изменяют свою направленность вместе с объектом. Естественно, направление объекта следует уяснить до нанесения линий. Зачастую истинная форма предмета бывает не видна до тех пор, пока не будет найдено его максимально выгодное положение в пространстве и направление. Когда художник изображает складки на драпировке он должен ясно представлять себе форму, поверх которой драпировка расположена, в противном случае правильно построить складки он не сможет. В конечном счете, направление предметов и положение их в пространстве должно соответствовать композиции и компоновке рисунка в целом и отвечать задачам, которые художник ставит перед собой.

ФОРМЫ В ДВИЖЕНИИ

Для начала разберемся, в чем тут возможны трудности. Естественно, объект не может быть изображен в нескольких положениях одновременно. И рисовальщик может зафиксировать лишь одну фазу движения. Как правило, большинство движений циклично, и в каждом цикле есть фаза остановки. Например, лесоруб статичен в момент взмаха топором в самой верхней точке и в фазе, когда топор опущен на дерево.

Сложнее бывает изобразить движения, которые не цикличны. Здесь процесс выбора фазы для рисунка случаен: драпировка или волосы, развевающиеся под порывом ветра.

МОДЕЛЬ НЕПРЕРЫВНО ДВИЖЕТСЯ

Студенты, рисуя обнаженную натуру, часто жалуются на то, что модель движется. Например, требуют, чтобы натурщик перестал дышать. Но опытному рисовальщику такие мелочи не помеха, ведь он уже хорошо знает, как строится форма и задается ее направление.

Зачастую более серьезных изменений в положении модели, которая не может находиться долгое время абсолютно неподвижной, начинающие студенты как раз не замечают. От усталости модель может опустить плечи, перенести вес с одной ноги на другую, изменить поворот головы, живота и грудной клетки. С опытом студенты понимают, как важно зафиксировать позу модели именно в начале работы. А уж если вам хочется изобразить само воплощение усталости, начинайте работу позже. Ну и конечно, следует знать заранее, какие характерные направляющие линии могут понадобиться для той или иной позы.

ТОН И НАПРАВЛЕНИЕ ФОРМЫ

При фиксированном источнике света тональные отношения на модели изменяются по мере ее движения. Например, если дверь закрыта, то тональные отношения на ней будут аналогичными стене, в которой сделан дверной проем. Если же дверь открыть, она станет либо светлее, либо темнее, в зависимости от направления света. Если посмотреть на два стоящих рядом небоскреба, фронтальная поверхность которых ярко освещена, и представить один из них слегка наклонившемся вперед, то, с учетом верхнего освещения, его фронтальная плоскость станет темнее по сравнению с соседней башней. Если модель стоит прямо, ровно поставив ноги, фронтальные плоскости ног будут освещены одинаково. Если же натурщик выставит одну ногу вперед, или наоборот одну из них отставит назад. Та нога, которая ближе к нам, будет светлее.

Подобные соотношения направления и тонового перехода следует учитывать при выборе тонового масштаба головы, торса, рук и ног по отношению друг к другу.

НАКЛОН И ЛИНИЯ

Со временем студент понимает, что наносить линии штриховки на объект до того, как определено его точное положение в пространстве, наклон и форма – бессмысленно. Так как задача линии в рисунке – отображать форму объекта, на которой она нанесена, самой первой и необходимой линией будет осевая.

Поскольку направление оси цилиндра может быть разным, то и направляющая, проведенная через толщу фигуры, может иметь разное положение. Если рассматривать прямой палец как цилиндр, то линии по плоскости суставов будут изменять направление по мере сгибания или разгибания пальца, то есть изменения положения его оси. Через ладонь проходят две важнейшие линии – линия головы и линия сердца, именно они придают тыльной стороне кисти объем. К сожалению, чаще всего их видно недостаточно четко, для того чтобы скопировать, поэтому их следует строить. Но прежде следует построить осевую линию кисти.

Все линии человеческого тела так или иначе зависят от положения центральной оси. О чем и следует постоянно помнить в процессе рисования.

ПОЛОЖЕНИЕ И ИСТИННЫЕ ОЧЕРТАНИЯ

Для того чтобы передать реальные очертания объекта, необходимо оптимально расположить его в пространстве. Если нарисовать куб строго во фронтальном положении, он будет смотреться как плоский квадрат, гораздо лучше изменить ракурс таким образом, чтобы одновременно были видны хотя бы две его грани.

Если нарисовать цилиндр сверху – получится круг. Яйцо, нарисованное во фронтальной плоскости, превратится в шар, для того чтобы оно снова стало яйцом, необходимо изменить ракурс.

Художник всегда старается избегать абсолютно фронтальных ракурсов. В них мало движения и мало объема, ведь боковые плоскости не видны, и информации для полного представления о форме недостаточно.

Ради более выгодного ракурса точка зрения и положение модели изменяются. Например, в портрете следует избегать положения головы, при котором ухо видно лишь частично, лучше открыть его полностью, в противном случае оно вряд ли будет восприниматься как ухо, скорее как непонятный вырост на голове. Иногда можно «спрятать» ухо совсем. В некоторых ракурсах одна грудь почти полностью, но не до конца, закрывает другую, или аналогичная ситуация происходит с ягодицами. В этом случае надо изменить положение фигуры таким образом, чтобы скрыть плохо видимую часть полностью или открыть ее сильнее.

НАКЛОН И ДРАПИРОВКА

Складки ткани имеют большое значение, так как показывают направление движения фигуры и придают рисунку динамичность. На положении складок отразится любое изменение оси плеч, рук, ног и прочих частей тела. Опытный рисовальщик использует складки для подчеркивания движения модели.

ИЛЛЮСТРАЦИИ

ПОЛОЖЕНИЕ, НАКЛОН ИЛИ НАПРАВЛЕНИЕ



Тициан (Тициано Вечеллио)

(1477/87–1576)

ВСАДНИК И ПОВЕРЖЕННЫЙ ВРАГ

уголь

(34,6×25,2 см)

Кабинет графики, Мюнхен

Вряд ли вы всерьез думаете, что Тициан попросил лошадь встать на дыбы, затем убедил всадника в необходимости сесть на лошадь, а затем объяснил им, что придется остаться в такой позе на три часа, пока он сам, лежа на полу, не закончит рисунок. Конечно же нет, Тициан нарисовал композицию, пользуясь одним лишь своим воображением. Он просто представил себя на полу, а лошадь возвышающейся над ним.

Более того, если бы Тициан захотел, он мог бы представить себя в любой позиции, какую только можно себе вообразить, на любом расстоянии от всадника по отношению к воображаемой модели. Он смог бы представить композицию и сделать с нее набросок.

Во время занятий в переполненной аудитории студенты часто сталкиваются с трудностями, пытаясь изобразить модель в точности с того ракурса, в котором ее видят со своего места. Когда моя аудитория заполнена до отказа, студенты зачастую сидят на расстоянии трех или четырех футов от модели, и при этом в точности копируют модель, возвышающуюся над ними. Результаты бывают довольно забавными, а пропорции чудовищными. Например, нога модели, — ближняя к рисовальщику часть тела, в шесть раз превосходит по величине голову. У студентов, сидящих от модели слишком далеко, результаты не менее плачевны. Чаще всего, те части тела, которые находятся на уровне глаз рисовальщика оказываются непропорционально крупнее прочих, расположенных ниже или выше данной линии. Поскольку ягодички натурщика расположены, как правило, на уровне глаз студентов, именно они оказываются ненормально огромными по пропорциям.

Для того чтобы избежать подобных ошибок необходимо хорошее знание перспективы, хорошее пространственное воображение и способность взглянуть на рисунок отвлеченно.



Питер Пауль Рубенс (1577–1640)
ЭСКИЗ К КАРТИНЕ «МЕРКУРИЙ,
СПУСКАЮЩИЙСЯ С НЕБЕС»
черный и белый мел
(48×39,5 см)
Музей Виктории и Альберта, Лондон



Вот еще один рисунок, выполненный на основе воображаемого сюжета. Я надеюсь, что у вас не создается впечатления, будто бы студенты всегда должны игнорировать реальную модель. Естественно настоящую модель тоже необходимо рисовать как можно чаще, точно так же как и воображаемую. Когда вы рисуете воображаемый сюжет, неизбежно возникают вопросы, и если вы не можете найти на них ответы, то ищите их, работая с реальным натурщиком. У модели есть свои плюсы, равно как минусы: некоторые положения (см. рисунок) попросту невозможны в реальной действительности.

Самой большой в этом рисунке трудностью для Рубенса было определиться с положением ног. Полагаю, что окончательно он остановился на положении А, потому что именно это вариант доработан в штриховке.

Блики на плоскости В интересны тем, как они придают направление и форму плечу. Попробуйте прикрыть эти блики мизинцем, – и рука покажется уже не такой объемной и интересной. Торс построен как большой цилиндр, вокруг которого кольцом расположена драпировка. Линии драпировки придают торсу определенное направление.

Вторая нога (С) – пример того, что второстепенную форму не обязательно дорабатывать до конца. В контексте работы она вполне может быть и просто частью драпировки.



Рембрандт Харменс ван Рейн

(1606–1669)

ДВА МЯСНИКА ЗА РАБОТОЙ

перо и бистр

(14,9×20 см)

Институт искусства, Франкфурт



Один работник отрубает кусок мяса, а второй идет прочь с тушей. Рубка – циклическое движение, ходьба – тоже циклическое и продолжительное. Мужчина с топором запечатлен в тот момент, когда топор поднят, его так же можно было изобразить в тот момент, когда топор погружается в мясо. В любом случае, это была бы поза, которую Рембрандт предварительно представил в своем воображении. А если бы топор застыл на полпути, – изображение не вышло бы столь выразительным. Мужчина, идущий с тушей, зафиксирован в начале шага. Итак, мы видим, что движение лучше всего изображать в начальной или в конечной фазе, но не на середине.

Линия (А) показывает положение грудной клетки. Бедро и голень (В и С) выглядят так, будто бы вырублены из прямоугольных блоков, причем линии штриховки помогают ощутить направление боковой плоскости. И рука, держащая топор, и запястье построены также на основе блоков. Линия D поддерживает этот прямоугольный ряд и придает запястью направление. Штриховка Е показывает положение свиной туши в пространстве; если бы тушу несли в другую сторону, возможно, линии шли бы в противоположном направлении.



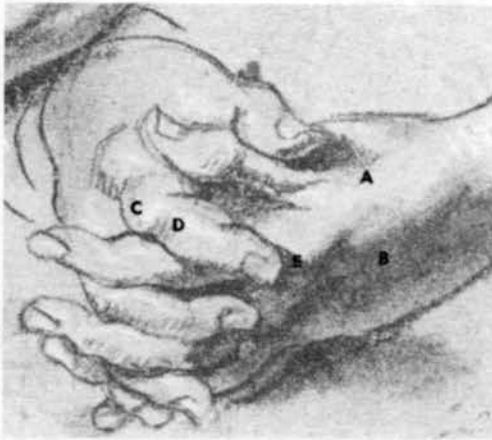
Питер Пауль Рубенс (1577–1640)

ЭТЮД С ГОЛОВАМИ И РУКАМИ

белый и черный мел

(39,2×26,9 см)

Альбертина, Вена



Кисти рук очень трудно рисовать, но это великолепная модель для набросков. Первая задача – определить, на основе какой геометрической формы руки построить, вторая – каково будет положение этой формы в пространстве. Кисть руки состоит из шестнадцати отдельных частей: ладонь, фаланги каждого пальца; две фаланги большого пальца и его сгибатель. Рисовальщик должен определить положение в пространстве для каждой из перечисленных частей. Неудивительно, что новичку рисование рук совершенно не под силу.

Построение ладони связано с определенными трудностями, поскольку форма ее непостоянна. Обычно с внешней стороны она округлая, но если положить руку на стол ладонью вниз – она становится плоской. То же самое получится, если растопырить пальцы. Кисть кажется слишком длинной при сгибании и короткой при распрямлении. Изнутри кисть кажется короче, чем снаружи, благодаря перепонкам между пальцами. Все эти тонкости необходимо держать рисовальщику в уме наряду с выбором направления освещенности.

В этом рисунке кисть построена на основе блока с фронтальной стороной А и боковой стороной В. Каждая фаланга каждого пальца, кажется, тоже построена на основе блока. В тех местах, где одна плоскость переходит в другую, достигается максимальный контраст тонов. Лучше всего это заметно там, где плоскость С встречается с плоскостью D. Обратите внимание на падающую тень (Е) на фронтальной плоскости, она не переходит на боковую плоскость. Тени от основного источника света никогда не заходят на боковую плоскость. Тени от отраженного света могут попадать на боковую плоскость, но это случается редко.



Копия с работы Альбрехта Дюрера

НАБРОСОК РУК

перо

(23,8×25 см)

Музей изобразительного искусства,

Будапешт



На руке слева блик расположен в точке А. Фронтальная плоскость руки отделена от боковой ребром (В). Основное освещение падает слева, отраженный свет исходит справа. От самого освещенного места руки к самому темному происходит постепенный переход тона.

Вены на руках напоминают по своей форме колонны, на каждой из них есть переход от света к тени, подчеркивающий объем, однако это не противоречит общему тоновому масштабу рисунка.

Работа построена таким образом, что изображение воспринимается от общего к частному. Если вы посмотрите на рисунок издали, то не увидите подробностей: неровностей на коже и так далее, зато общее изображение рук будет смотреться объемно.

Вы можете видеть в какой степени художник прорабатывает детали рук в светлой части и в затемненной. В тех местах, где освещение недостаточно, подробности будут не так заметны.

Кольцо на пальце (С) подчеркивает цилиндрическую форму фаланги пальца, а светотеневой переход происходит на нем как на цилиндре. Обратите внимание на глубокий след от кольца на коже, это говорит о том, что человек носит его уже много лет. Кольцо подчеркивает округлую форму пальца. Форма пальцев максимально приближается к форме цилиндра. Рассмотрите свои собственные руки и особенно сочленения между фалангами пальцев, которые имеют округлую форму во фронтальной плоскости.



Эдгар Дега (1834–1917)

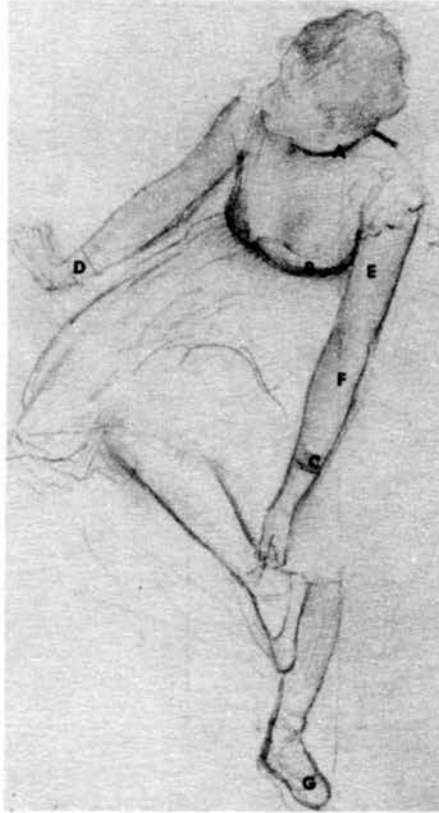
БАЛЕРИНА, ПОПРАВЛЯЮЩАЯ ПУАНТЫ

Карандаш, уголь.

(32,7×24,4)

Из собрания Г.О. Хевимайера

Музей Метрополитен, Нью-Йорк



В этом рисунке положение головы, грудной клетки, живота, рук и ног подчинены задачам композиции, а также намерениям художника.

Положение шеи подчеркивается черной лентой (А), которая как бы охватывает воображаемый цилиндр. Для большего декоративного эффекта лента оставлена абсолютно черной. Другая лента, повязанная вокруг талии (В) подчеркивает яйцевидную форму грудной клетки, немного приближенную к цилиндру. Легкий изгиб ленты в нижней части подчеркивает прямую мышцу живота в состоянии напряжения. Браслет на руке (С) и второй такой же (D) на другой руке отличаются по степени проработки. Левая рука проработана сильнее, потому что она ближе к зрителю. Не исключено, что на модели вообще не было никаких лент и браслетов, художник придумал их специально.

В разных частях рисунка модель освещена по-разному. На плечо (Е) свет падает слева, на предплечье (F) справа, на грудь, построенную на основе двух сфер, свет падает справа. Отраженный свет в рисунке мы можем видеть только на пуантах (G): основное освещение слева, а рефлекс расположен справа.



le bras est en l'air
par Jany la
moultine

Pegor



Антуан Ватто (1684–1721)

ДЕВЯТЬ ЭСКИЗОВ ГОЛОВЫ

красный, черный, белый мел

(25×38,1 см)

Лувр, Париж



В рисунке Леонардо да Винчи на предыдущей странице линии построения использованы для построения объемов головы. На лице можно заметить центральную осевую линию. В этом более подробном рисунке Ватто линии построения невидимы. Линия А–В – остаток линии построения головы. Если понаблюдать за тем как работает опытный художник, то будет заметно, что он постоянно думает о линиях построения и даже движениями карандаша повторяет их направление, все это он делает, не касаясь бумаги.

Для того чтобы хорошо рисовать голову, надо научиться рисовать череп анфас и в профиль, запомнить пропорции всех важнейших его частей. На черепе в профиль хорошо видно, как крепится нос, ухо и откуда идет выступ сосцевидного отростка височной кости (С), скуловой отросток височной кости находится на том же уровне.

Упражнение на рисование черепа в профиль поможет научиться видеть и рисовать голову в профиль. Всегда проверяйте, какие элементы лежат на горизонтальной линии построения, какие – на вертикальной и т.п. Все ответы на эти и прочие, возникающие по мере рисования вопросы, следует запоминать на будущее.

Проделайте аналогичное упражнение с черепом анфас. Не забудьте и про вид черепа сзади, сверху и снизу. Затем, когда вы уже сможете строить голову на основе параллелепипеда, и для вас не будет иметь значения ракурс, каким бы сложным он ни был.



Тинторетто (Якопо Робусти)

(1512–1594)

СТОЯЩАЯ ФИГУРА В ДРАПИРОВКЕ

черный мел

(33,4×18 см)

Уффици, Флоренция



Драпировка великолепно передает положение тела. Художник зачастую продумывает расположение частей тела таким образом, чтобы это создавало наиболее выразительные складки на ткани. Складки подчеркивают динамичность рисунка даже больше, чем положение тела. С другой стороны, по складкам художник находит центральную ось фигуры и форму частей тела. Для того чтобы представить себе, что находится под драпировкой, необходимо воображение, умение создавать воображаемые модели.

Здесь складки направлены от талии (А) к правому плечу (В). С фронтальной стороны фигуры они расположены аналогично. Драпировка слегка закручена по спирали, Тинторетто хотел показать, что грудная клетка повернута по отношению нижней части тела.

На моих уроках, если модель одета в помятый костюм, студенты скрупулезно копируют все малейшие складочки, которые видят. Поэтому у них получается портрет модели в помятом костюме. Опытный художник не будет копировать все бездумно, а добавит свои, воображаемые детали, усилит динамику тела, сделает позу более выразительной, а складки ему в этом помогут.



Питер Брейгель (1525–1569)

ЛЕТО

перо и коричневые чернила

(22×28,5 см)

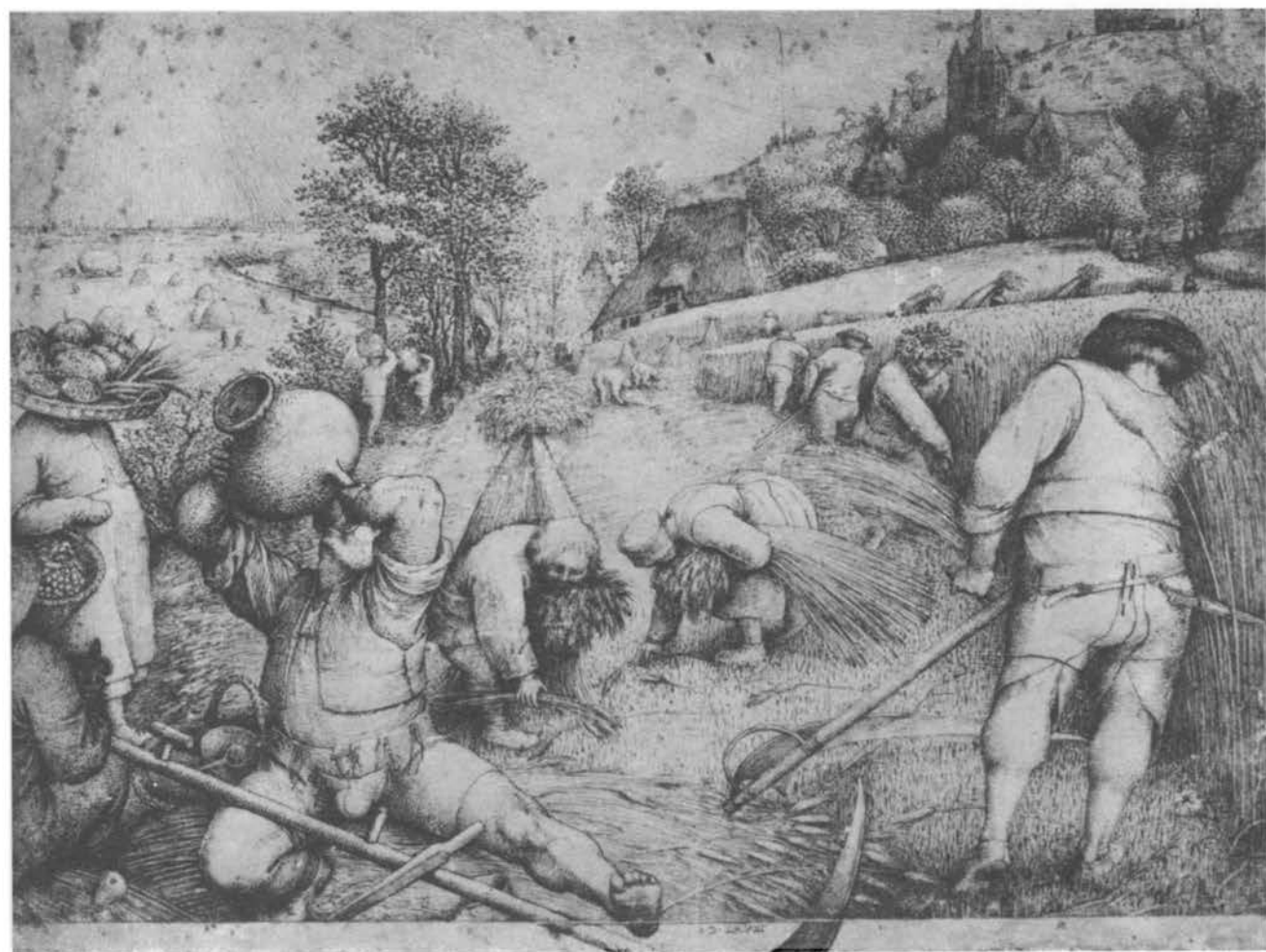
Кунстхалле, Гамбург

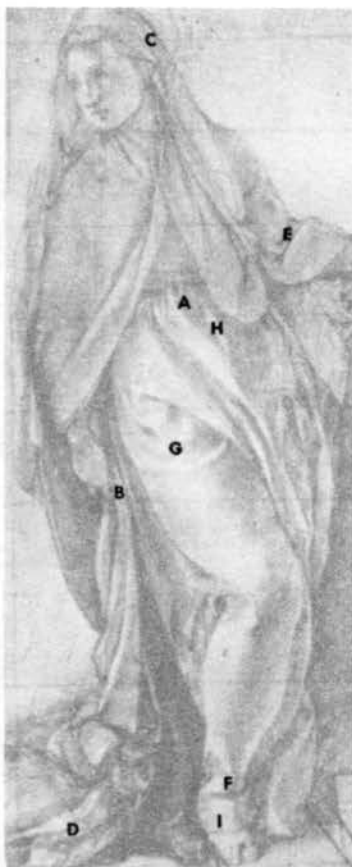


На небольшой фигурке (А), спиральные складки одежды показывают направление движения грудной клетки по отношению к животу. Поворот настолько силен, что складки не доходят даже до правого плеча. Складки ткани на рукаве (В) демонстрируют, как рука повернута внутрь, а предплечье повернуто относительно плеча.

Складки на груди (С) – очень характерные. Они идут от подмышек к груди, и показывают как рука отогнута назад. Складки на спине (D) показывают как рука протянута вперед. Ткань рукава на локте (Е) драпирована на сгибе. Складки в точке F идут от подмышечной впадины по фронтальной плоскости вверх и подчеркивают поднятую руку.

На рисунке прекрасно видно, что художник выстраивал светотеневые отношения в композиции на стадии простых геометрических форм-масс: блок, сфера, цилиндр, яйцо и даже конус. Обратите внимание на то, как много разных плоскостей и деталей в пейзаже: дома, поля, копны сена, листва деревьев.





Якопо да Понтормо (1494–1557)

БЛАГОВЕЩЕНИЕ

Красный мел

(39,3×21,7 см)

Уффици, Флоренция

Драпировка ниспадает по фигуре выразительными складками, фиксируясь на отдельных точках там, где она закреплена (А, В, и С). На модели эти складки смотрятся очень однообразными и однонаправленными, и перед художником стояла задача от такой однообразности избавиться. Он с поставленной задачей справился, придав каждой складке неповторимую форму и индивидуальность.

В точке D драпировка переходит из вертикальной плоскости в горизонтальную на полу. Для того, чтобы правильно строить такие переходы драпировок, поупражняйтесь на отдельных кусках ткани, придавая им интересные формы.

Ткань драпируется в складки на внутренней поверхности локтя (Е) и на лодыжке (F), где плоскости переходят одна в другую.

Обратите внимание на блик на бедре, в месте максимальной освещенности детали складок будут не видны. Для того чтобы хорошо рисовать драпировки, надо изучить характер тоновых переходов на поверхности цилиндра и свернутой веревки.

Складки и выступы драпировки располагаются в соответствии в формами тела. В точке Н ткань следует плоскости живота, а в точке I облегает ногу.



Сандро Боттичелли (1444–1510)
ЭСКИЗ К АЛЛЕГОРИЧЕСКОЙ ФИГУ-
РЕ ПЛОДРОДИЯ

перо
(31,5×25,5 см)
Британский музей, Лондон



В этом рисунке фигура построена на предельной простой основе. Грудная клетка – яйцо, со вписанными в нее сферическими формами груди. Живот – сфера. Бедра тоже сведены к простой яйцевидной форме. Ткань драпировки облегает тело, следуя его форме, а ожерелье подчеркивает цилиндрическую форму шеи. Линия А–В – сегмент круга, показывает как черта, проведенная даже на некотором расстоянии от тела, может подчеркивать его изгиб: в данном случае, цилиндрическую форму руки. Точно таким же образом пояс (С) подчеркивает форму торса.

Основное освещение в рисунке исходит слева. Отраженный свет справа довольно сильно подсвечивает фигуру.

Изгиб пояса (D) демонстрирует форму прямой мышцы живота, а лента, повязанная на руку (E), – придает объем плечевой части.

Вся композиция работы – результат чистого воображения. Боттичелли придумал освещение, рефлексy, геометрическую основу для частей тела и даже порыв ветра. Волосы, выющиеся по ветру и мягкие складки драпировки созданы фантазией мастера.

Изгиб локонов волос F по форме напоминает внутреннюю плоскость цилиндра с бликом в средней части. Локон G представляет собой практически цилиндр (локоны вообще строятся на основе цилиндра).



ПЛАСТИЧЕСКАЯ АНАТОМИЯ

В области изображения человеческой фигуры в двадцатом столетии наступил определенный кризис, и то, что художники перестали уделять должное внимание пластической анатомии, — одна из причин упадка.

РИСОВАНИЕ БЕЗ МОДЕЛИ

Каждый из рисовальщиков, работы которых представлены в нашей книге, демонстрирует великолепное знание анатомии по сравнению с современными коллегами по цеху. Никто не способен нарисовать фигуру достаточно хорошо до тех пор, пока не научится запечатлеть любую часть тела в любом положении, используя лишь свое воображение. А каждый из мастеров прошлого мог делать это с легкостью.

Сможете ли вы сразу, без подготовки, нарисовать голову модели, откинутую назад, или руку, вытянутую в вашу сторону. Скорее всего, нет. Невозможно нарисовать такие вещи простым копированием, не представляя в подробностях строения. А представлять устройство человеческого тела без знания анатомии невозможно.

Как вы узнаете о существовании важной осевой линии, проходящей через руку от основания мизинца к основанию

большого пальца, находясь на расстоянии четырех метров от модели? Особенно, если вы и не подозреваете о существовании костей пясти.

ИЗУЧЕНИЕ АНАТОМИИ

В книгах и атласах по анатомии содержится так много информации, что студенту бывает непросто определиться, с чего начать и что ему может пригодиться в будущем. Я хочу предложить вам некоторые ориентиры для более эффективного изучения.

В пластической анатомии нет особых сложностей. Все самое важное описано в книгах и учебниках. Безусловно, сама медицинская анатомия значительно продвинулась вперед со времен Леонардо да Винчи, но пластическая анатомия – дисциплина для художников, сильно не изменилась.

Интересно, что каждый из старых мастеров обладал хорошей коллекцией костей человеческого скелета, в том числе и сам Леонардо да Винчи. Это очень важный момент.

КОСТИ ОПРЕДЕЛЯЮТ ФОРМУ ТЕЛА

Надо хорошо понимать, что кости задают форму основным частям тела. Ощупайте свои ноги и руки – все твердые и выступающие части – заданы костями. Также костями задается форма таких важных отделов, как голова, пояс верхних конечностей, ноги, суставы.

Влияние костей на облик прочих частей тела не так заметно, но все равно значительно. Колоннообразная форма шеи покоится на круге, образованном первой парой ребер. Прямая мышца живота получает свою форму благодаря ребрам и гребню подвздошной кости. Внутренняя поверхность бедра также образована подвздошной и т.п.

В принципе тело можно уподобить машине, которую приводят в движение находящиеся под давлением кости и напряженные мышцы.

Напрягите мускулы по всему телу и резко расслабьте их. На самом деле без костей и в расслабленном состоянии мышцы были бы обыкновенной бесформенной грудой мяса. И только скелет всегда имеет неизменную форму.

КУПИТЕ КОСТИ

Итак, вам совершенно необходима коллекция костей. Их можно заказать там, где изготавливают учебные пособия для медицинских вузов. Стоят они недешево, а у студентов лишних денег не бывает. Но вы ведь решили посвятить свою жизнь искусству, а эти модели прослужат вам всю жизнь.

Даже самое тщательное изучение костей по атласу не даст такой пользы как анализ настоящей объемной кости. Однако мои студенты предпочитают копировать кости с рисованного

образца, даже если перед ними находится реальный скелет.

Кости по отдельности лучше подходят для изучения, чем сборный скелет (кстати, на фабрике его собирают, совершенно не задумываясь). На отдельных костях удобнее изучать суставные поверхности, которыми они скрепляются. На скелете их видно плохо. Теперь, если вы обзавелись собственной коллекцией костей, упражняйтесь в рисовании их в разных ракурсах до тех пор, пока не сумеете изображать каждую из них по памяти. Следующим шагом будет рисование полного скелета.

НАЧАЛО И ПРИКРЕПЛЕНИЕ МЫШЦ

По мере изучения костей следует запоминать и места отхождения и крепления основных мышц. Эта информация хорошо объясняется в любом медицинском справочнике по анатомии. Основные мышцы перечислены в любой книге по пластической анатомии.

Пластическая анатомия – лишь небольшая область в науке хирургической анатомии. Вряд ли вам захотелось бы рассекать человеческое тело, чтобы узнать о мускулах больше, чем знают художники.

Однако, если вы изучите места начала и прикрепления мышц, рисование фигуры облегчится вполтину: достаточно провести линию от места начала мышцы к месту крепления – и у вас получатся очертания мышцы. Если вы хотите нарисовать грудинно-ключично-сосцевидную мышцу – достаточно провести карандашом от сосцевидного отростка височной кости вниз к груди.

ЭВОЛЮЦИОННЫЙ ПОДХОД

В пластической анатомии человека и животных много общего: можно проследить сходства в форме скелета, головы, грудной клетки, позвоночного столба, таза, передних и задних конечностей. Художнику полезно понимать эволюционный ряд от человека к животному и место человека в этом ряду. Удивительно, насколько мало отличается облик скелета у современного человека и его далекого предка. Шесть основных анатомических элементов повторяются раз за разом в легко узнаваемых вариациях так, словно бы у творцов всего живого были проблемы с фантазией. Мышцы большинства животных аналогичны человеческим.

Таким образом, изучая животных, мы можем узнавать и об анатомии человека.

Интересно, что некоторые элементы мышц или скелета, незаметные или небольшие у человека, приобретают огромные пропорции у животных. Зная аналоги в животном мире, мы уж точно не забудем этих частей у человека. Например,

если вы много раз подряд нарисуете лошадиный череп, то хорошо запомните такую важную кость как носовую (у лошади ее размеры огромны), и позже, рисуя череп человека, ни за что не упустите ее из виду.

Иными словами, следует помнить, что человек в анатомическом плане – тоже животное, несмотря на то, что эволюция поработала над его телом. Его легкие аналогичны легким кита, зубы – бивням слона, руки – птичьим крыльям, ногти – тигриным когтям.

СИЛА ТЯГОТЕНИЯ И ЖИВОТНЫЕ НА ЧЕТЫРЕХ КОНЕЧНОСТЯХ

Человек – единственное животное, которое ходит прямо на двух ногах. Если мы представим себе, что предком человека было четвероногое существо, и попробуем предположить какие силы действовали бы на него, если бы оно попыталось встать на две конечности – нам стало бы яснее «устройство» человеческого тела.

Четвероногое существо, как надежная постройка, лучше всего приспособлено к противодействию силам гравитации. Позвоночник четвероногого существа устроен особым образом: шейный отдел имеет S-образный изгиб, а остальные отделы образуют правильную дугу, подобную широкой арке. Грудная клетка «подвешена» к позвоночнику и имеет сплюсненную с боков форму. Таз расположен в основании «арки» позвоночника, к нему крепятся задние конечности. С обеих сторон грудной клетки расположены лопатки. Гребни лопаток направлены вверх. Большие зубчатые мышцы отходят от лопаток к грудной клетке под таким углом, чтобы передние конечности могли поддерживать переднюю часть тела животного.

СИЛА ТЯГОТЕНИЯ И ЧЕЛОВЕК

Итак, посмотрим какие же изменения постигнут животное, опирающееся на четыре конечности, если оно вдруг захочет стать прямоходящим.

Во-первых мы должны признать, что удерживать равновесие на двух ногах непросто, и в человеческом теле есть все необходимые к тому приспособления. Иными словами, рисовальщик всегда должен помнить о силе тяготения, и одной из первых линий, которую он проводит, является так называемая проекция центра тяжести, – она стремится к центру Земли.

Животное, пытающееся подняться на две задние конечности, неизбежно стремится изменить угол наклона таза. Точка вращения будет находиться в месте отхождения конечностей. Естественно, вместе с тазом изменится положение позвоночного столба, грудной клетки и черепа.

В выпрямленном состоянии прежние изгибы позвоночника животного (S-образный и C-образный) будут уже не так эффек-

тивно распределять вес головы и грудной клетки, поэтому человеческий позвоночный столб имеет два новых изгиба – под грудной клеткой и под головой. Эти характерные изгибы позвоночного столба формируют очертания фигуры.

Изгибы позвоночника хорошо заметны на теле человека со спины, хотя и несколько сглажены дорсальными отростками позвонков. В передней части тела изгиб отражается на линии шеи и форме живота (грудной изгиб).

Если бы у человека при его прямостоячем положении грудная клетка выдавалась вперед, как у животного, равновесие было бы нарушено. Поэтому она сплющена в дорсальной плоскости, а лопатки находятся не по бокам грудной клетки, как у животного, а больше в спинной плоскости. Гребни лопаток направлены практически горизонтально.

ДАЛЬНЕЙШИЕ ПОСЛЕДСТВИЯ ПРЯМОХОЖДЕНИЯ

Практически все мышцы человеческого тела участвуют в поддержании его в вертикальном положении, и если рассматривать их в данном аспекте, то становится понятнее и строение.

Именно *gluteus maximus* – большая ягодичная мышца – отвечает за вращение таза и его вертикальное положение. Именно из-за своей функции у человека этот мускул развит более прочих животных. Аристотель считал большую ягодичную мышцу – главной мышцей, отличающей человека от прочих существ.

Парные мускулы, идущие от таза по обеим сторонам поясницы, поддерживают грудную клетку в вертикальном положении, также развиты довольно сильно. С противоположной стороны аналогичную поддерживающую функцию выполняет прямой мускул живота.

Рисовальщик должен хорошо знать мышцы и группы мышц, поддерживающие человека в вертикальном положении, а соединения костей – суставы «развернутыми». Тогда художнику будет легко проводить аналогии с мышцами животных и видеть, как изменяется форма и величина мускулов в зависимости от функции. Человек откроется ему как абсолютно сбалансированный механизм.

ЗНАЧЕНИЕ ФУНКЦИИ

Функциональные особенности частей тела – одно из направлений в изучении пластической анатомии. Функция – эта та особенная задача части или группы частей тела: кости, мышцы или даже тела целиком.

Понимание функции ведет к лучшему пониманию формы. Например, определенные мышцы отвечают за вращательные движения и, как правило, их волокна скручены спирально.

Таковыми мышцами в организме человека является грудинно-ключично-сосцевидная, наружная косая мышца живота и портняжный мускул. Грейхаунд – порода гончих собак, выведенная для быстрого бега. Кости у таких животных длинные и легкие, мышцы тонкие. Лошадь-тяжеловоз выведена для тяжелой работы и выглядит соответственно.

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ГРУППЫ

Понимание функции помогает художнику особенно хорошо, если он руководствуется следующими принципами: если две или более расположенных рядом мышц выполняют сходную работу – их можно объединить в группу.

Приведем простой пример. В верхней части предплечья находится масса мускулов, и когда начинающий рисовальщик пытается заучить их все наизусть, то рано или поздно у него возникает желание забросить рисование вообще. Однако системный подход к изучению позволяет разделить данные мышцы всего лишь на три группы: супинаторы (поворачивающие руку), сгибатели (сгибающие руку в локте) и разгибатели (разгибающие руку в локте).

Если в ваших учебниках по анатомии такого деления на группы нет, просто возьмите три цветных карандаша и раскрасьте приводящие (супинаторы) в красный цвет, сгибатели – в синий, а разгибатели – в зеленый. Теперь вы отчетливо увидите группы мышц предплечья. Вам вовсе не обязательно прорисовывать каждый из мускулов, достаточно обозначить группы.

Еще одна известная группа мышц, расположенная на задней поверхности бедра – полуперепончатая, полусухожильная и двуглавая мышца бедра. В анатомических атласах в центре данной группы обычно изображается большое продольное углубление, хотя на теле оно не различимо.

ЛИНИИ, РАЗДЕЛЯЮЩИЕ ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ГРУППЫ

Знание функциональных групп мышц поможет понять расположение линий построения. Начинающим рисовальщикам трудно бывает понять, каким образом опытный художник строит мышцы – рисует то, что не видно на обычном теле. Иногда эти линии располагаются на стыке разных функциональных групп. Художники называют их «разделительными».

ВОЗМОЖНЫЕ ОШИБКИ

Позвольте мне рассказать о студентах, которые не изучали пластической анатомии. Они так увлекаются рисованием лица и его подробностей, что совершенно забывают о мозговом черепе, даже если голова расположена в профиль. Основание шеи у них покоится в каком-то странном месте, хотя извест-

но, что она отходит от первой пары ребер – в противном случае человек не смог бы дышать и совершать глотательные движения. Неграмотные художники «теряют» значительную часть грудной клетки ниже груди, располагая ее слишком далеко от подвздошного гребня, или наоборот, погружают ее непосредственно в область таза. А промежуток между ягодицами на их рисунках продолжается прямо на кость копчика.

Вот лишь небольшая коллекция ошибок (их многие тысячи), которая должна убедить вас приступить к изучению пластической анатомии.

ИЛЛЮСТРАЦИИ

Бернард Зигфрид Альбинус

АТЛАС КОСТЕЙ И МЫШЦ ЧЕЛОВЕ-
ЧЕСКОГО ТЕЛА

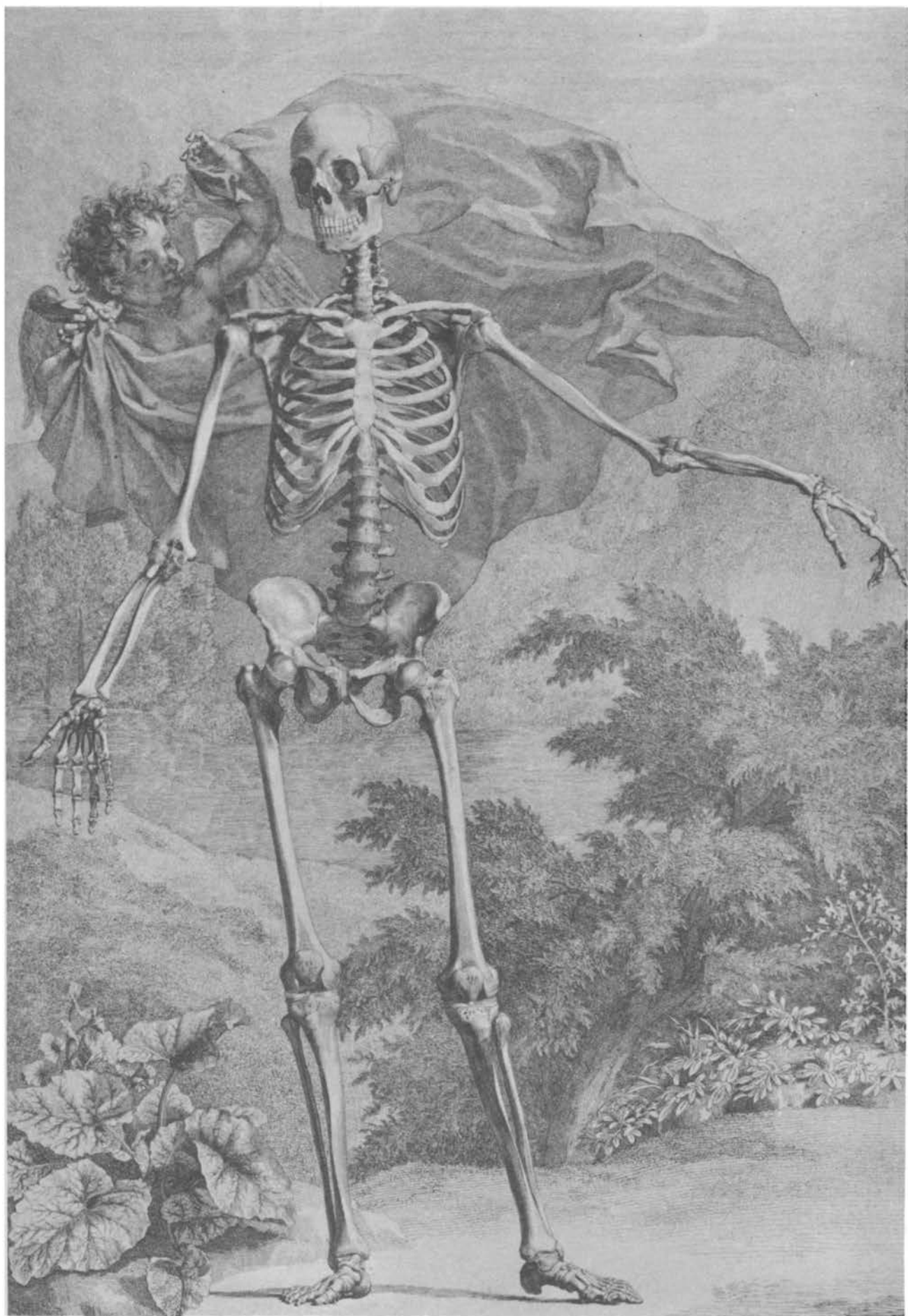
лист 1

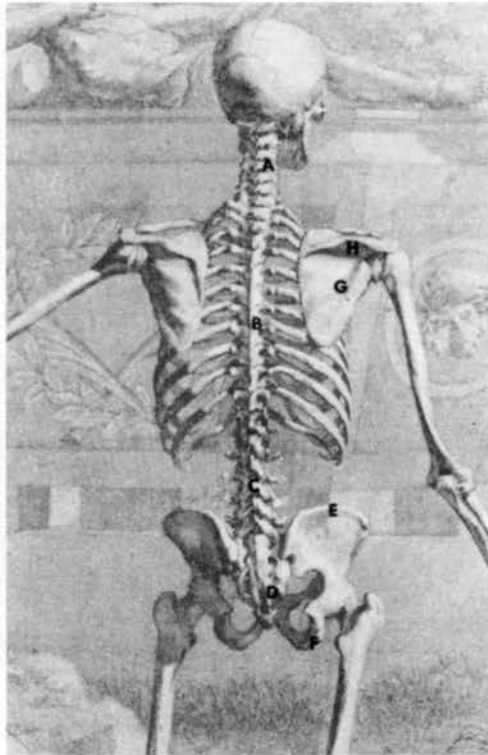
Музей Метрополитен, Нью-Йорк



Конечно, стоит один раз увидеть, чем сто раз услышать, и всех слов в языке вряд ли хватит, чтобы описать одно лишь изображение. Это одно из самых совершенных в мире изображений скелета, однако следует помнить, что это всего лишь иллюзия, созданная на бумаге. Поэтому постарайтесь изучить кости на объемном скелете человека.

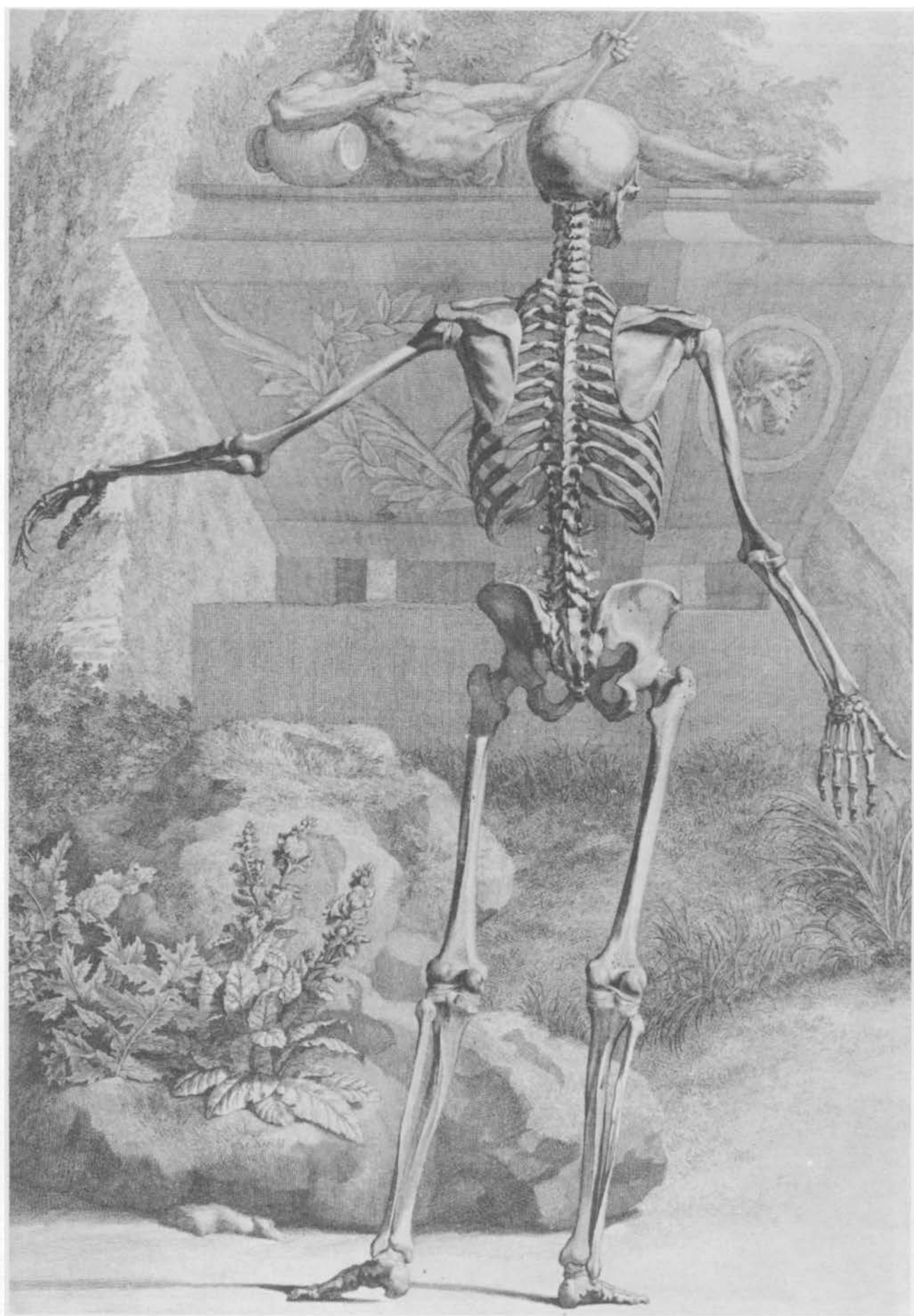
Обратите внимание на основные части скелета: подвздошные гребни тазовой кости (A); лонное сращение (B); большой вертел бедренной кости (C); бедренная кость (D); надколенник (E); большая берцовая кость (F); малая берцовая кость (G) предплюсна (H); плюсна (I); ключица (J); локтевая кость (L); лучевая кость (M); кости запястья (N); кости пясти (O); фаланги (P); грудина (Q); мечевидный отросток (R).





Основные части скелета в этом рисунке: шейный отдел позвоночника (А); грудной отдел позвоночника (В); поясничный отдел позвоночника (С); крестец (D); гребень подвздошной кости (Е); лобковая кость (F); лопатка (G); гребень лопатки (H).

Вес перемещен на правую ногу. Обратите внимание на то, как таз слегка наклонился влево. Посмотрите, изгибается ли позвоночный столб по пути к черепу? Поскольку этот рисунок – всего лишь трехмерная иллюзия на бумаге, вы не можете видеть изгибов позвоночника. Какова форма двенадцатого ребра? На этой картинке мы видим форму неясно.

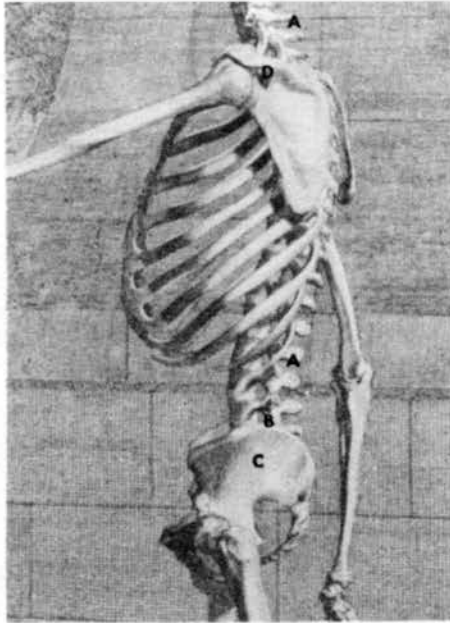


Бернард Зигфрид Альбинус

АТЛАС КОСТЕЙ И МЫШЦ ЧЕЛОВЕ-
ЧЕСКОГО ТЕЛА

лист 3

Музей Метрополитен, Нью-Йорк

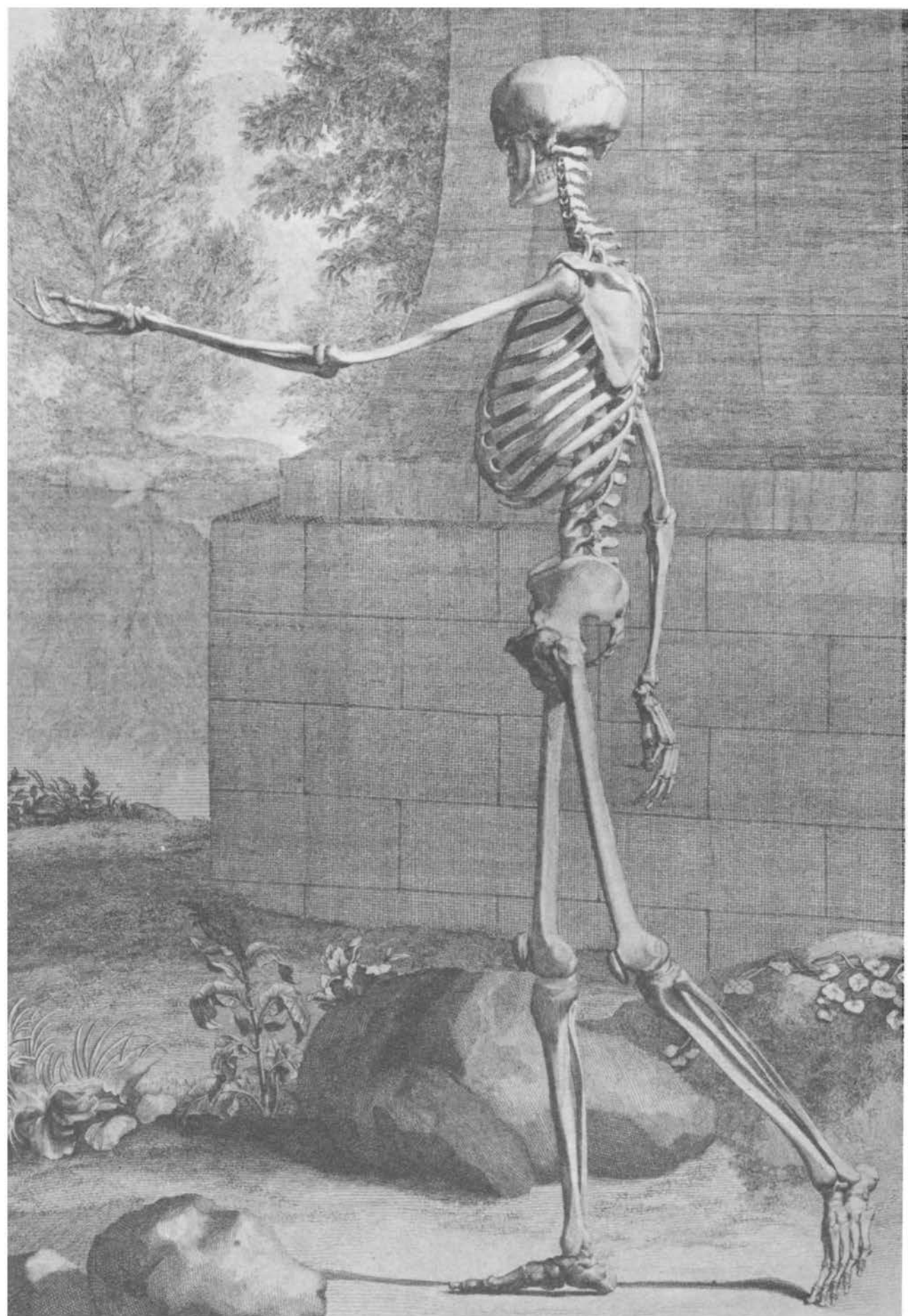


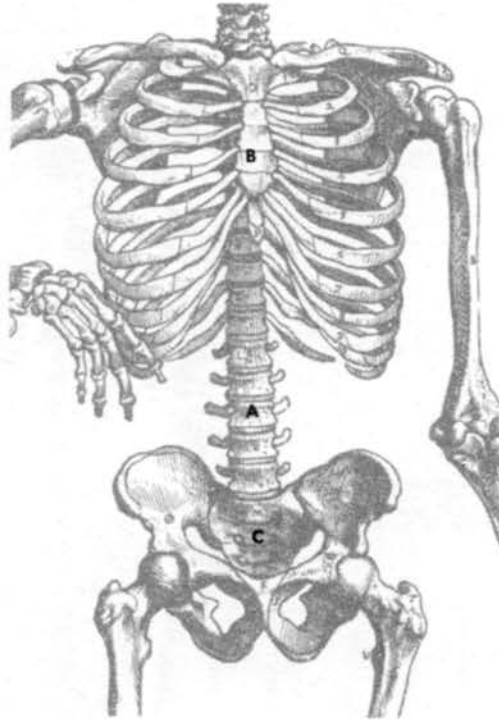
На данном рисунке мы хорошо видим первый, или шейный изгиб позвоночника, и второй, или грудной. Благодаря остистым отросткам позвонков (А) данные изгибы сильнее выражены спереди. У некоторых животных, например, у лошадей, остистые отростки имеют значительную длину, и благодаря этому невозможно определить место изгибов.

Одна из самых важных линий при построении тела человека – линия гребня подвздошной кости (В). Подвздошный гребень почти всегда заметен на теле человека. Однако вы не построите гребня верно до тех пор, пока не увидите подвздошную кость воочию. Как правило, после нескольких попыток студенты усваивают сложные очертания внешней линии гребня.

В теле человека есть два пояса конечностей: верхний (D) и нижний (C). Пояс верхних конечностей образован ключицами и лопатками. Кости таза скреплены неподвижно, а кости верхнего пояса конечностей могут двигаться относительно друг друга. В процессе построения модели постарайтесь сразу выделить пояс верхних конечностей и его составляющие.

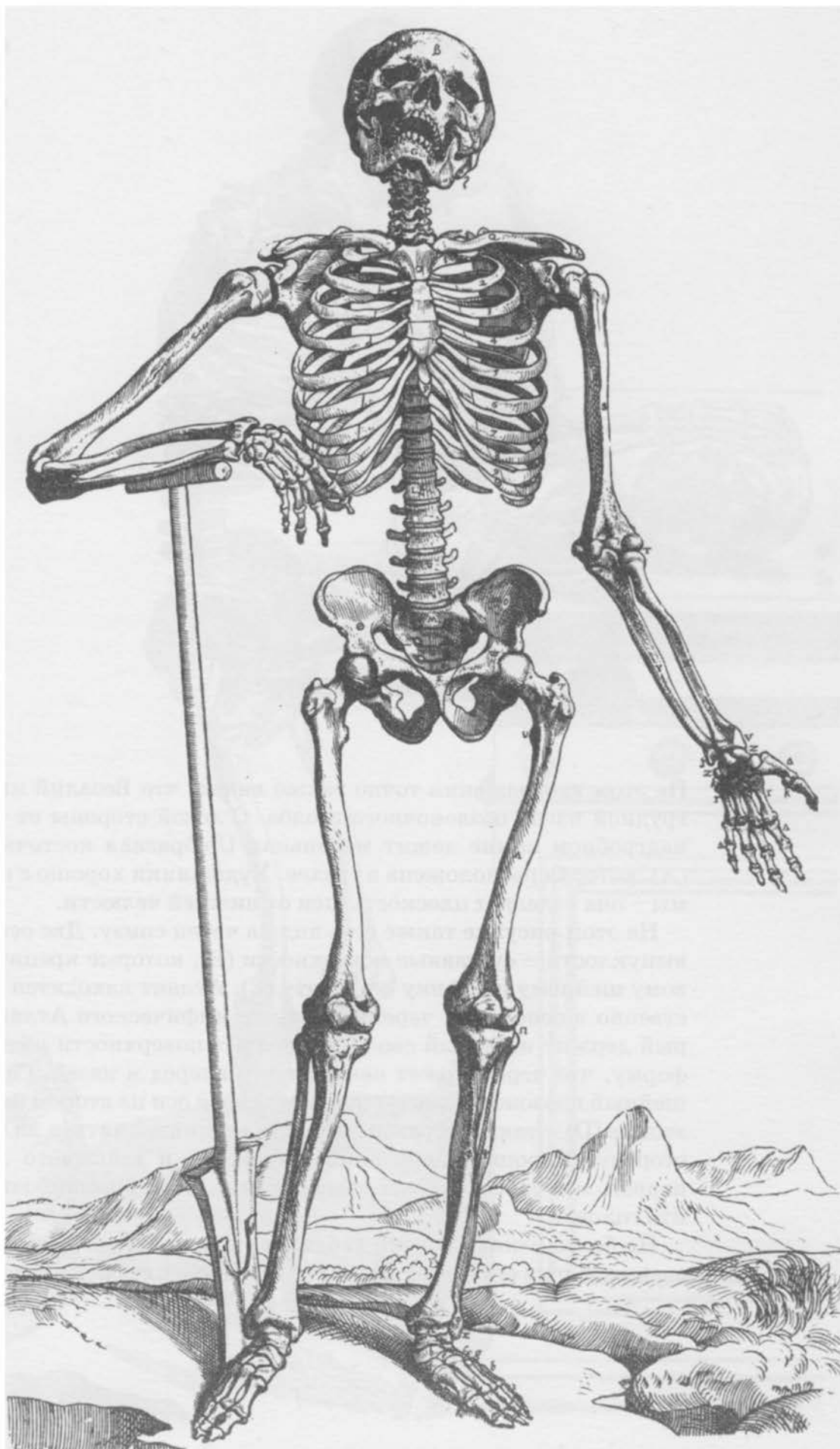
Левая рука отведена (на предыдущем рисунке он приведена к телу). Положение костей предплечья в такой позиции изобразить довольно непросто. Однако если наблюдать пронацию и супинацию на настоящей трехмерной руке предплечья, то через мягкие ткани руки возможно различить положение костей.





Схемы Альбинуса (на предыдущей странице) были выполнены в XVIII веке (1747 г.). Этот скелет работы Везалия нарисован в середине XVI века и в некоторых деталях не так правдоподобен как скелет более поздний. Однако схемы Андреаса Везалия в течение многих веков любимы художниками и часто используются в работе.

Руки на изображении непропорционально крупные, а изгибы позвоночного столба практически не видны. Сравните этот рисунок с аналогичной фронтальной схемой Альбинуса и посмотрите, как изгибы проработаны там. Особенно пристально рассмотрите изгиб (А) между грудной клеткой (В) и тазом (С). Из-за полного отсутствия изгибов позвоночного столба у Везалия ребра кажутся слишком горизонтальными.

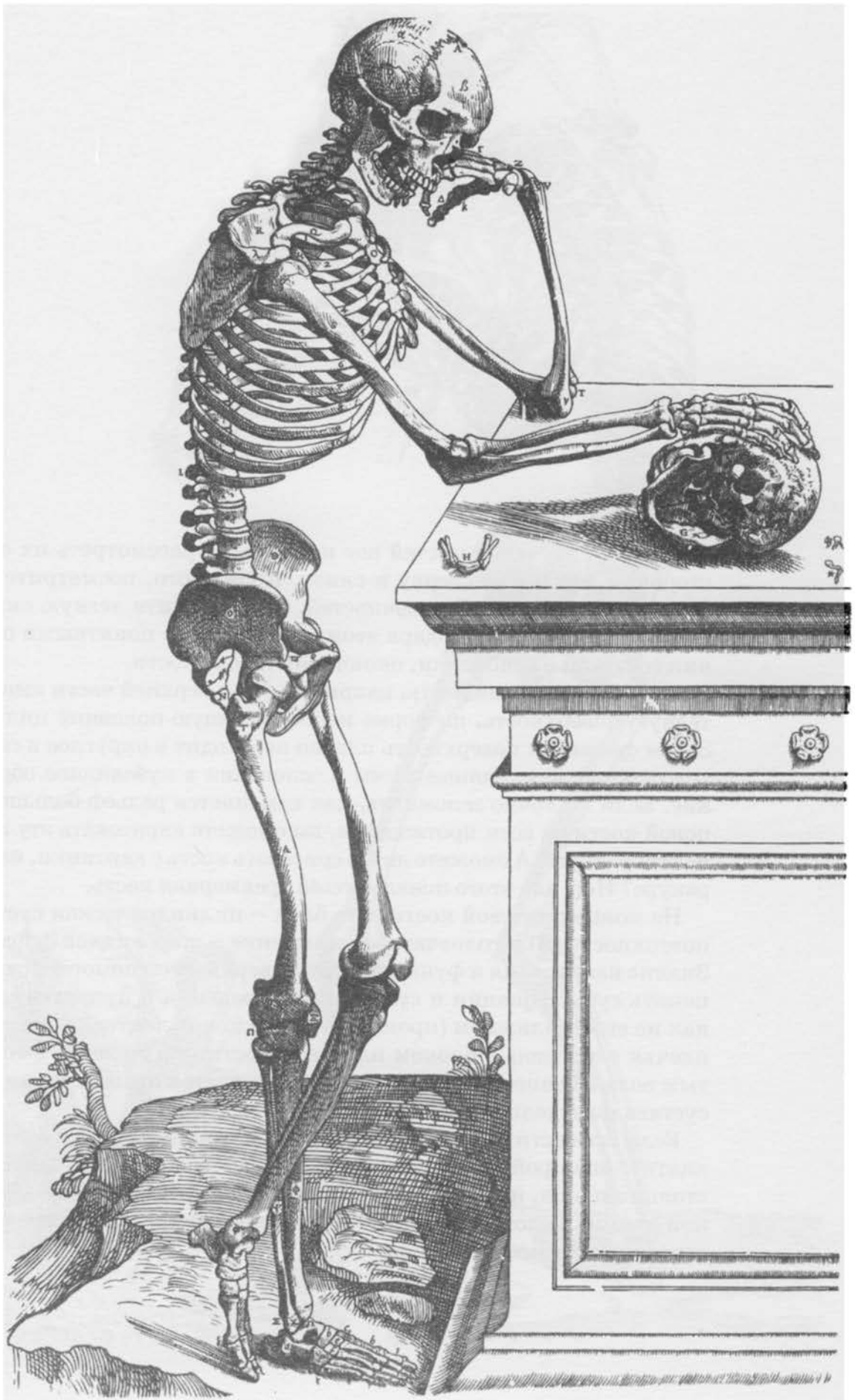




На этом изображении точно также видно, что Везалий игнорирует грудной изгиб позвоночного столба. С левой стороны от черепа на надгробном камне лежит маленькая U-образная косточка (гиоид) (A), которая расположена в трахее. Художники хорошо с ней знакомы – она отделяет плоскость шеи от нижней челюсти.

На этом рисунке также есть вид на череп снизу. Две освещенные выпуклости – суставные поверхности (B), которые крепятся к первому шейному позвонку – атланту (C). Атлант находится непосредственно в основании черепа (помните мифического Атланта, который держит небесный свод?) Суставные поверхности имеют такую форму, что череп может наклоняться вперед и назад. Сам первый шейный позвонок вращается вокруг своей оси на втором шейном позвонке (D) – таким образом, череп может наклоняться из стороны в сторону. Хорошее понимание устройства и взаимного движения первого и второго шейных позвонков позволит безошибочно построить голову.

На более ранней версии таблицы была надпись: *Vivitur ingenio, caetera mortis erant*. Гений живет, все прочее смертно.



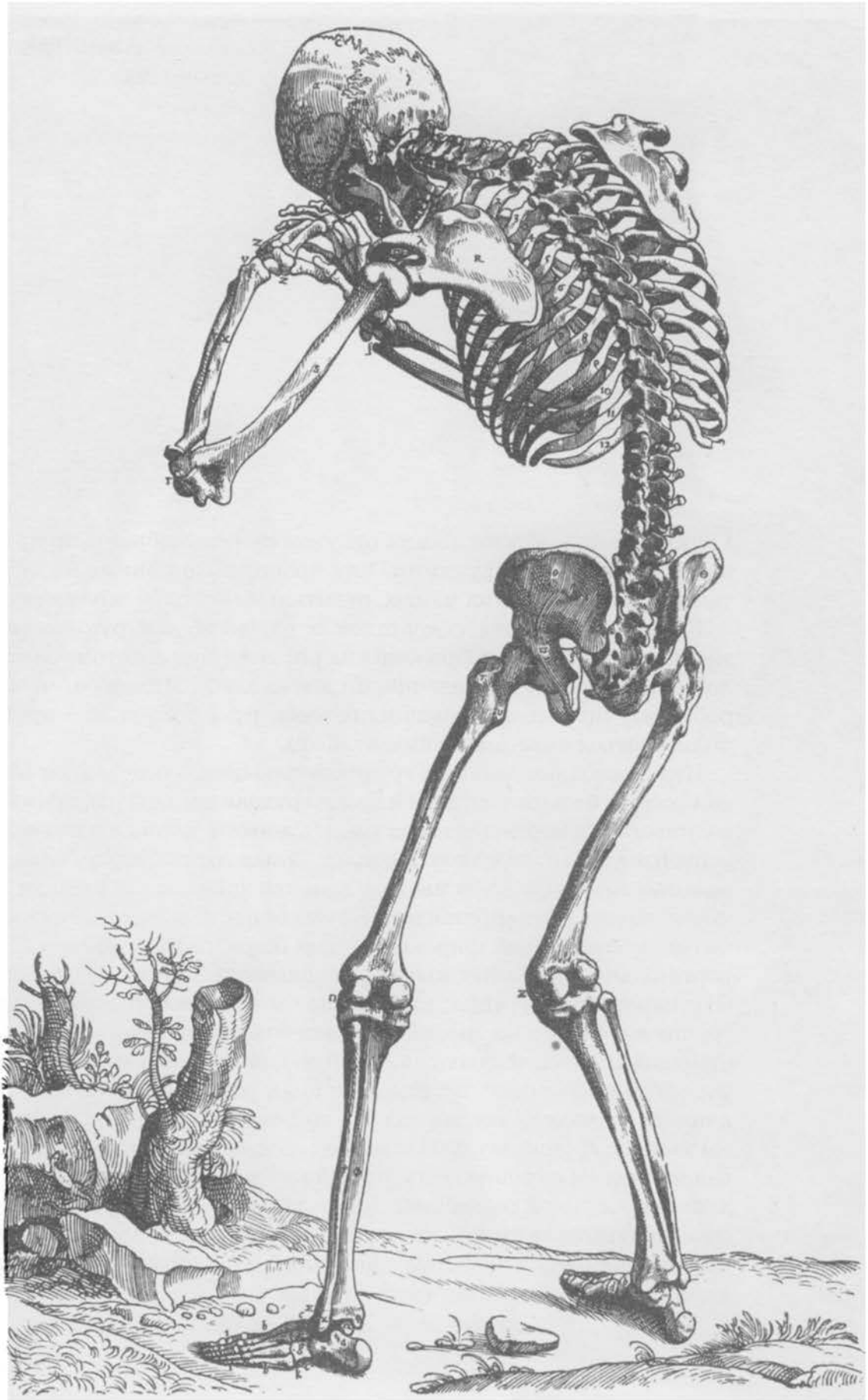


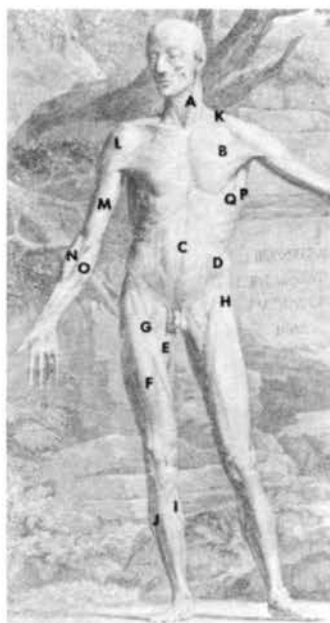
В процессе изучения костей ног и рук стоит рассмотреть их со всех сторон, в том числе сверху и снизу. Кроме того, посмотрите вдоль оси каждой из костей конечностей, и вы увидите легкую скрученность тела кости. Благодаря этому станут более понятными очертания сечений: в основании, окончании и теле кости.

Большая берцовая кость, например, (А) в верхней части имеет суставную поверхность, по форме напоминающую половину цилиндра. Затем суставная поверхность плавно переходит в округлое в сечении тело кости, переходящее затем в основании в кубовидное образование. Если вы точно запомните, как изменяется рельеф большой берцовой кости на всем протяжении, вы сможете нарисовать эту кость в любом ракурсе. А сможете ли вы срисовать кость с картинки, изменив ракурс? Нет, для этого понадобится трехмерная кость.

На конце плечевой кости есть блок – цилиндрическая суставная поверхность (В) и головчатое возвышение – шаровидной формы (С). Знание назначения и функций этих поверхностей помогает студенту понять суть пронации и супинации (отведения и приведения). Так как на своем ближнем (проксимальном) конце локтевая кость предплечья сочленена с блоком плечевой кости, а лучевая – с головчатым возвышением, то каждая кость вращается относительно своего сустава по отдельной траектории.

Если провести линию через номера на спине – от одного до двенадцати – она пройдет по углам ребер. Когда лопатки находятся в состоянии покоя, их внутренние края расположены параллельно данной линии. Художники часто руководствуются этой линией при построении плоскости спины.





Бернард Зигфрид Альбинус

АТЛАС КОСТЕЙ И МЫШЦ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА

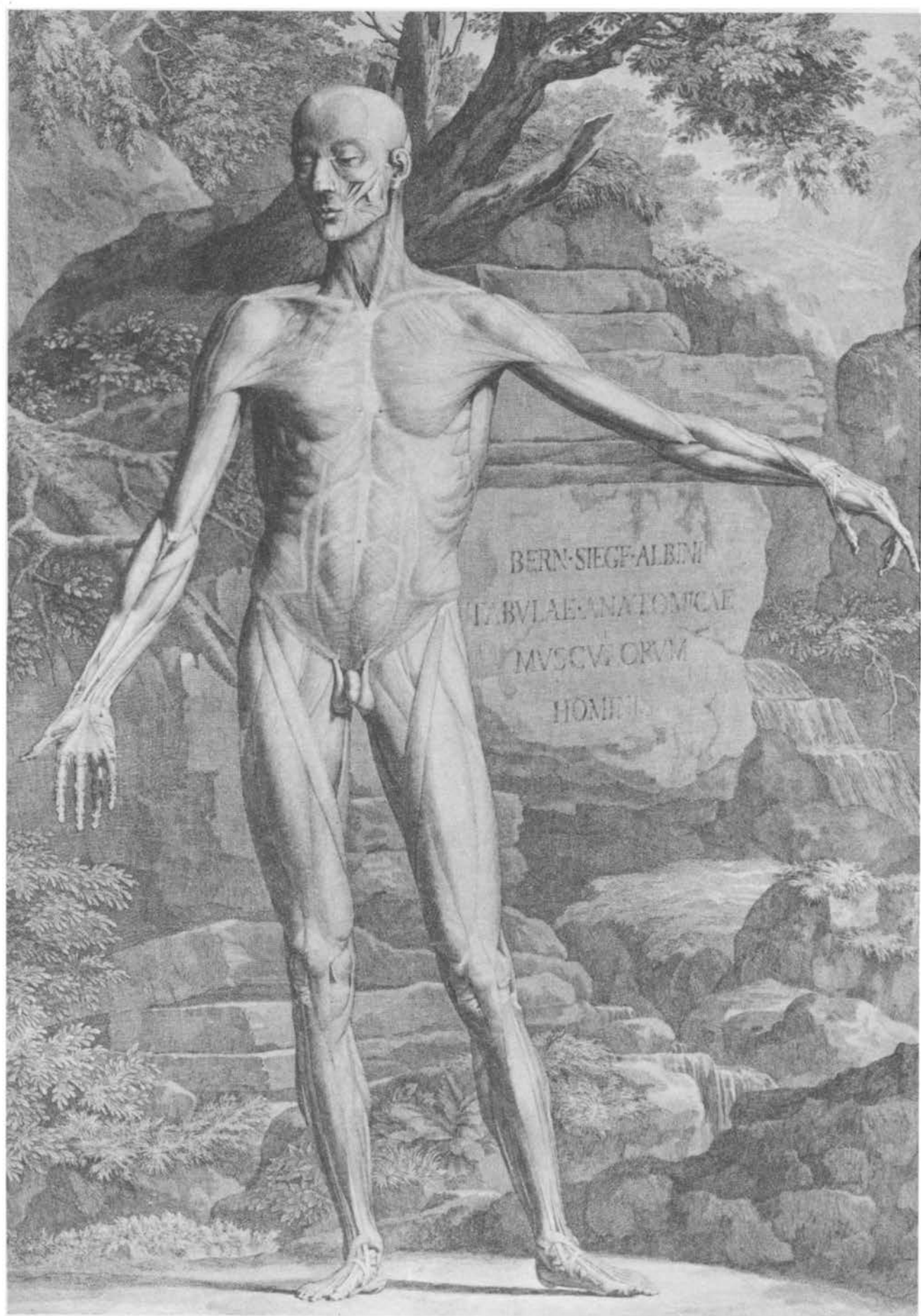
лист 1

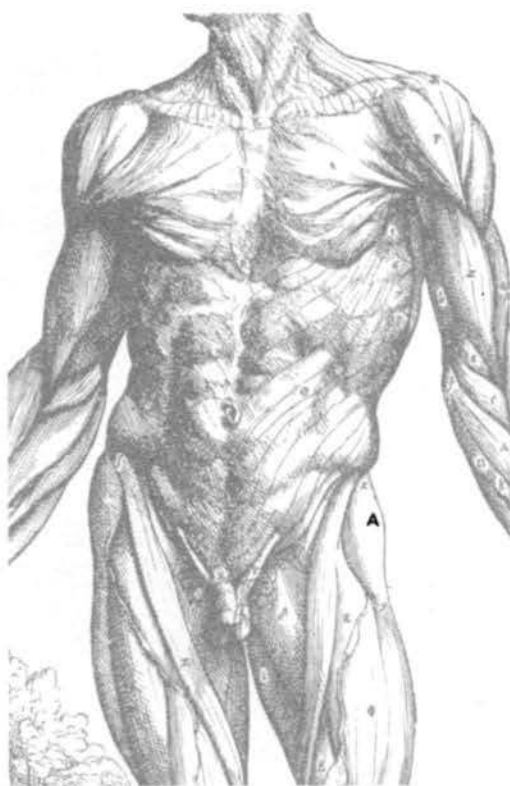
Музей Метрополитен, Нью-Йорк

Группы мышц, указанные на рисунке сверху, собраны по принципу выполнения общей функции. Как правило, при рисовании прорабатывается лишь группа мышц, отдельные мускулы опускаются.

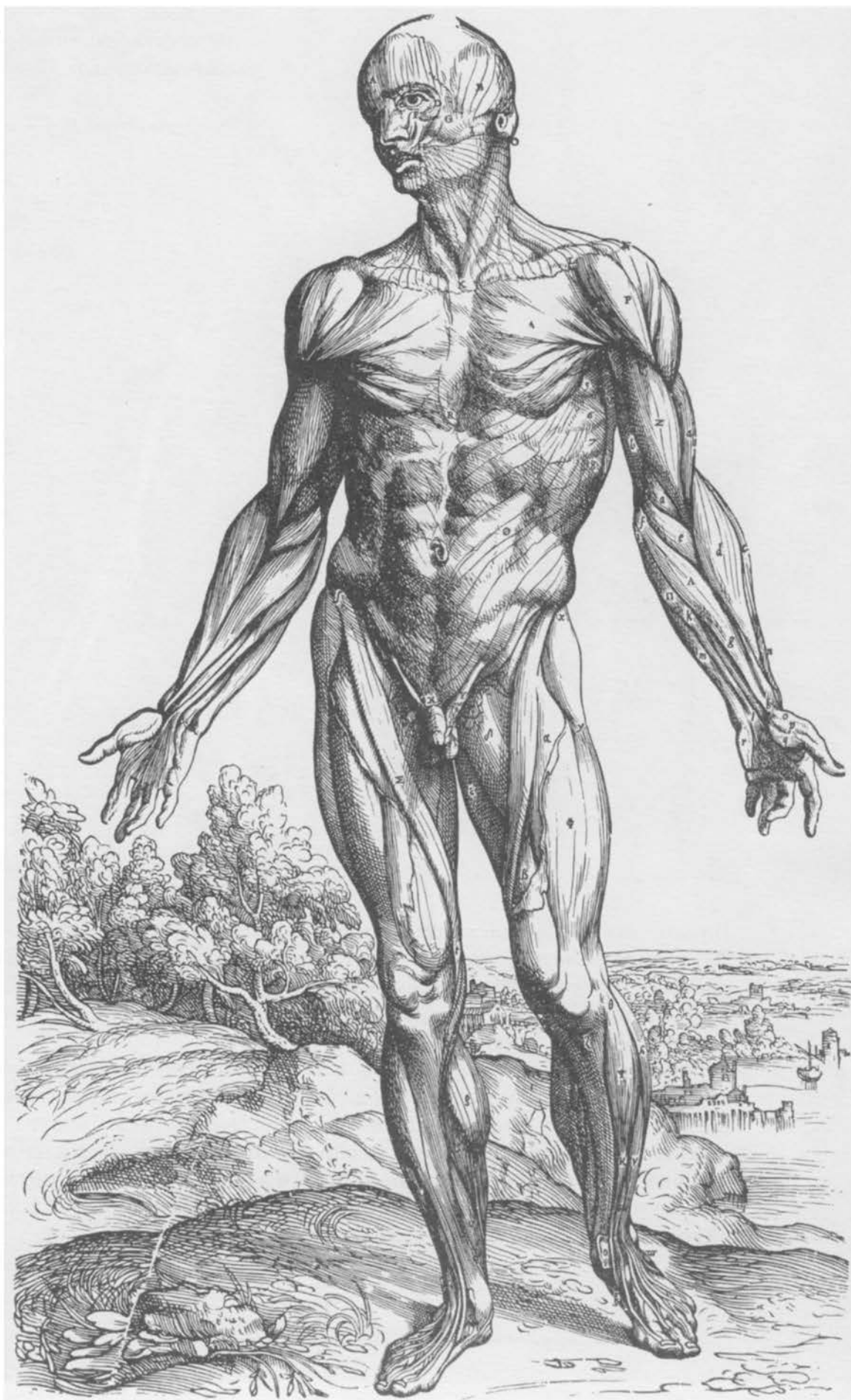
Конечно, в группе сгибателей и разгибателей руки есть много мышц, которые не отображены на рисунке еще и потому, что расположены глубоко, под внешними мускулами. Для того, чтобы подробно изучить мелкие мышцы головы, рук, ног и т.п. – лучше воспользоваться анатомическим атласом.

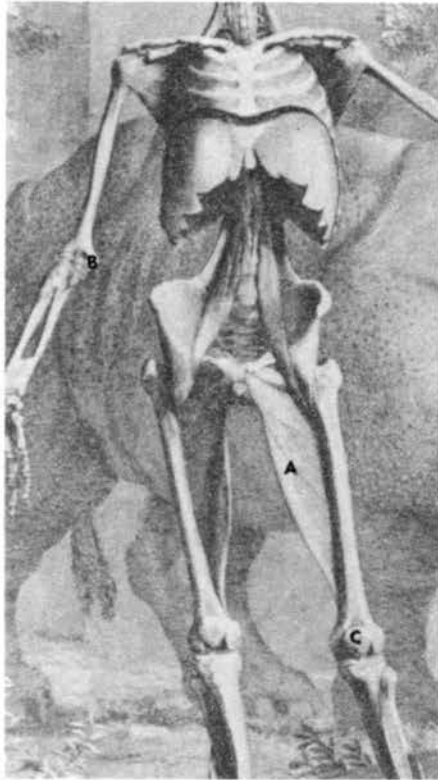
Итак, основные мышцы: грудинно-ключично-сосцевидная (А); грудная группа: большая грудная и малая грудная мышцы (В); прямая мышца живота (С); наружная косая мышца живота, которая состоит из внутренней косой и поперечной (D); приводящая группа бедра: большая приводящая мышца, тонкая мышца, длинная приводящая мышца, гребешковая мышца (Е); напрягающая группа бедра: наружная широкая мышца бедра, внутренняя широкая мышца бедра, прямая мышца бедра (F); портняжная мышца (G); мышца, напрягающая широкую фасцию бедра (H); икроножная группа: икроножная и камбаловидная мышцы (I); группа малоберцовых мышц: передняя большеберцовая мышца, мышца отводящая большой палец, длинный общий сгибатель пальцев, длинный разгибатель большого пальца, длинный общий разгибатель пальцев, длинная малоберцовая мышца (J); трапециевидная (K) и дельтовидная (L) мышца; группа двуглавых мышц: двуглавый мускул плеча и плечевая мышца (M); группа разгибателей кисти: лучевой разгибатель кисти длинный, лучевой разгибатель кисти короткий (N); группа сгибателей: лучевой сгибатель кисти, локтевой сгибатель кисти, длинный ладонный апоневроз, круглая пронирующая мышца (O); широчайшая мышца спины (P); передняя зубчатая мышца (Q).





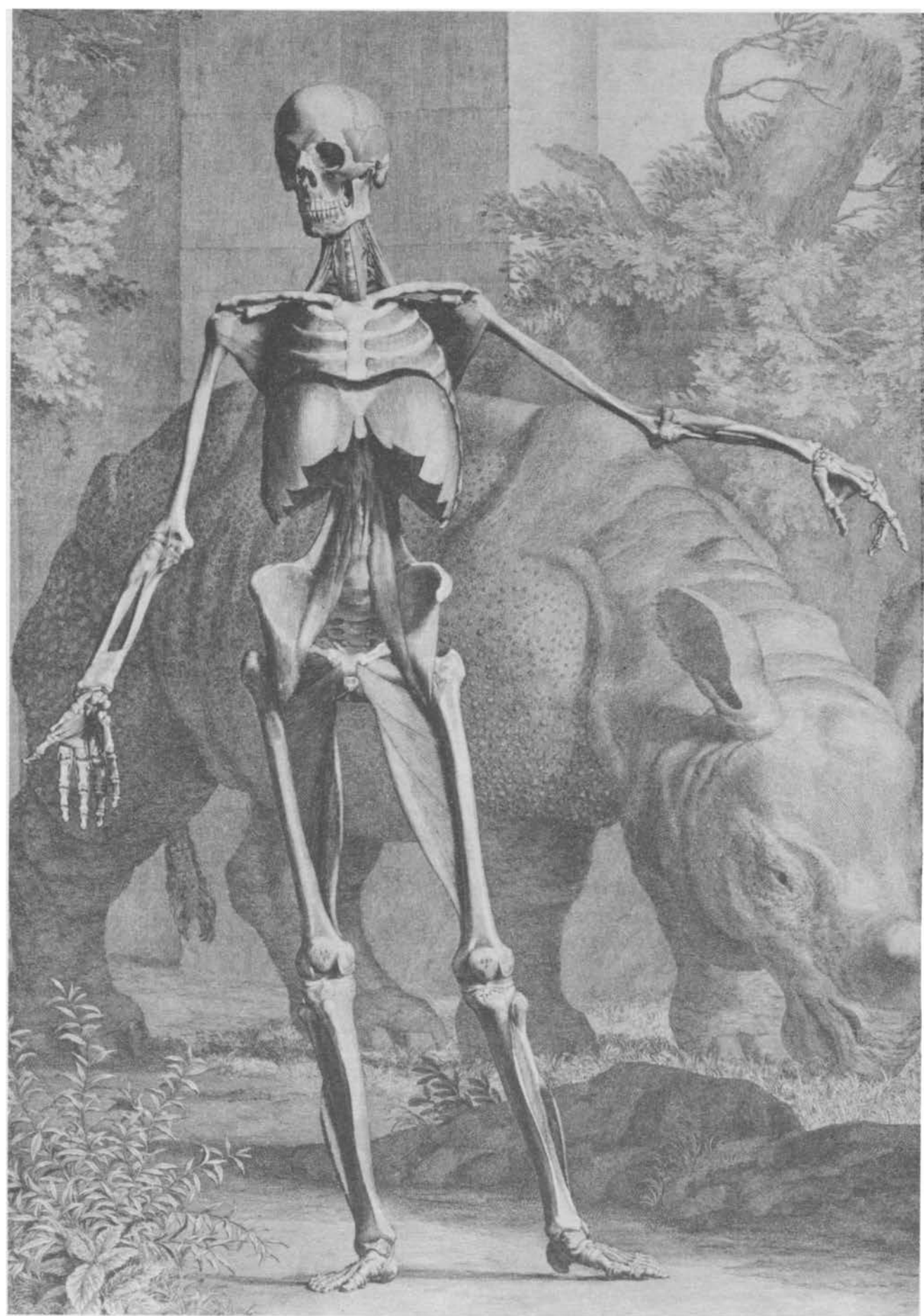
Фронтальный вид человеческого тела работы Везалия. Напрягатель широкой фасции бедра (А), который студенты часто игнорируют, здесь очень выделяется. Я надеюсь, что вы сравните этот рисунок с рисунком на предыдущей странице (Альбинус). Я считаю, что сравнение этих двух рисунков своего рода тест художников на профессионализм.

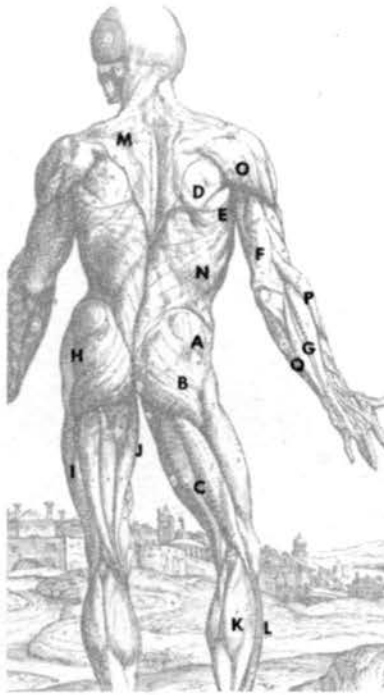




На этой схеме хорошо видны мышцы приводящей группы бедра (А). Отчетливо заметно, что таз имеет чашеобразную форму. Скульпторы даже рассматривают область живота как подобие глиняного шара, лежащего в чаше таза, и на работы рисовальщиков эта концепция тоже имеет влияние.

Внутренний мыщелок плечевой кости (В) всегда виден на руке, даже покрытой мышцами и кожей. Обратите внимание на размер надколенника (С) по отношению к головке бедренной кости. Неопытные рисовальщики часто изображают ее слишком маленькой. Яйцевидные очертания грудной клетки здесь видны особенно хорошо. Во фронтальном ракурсе самое широкое место грудной клетки находится на уровне восьмого ребра.



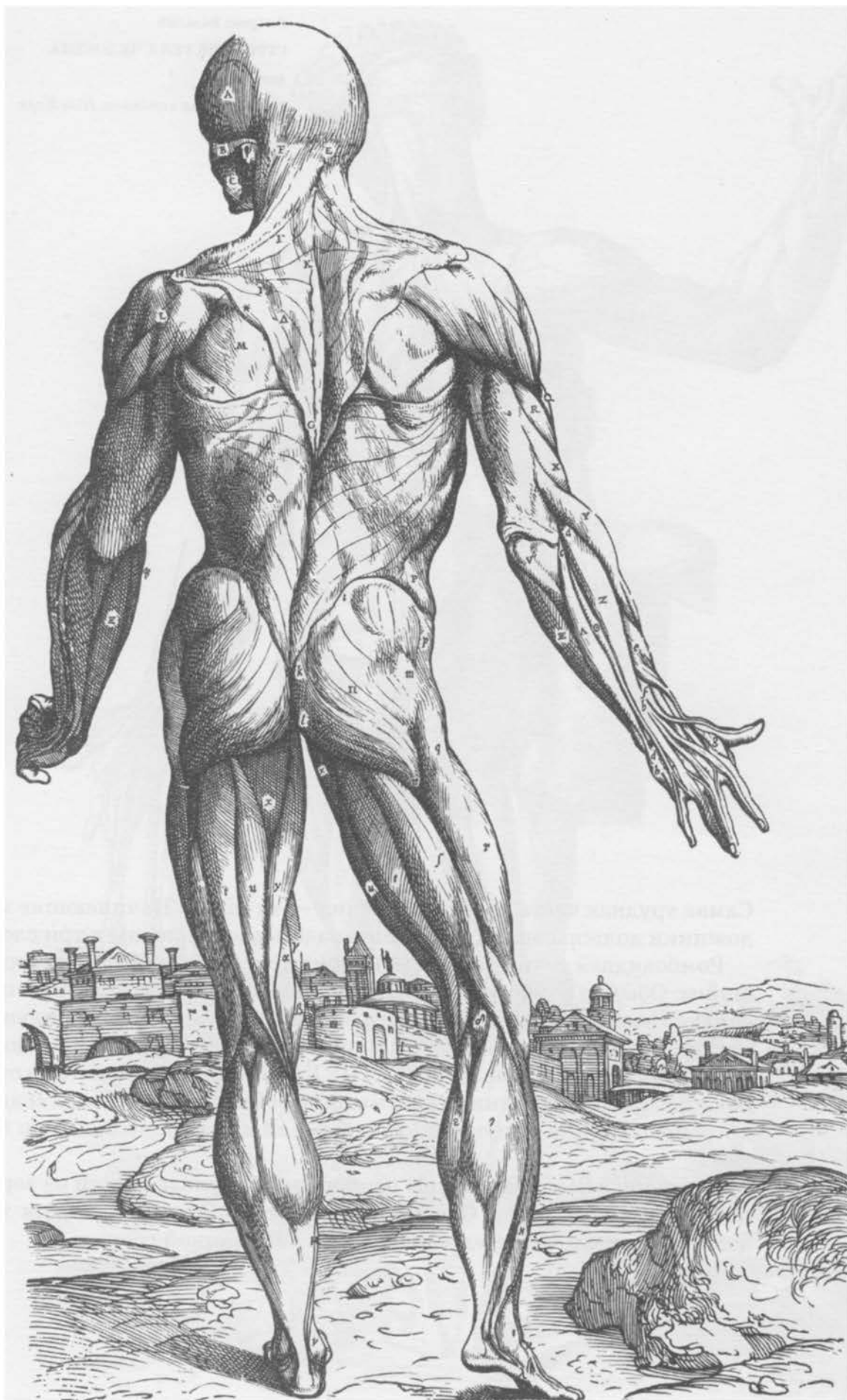


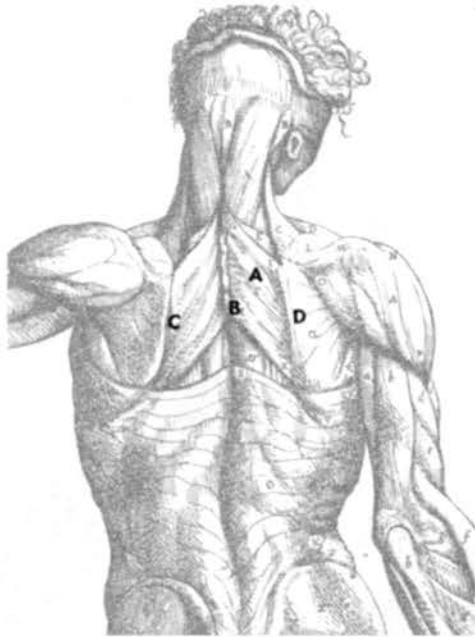
На данной схеме обратите внимание на следующие мышцы: средняя ягодичная мышца бедра (А); большая ягодичная мышца бедра (В); группа сгибателей бедра – двуглавая мышца бедра, полусухозильная и полуперепончатая мышцы (С); подостная группа мышц – подостный мускул и малая круглая мышца (D); большая круглая мышца (Е); трехглавая мышца – наружная, внутренняя и длинная головки (F); группа разгибателей – короткий лучевой разгибатель кисти, общий разгибатель пальцев, локтевой разгибатель кисти (G).

Ранее уже упоминались следующие мышцы: напрягатель фасции бедра (H); наружная широкая мышца бедра (I); большая приводящая мышца бедра (J); икроножная мышца (K); камбаловидная мышца (L); трапецевидная мышца (M); широчайшая мышца спины (N); дельтовидная мышца (O); отводящая мышца (P); группа сгибателей (Q).

Схемы Андреаса Везалия были впервые опубликованы в 1543 году. В это время малая круглая мышца не считалась отдельным мускулом, она считалась частью подостной мышцы. Поэтому на схеме они смотрятся как одна. Рядом с подмышечной впадиной находится широчайшая мышца спины и большая круглая мышца. Я считаю, что две эти мышцы можно объединить в группу по этому признаку.

На анатомическом рисунке художники часто изображают нижнюю часть трапецевидной мышцы несколько преувеличенно выступающей над прочими мышцами спины. Данный рисунок не исключение.



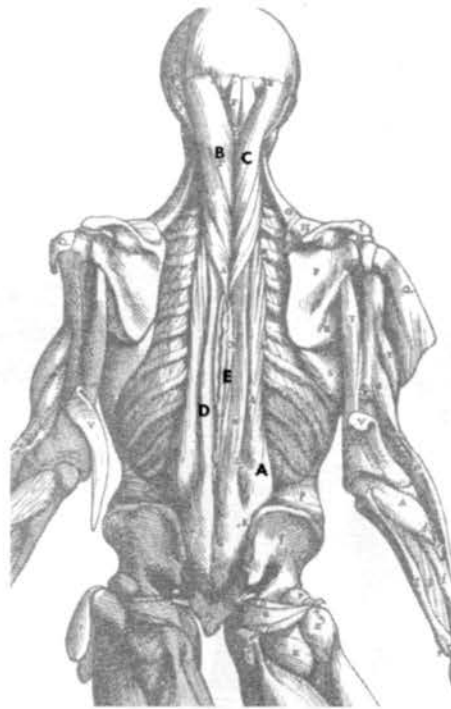


Самая трудная часть для изображения – это спина. Начинающие художники должны знать, что мышцы здесь расположены в три слоя.

Ромбовидная группа мышц (А) формирует очертание поверхности спины. Обычно ромбовидная группа мышц сверху покрыта трапециевидной мышцей и подробно не изучается. Ее можно представить как два резиновых тяжа, отходящих от центральной линии спины (В) к внешним краям лопаток (С), (D). Когда лопатка движется в сторону центральной линии спины мышцы ромбовидной группы создают вертикальную выпуклость с одной или двумя складками по бокам.

Во времена Везалия мышцы ромбовидной группы делили на верхнюю и нижнюю части. Однако в этом нет необходимости. Для художника достаточно представлять их в виде единой группы.



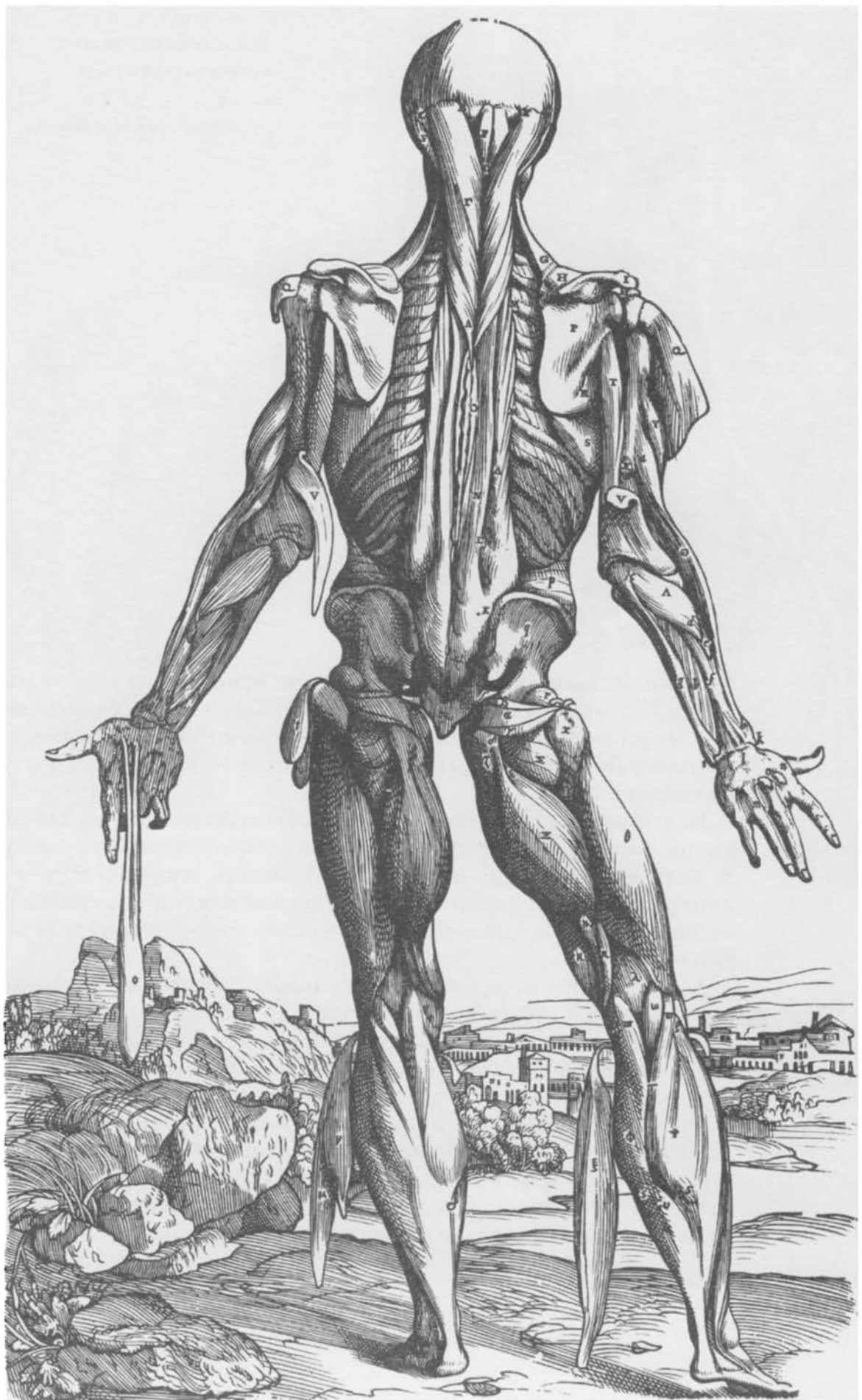


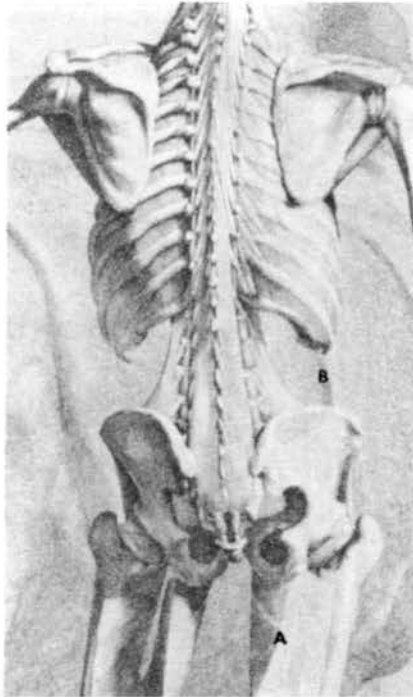
Мышцы, указанные здесь, расходящиеся вверх и вниз по каждой стороне относительно центральной линии спины имеют большое значение для рисовальщика. Данные мышцы поддерживают грудную клетку в вертикальном положении над тазом, а шею над грудной клеткой. Степень развития этих мышц обусловлена прямохождением человека. В атласах по пластической анатомии им не уделяется должного внимания, поскольку они покрыты поверхностным слоем мышц, под которым не видны.

Группа мышц, указанных здесь, идущая от таза к грудной клетке, называется выпрямляющими мышцами. Одна из этих мышц, подвздошно-реберная (А) должна быть заметна при изображении поясницы, поскольку в этой области она покрыта очень тонким слоем широчайшей мышцы спины.

Аналогичная ситуация складывается в тыльной части шеи. Мышцы, лежащие под трапециевидным мускулом, будут влиять на его форму. Это два симметричных мощных ременных мускула (В), (С).

По обеим сторонам срединной линии спины в области грудной клетки есть еще некоторые небольшие мышечные образования. Эти мускулы можно хорошо разглядеть только в анатомическом кабинете: длинная мышца спины (D) и спинная мышца (E); они также принадлежат к группе выпрямляющих мышц.

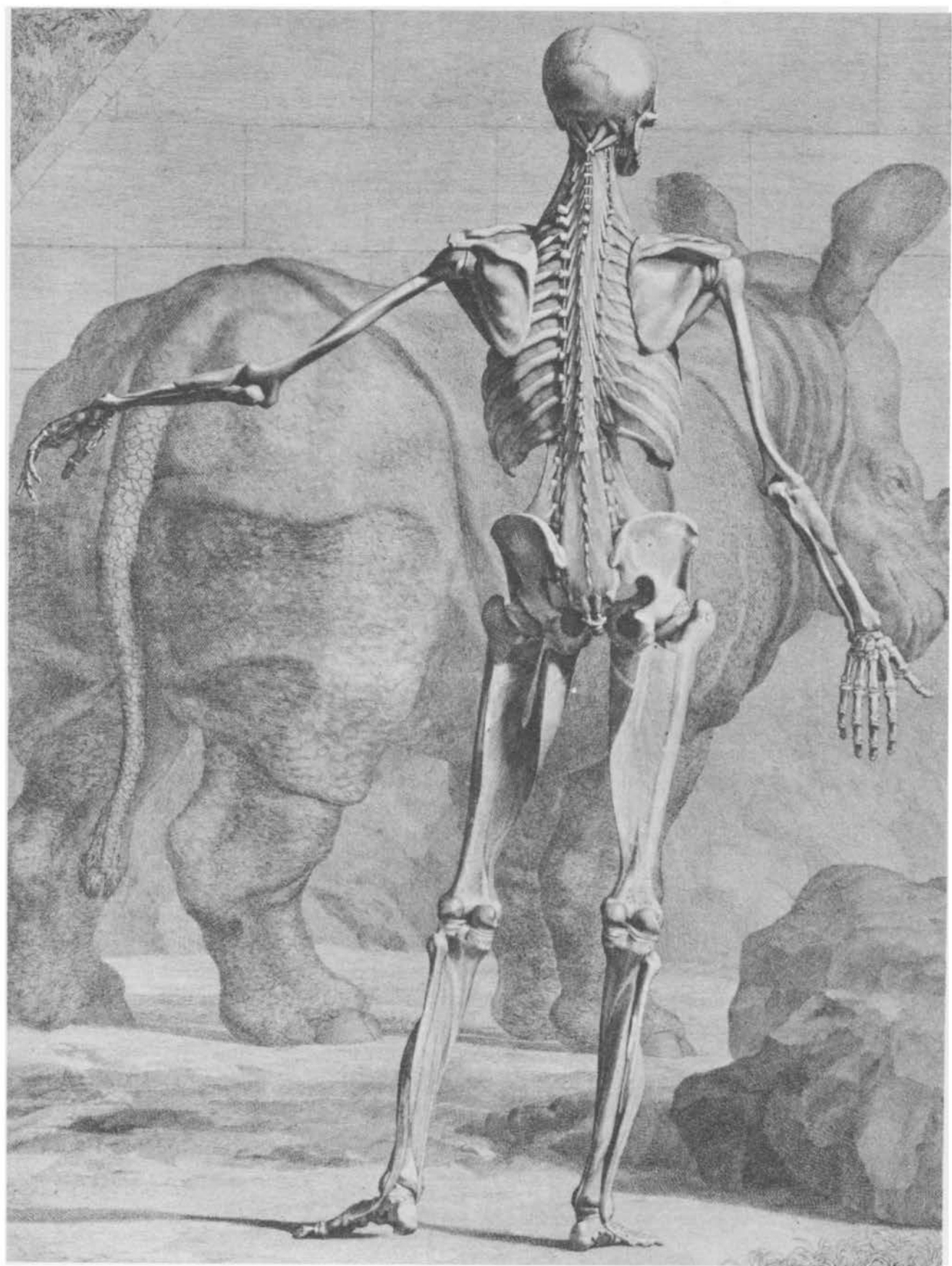




На данной схеме лучше всего различима приводящая группа мышц бедра. Как я уже указывал ранее, форму бедра задает очертание кости. Но приводящая группа мышц задает линию внутренней поверхности верхней части бедра. Форма же самих мышц задана очертаниями костей таза.

Наружная косая мышца живота на данной модели удалена. Если бы она оставалась на месте, то заполнила бы пространство в области В. Если мы представим на месте косой мышцы живота лист резины, прикрепленный к нижнему ребру грудной клетки и к гребню подвздошной кости, то получим приблизительное очертание тела в данной области.

Художники должны ясно представлять себе форму поперечного сечения тела в любом месте от головы до подошв ног, без этих знаний невозможно передать форму тела на рисунке. Поперечное сечение большинства частей тела зависит от формы кости, так, например, сечение мозгового черепа, нижней части грудной клетки, области таза, коленной области, лодыжек, локтевых суставов и запястий представляют собой сечение костей. Снимите обувь и ощупайте верхнюю часть ступни. Теперь изучите тыльную часть ладони: вы почувствуете – под кожей находятся кости. Без знания формы кости невозможно правильно нарисовать руки и ноги.



Рафаэль Санти (1483–1520)

ПОЕДИНОК ОБНАЖЕННЫХ

красный мел поверх рисунка пером

37,9х28,1 см

Музей Эшмолин, Оксфорд



Конечно же, все художники, упомянутые в данной книге, великолепно разбирались в пластической анатомии. Для того, чтобы хотя бы приблизиться к степени их мастерства, надо уделять анатомии максимальное внимание.

Ни одна книга не поможет понять анатомию человека до конца. Ни одна книга не ответит вам на все вопросы, которые встают перед художником, рисующим человеческую фигуру. Однако каждой книге есть что сказать по данному предмету, хотя хороших книг по пластической анатомии написано слишком мало. Постарайтесь достать их как можно больше. Когда я изучал анатомию по книгам, то достаточно было практически усвоить лишь первую, остальные книги так или иначе повторяли ту же информацию на новый лад в различных вариациях.

В этом рисунке Рафаэль демонстрирует хорошее понимание формы и пропорций костей. Он мог нарисовать фигуру или многофигурную композицию, пользуясь одним лишь своим воображением. Посмотрите, как четко видно дистальный конец лучевой кости (А) (В), окончание большой берцовой кости (С), а также ребра в повороте грудной клетки (D) и верхнечелюстная кость (Е). На всех фигурах очень хорошо видны лопатки.



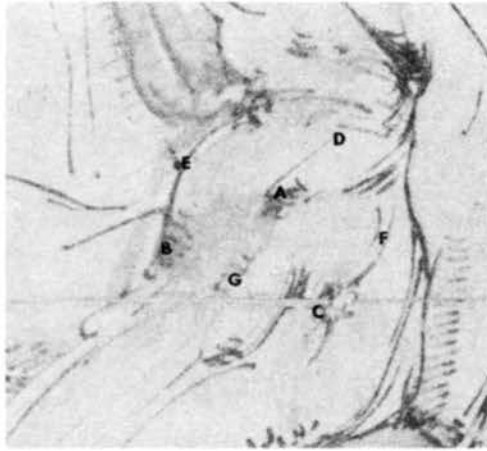
Баччио Бандинелли (1493–1560)

**ОБНАЖЕННАЯ МУЖСКАЯ ФИГУРА
С ПОТОЛОЧНОЙ РОСПИСИ СИК-
СТИНСКОЙ КАПЕЛЛЫ**

перо и бистр

40×21 см

Британский музей, Лондон



Когда начинающий рисовальщик изображает фигуру, его знания фрагментарны. На торсе например, он зачастую хорошо различает лишь соски и пупок. Опытный художник знает об особых ориентирах на теле человека гораздо больше. Например, только на торсе подобных контрольных точек существует около сотни. Настоящий мастер может показать все спинные отростки позвонков и найти все ребра грудной клетки. Это уже 41 ориентировочная точка. Основные опорные точки, как вы уже наверняка заметили, задаются выступами костей, и это очень важный момент, так как положение некоторых ориентиров на мышечном слое (например, пупок) может различаться от модели к модели. Опорные, или контрольные точки, нужны для того, чтобы через них проводить линии построения, например, центр тяжести, который находится проведением линии от яремной ямки или линии, проходящей через верхние отростки лопаток. На основе опорных точек художник находит пропорции тела. Опорные точки бывают как реальные, так и воображаемые. Но, в конечном счете, все они помогают верно построить фигуру. На данном рисунке очень хорошо иллюстрируется все вышесказанное. Контрольными точками здесь являются: подвздошный гребень (А), лонное сращение (В), большой вертел (С). Линия наружной косой мышцы живота (D) проходит через подвздошный гребень (А). Линия прямой мышцы живота (Е) проходит через лонное сращение. Линия средней ягодичной мышцы (F) проходит через большой вертел (С). Наружный контур напрягателя фасции (G) проходит через подвздошный гребень (А).



Леонардо да Винчи (1452–1519)

ОБНАЖЕННЫЙ ВСАДНИК

Серебряный карандаш

15×18,5 см

Королевская библиотека, Виндзор



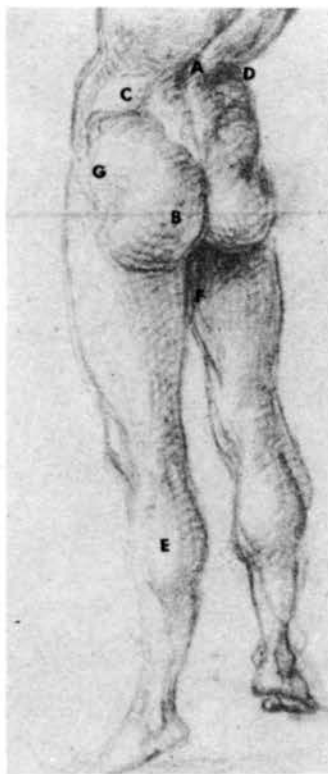
Студентам, изучающим пластическую анатомию, полезно сравнивать строение человека со строением животного, ходящего на четырех конечностях. Я надеюсь, что вы уже изучили строение скелета, поэтому проведем следующее упражнение. Изобразите скелет человека как животное, стоящее на четырех конечностях, затем сотрите всю верхнюю часть вплоть до больших вертелов и «поднимите» человека вертикально. Теперь, если вы вспомните, какие мышцы поддерживают тело в вертикальном положении, то поймете, какие именно мускулы различаются у человека и животного. Именно на них следует обратить особое внимание.

Большинство мастеров прошлого, представленных в этой книге, не имели никакого понятия об эволюции, однако все они прекрасно рисовали лошадей. Иными словами, они были знакомы со сравнительной анатомией, и эти знания, в свою очередь, помогли им достичь совершенства.

В этом рисунке Леонардо да Винчи сравнивает строение человека и лошади по следующим пунктам: грудная клетка человека (А–В) и лошади (С–D); лопатки на спине человека (Е) и на боковой стороне грудной клетки лошади (F). Кроме того, художник обращает внимание на сходство групп мышц (G и H), а также сходство в строении коленного сустава (I и K).

А теперь возьмите карандаш и проведите линию изгиба позвоночника у всадника и у лошади.





Лука Синьорелли (ок.1441–1523)

**ОБНАЖЕННАЯ МУЖСКАЯ ФИГУРА
СО СПИНЫ**

Черный мел

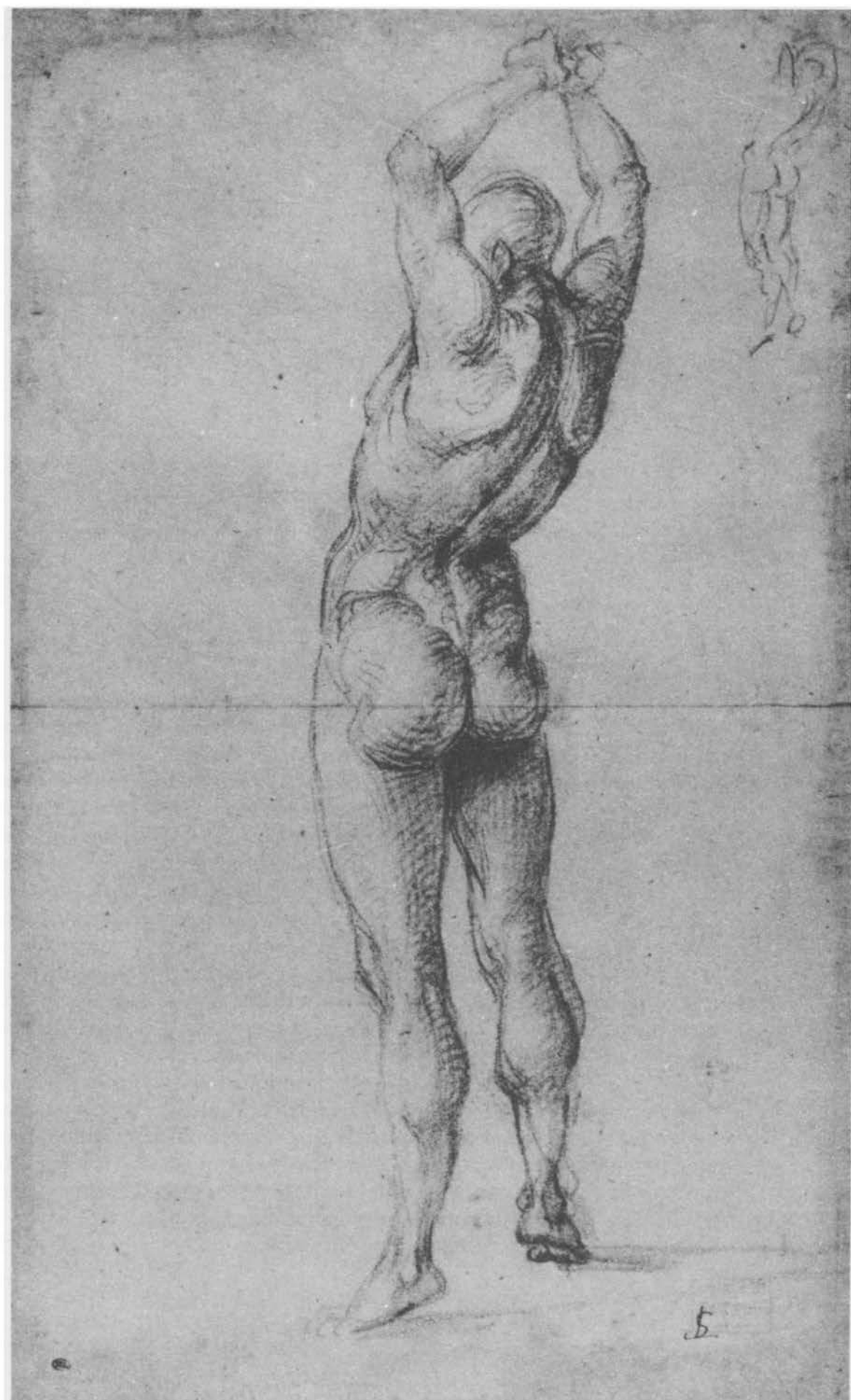
41×25 см

Лувр, Париж

Нарисуем скелет в трех ракурсах: фронтальном, в профиль и со спины. Отбросим мышцы и группы мышц, которые поддерживают фигуру в вертикальном положении, они боролись за независимость от сил гравитации так долго, что почти выиграли эту битву, отбросим также и мускулы рук и пояса верхних конечностей. Обратите внимание на длинную мышцу спины (А), которая поддерживает грудную клетку в вертикальном положении. Заслуживает внимания также большая ягодичная мышца (В), самая человеческая из всех мышц человека, поддерживающая в вертикальном положении тазовую область; а также наружная косая мышца живота (С и D), отвечающая за повороты торса и грудной клетки.

Безусловно, Синьорелли прекрасно знал о существовании всех этих мышц, иначе он бы не акцентировал на них наше внимание. Художник также имел представление о делении мышц на функциональные группы: икроножную и камбаловидную мышцы он объединил в одну группу (Е), поскольку знал, что их функции одинаковы; он имел представление и о приводящей группе мышц бедра (F), и о мышце-антагонисте данной группы – среднем ягодичном мускуле (G). Две последние мышцы выделены художником особо, так как он знал об их роли в поддержании вертикального положения.

Не отчаивайтесь, у человека не так уж много мышц в теле. Если исключить мускулы рук, головы и ног, останется количество, сравнимое с числом букв в алфавите.



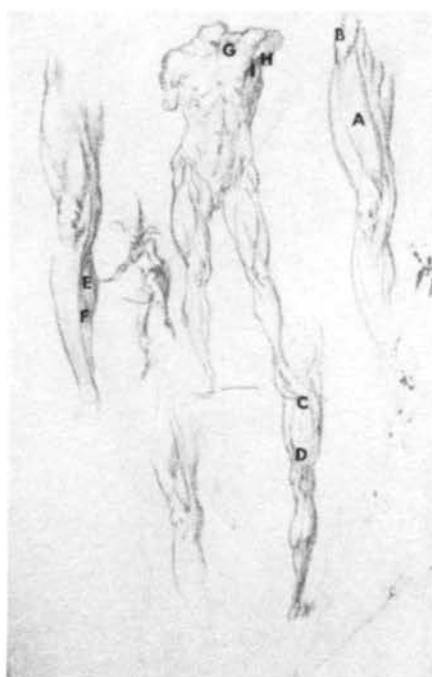
Жак Калло (1592–1635)

АНАТОМИЧЕСКИЕ НАБРОСКИ

Перо

34,8×22,7 см

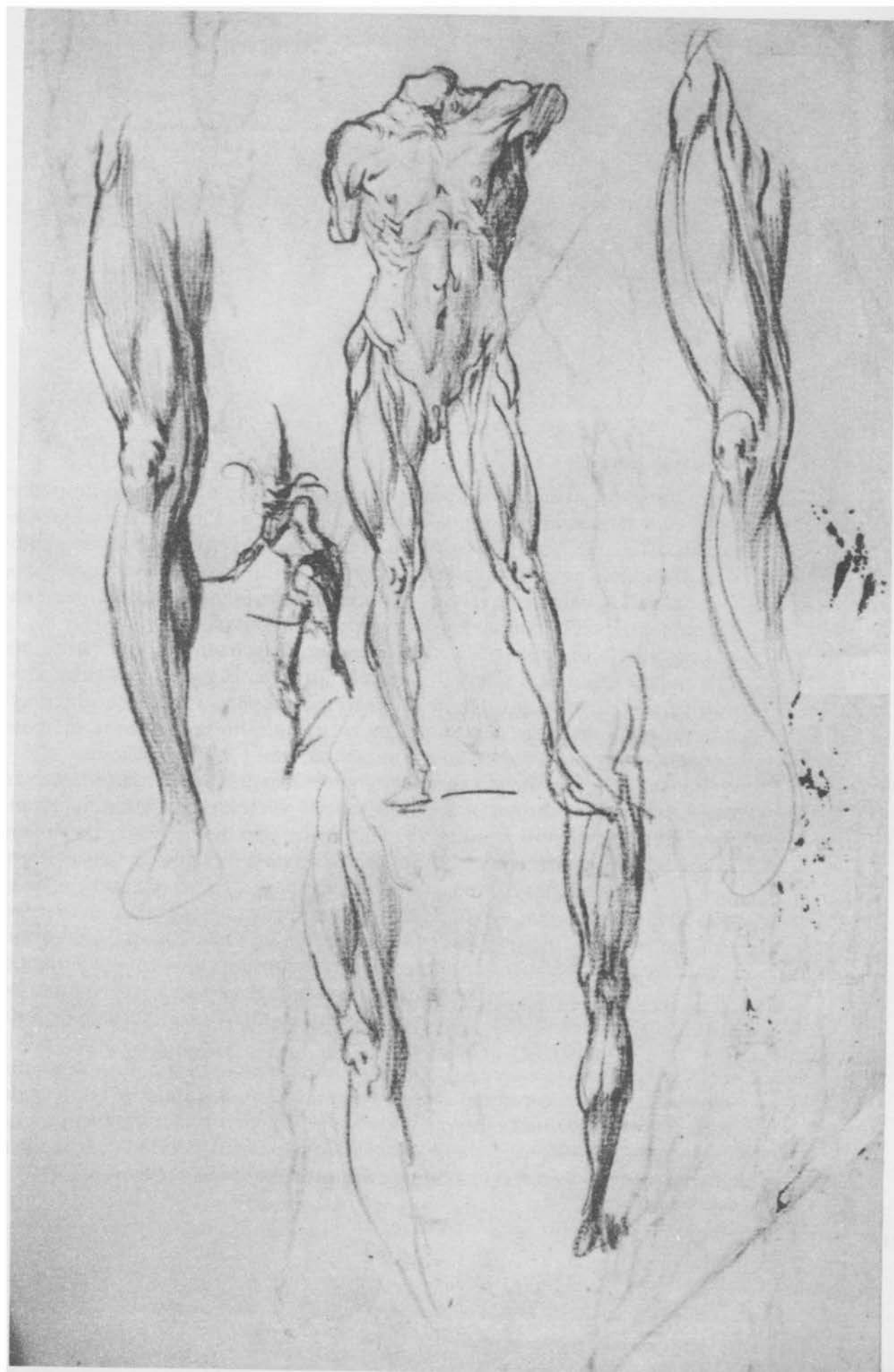
Уффици, Флоренция



На этих набросках художник практикуется в знании анатомии. Кто-нибудь может сказать, что, судя по рисункам, он и так прекрасно в ней разбирается. Однако это не повод отказаться от дальнейших упражнений. Пластическая анатомия требует постоянной практики.

Калло акцентирует особое внимание на наружной широкой мышце бедра (А). Видно, что он рисовал ее уже не раз в разных положениях и прекрасно представляет и ее форму и функцию. Он знает о пропорциях ее трех основных головок по отношению к окружающим мышцам, например, к напрягателю фасции (В). Однако выделяя три головки широкой мышцы бедра, художник не разделяет их слишком сильно – ведь они выполняют одну и ту же функцию. То же относится и к группе мышц-сгибателей. Вы увидите, что линия С–D отсутствует на рисунке, представленном на следующей странице; она разделяет мышцы со сходной функцией, поэтому на более проработанном рисунке может отсутствовать.

Вот еще несколько интересных деталей: икроножная мышца (Е) отчетливо заходит на камбаловидную (F) там, где голень представлена во фронтальном ракурсе; отчетливо видна одна из головок большой грудной мышцы, которая не прилегает к грудной клетке. Хорошо заметны большая круглая мышца (H) и широчайшая мышца спины (I), а также некоторые другие мускулы.



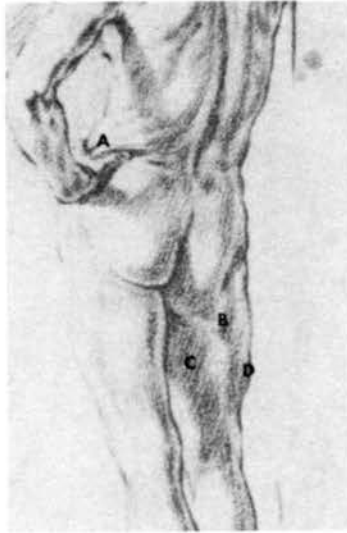
Жак Калло (1592–1635)

СТОЯЩИЙ ОБНАЖЕННЫЙ

сангина

30,8×18,5 см

Уффици, Флоренция

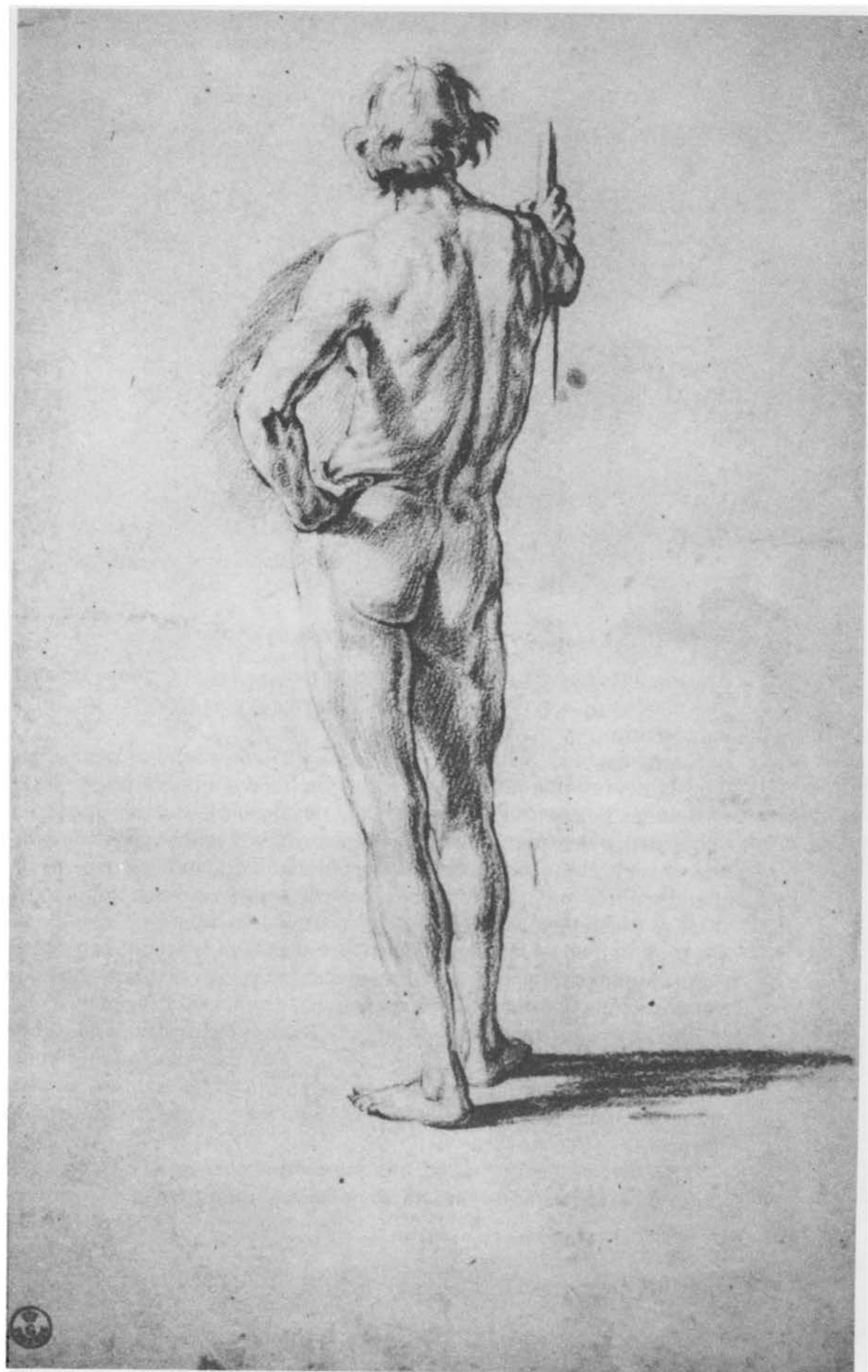


Этот рисунок выполнен с реальной модели, однако Калло демонстрирует в нем великолепное знание анатомии. Главная беда современных рисовальщиков заключается в беспочвенной самоуверенности. Они день за днем сидят и бездумно копируют обнаженное тело, не задаваясь вопросом о его строении, не подвергая отдельные анатомические части никакому серьезному анализу.

Сам же Калло прекрасно знал, что видел все впадины и выпуклости тела и понимал, как всё функционирует. И именно знания анатомии, сравнительной анатомии и функций частей тела помогли художнику нарисовать все выпуклости и впадины максимально правдоподобно, и даже более правдоподобно, чем у самой модели.

Возьмем, к примеру, наружную косую мышцу живота (А): Калло знал, что она начинается от нижнего ребра грудной клетки и заканчивается на лонном сращении. Понимая, что форму мышце задает кость, он внимательно изучил возможные положения ребер и то, как на мышце в результате движения образуются небольшие складки. Художник знал, что помимо прочих функций эта мышца отвечает за повороты грудной клетки относительно таза. Как и у большинства вращающих мышц (например, у грудинно-ключично-сосцевидной) волокна наружной косой мышцы живота имеют спиральную структуру. Принимая в расчет все эти данные, Калло и построил идеальное и правильное изображение.

Обратите внимание на то, что большая ягодичная мышца (В) расположена прямо посередине между группами приводящих (С) и отводящих (D) мышц. Линия между упомянутыми группами разделяет их по функциональному признаку. Человек стоит вертикально, поэтому и группы отводящих и приводящих мышц находятся в равновесии.





Андреа дель Сарто (1486–1531)

НАБРОСКИ РУК

красный мел

(28,5×20 см)

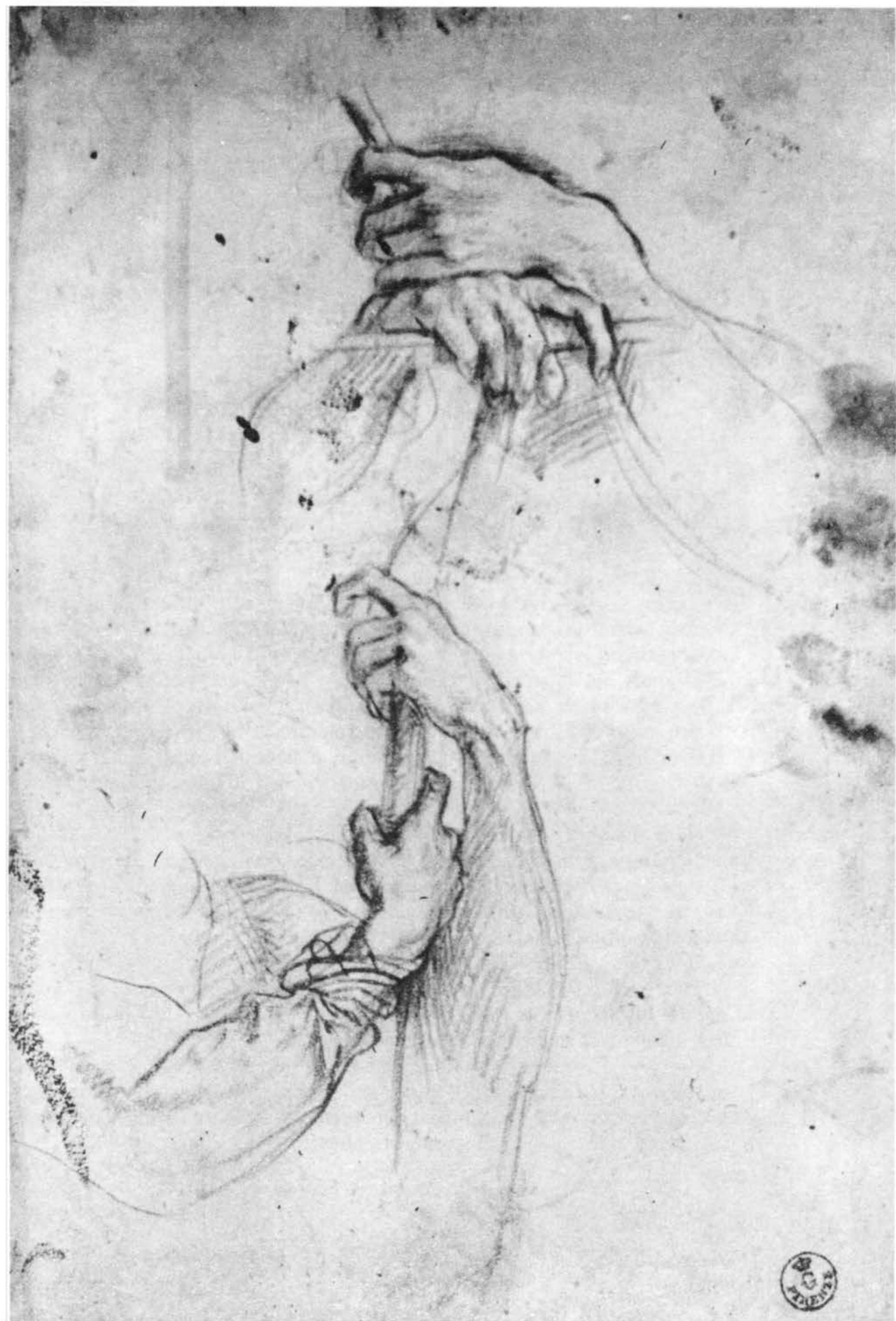
Уффици, Флоренция

Анатомически изучение рук можно разделить на три этапа: изучение костей рук, изучение мелкой мускулатуры рук, изучение длинных мышц и сухожилий.

Кости изучить важнее всего, потому что они задают рукам форму. Форму костей рук поначалу лучше упрощать и рисовать в схематичном виде. Бедренную и малую берцовую кости можно представить, например, в виде стержня, на котором с одной и с другой стороны подвешен груз. Нарисовать стержень, конечно, проще, чем что-то еще неизвестное. Поэтому постарайтесь свести форму костей к хорошо знакомым геометрическим фигурам. Возьмем для примера четыре кости пальца, каждую из них можно представить в виде стержня с шаром на одном конце и с кубом на противоположном. Так что все рисование и сводится к различным вариациям куба, стержня, и сферы.

Даже в самых сложных работах мастеров рисунка вы увидите простые формы. Запястье (А) по форме сводится к полусфере, или половинке яблока (конечно же, со шкуркой). “Костяшки” пальца (дистальные окончания костей пальца) конечно же, сводятся по форме к сферам.

Обратите внимание на то, как напряжены мышцы в участке В (руки опираются на палку) и, наоборот, как они округло облегают руку в участке С.



Рафаэль Санти (1483–1520)

ЭСКИЗ К КАРТИНЕ «ПРЕОБРАЖЕНИЕ ГОСПОДНЕ»

черный и белый мел

49,9×36,4 см

Музей Эшмолин, Оксфорд



Складки кожи образуются под прямым углом к направлению движения мышцы. Морщины на лбу старика образованы вертикальным лобным мускулом. Морщина в области А образована скуловым мускулом, который крепится к верхнечелюстной кости и углу рта. Художники называют лобный мускул «мускулом внимания», а скуловой – «мускулом смеха». На лице расположено множество мышц, отвечающих за мимику, выражающую эмоции. Если изучить внимательно образ их все – вы сможете без труда выражать любое настроение модели.

Складка в области В, так называемая «линия жизни», образована небольшим мускулом, который приводит большой палец к ладони. Почти все прочие складки на ладони (С, D, E и F) создаются сухожилиями группы мышц-сгибателей, расположенных далеко от ладони на внутренней поверхности предплечья.

Действие небольших коротких мышц на форму руки здесь очевидно. Бугор (G) образован коротким сгибателем мизинца. Возвышение H образовано группой небольших мускулов, отводящих, сгибающих и разгибающих большой палец.

Следует помнить, что складки на коже помогают передать объем, через который проходят. Тщательное изучение анатомии позволяет пользоваться этим способом и изображать складки даже там, где их не видно, и соответственно делать рисунок еще лучше.



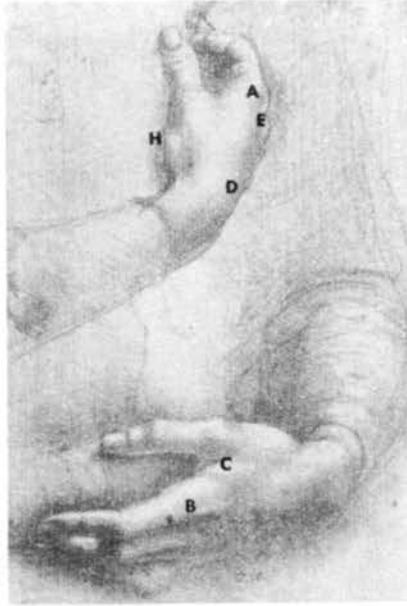
Леонардо да Винчи (1452–1519)

РУКИ

серебряный карандаш и белила

(21×14,5 см)

Королевская библиотека, Виндзор

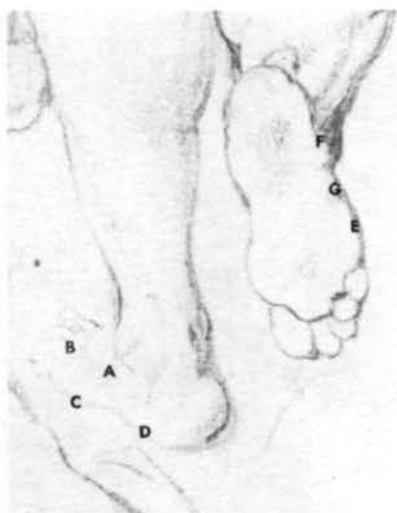


В области А вы можете видеть шарообразное утолщение на оконечности пястной кости указательного пальца. Через него к самому окончанию третьей фаланги проходит сухожилие собственного разгибателя указательного пальца, он же виден в области В. Н – группа небольших мускулов, которая обозначена и на предыдущей картинке. Возвышение С образовано тыльным межкостным мускулом – он имеет огромное значение, так как только он один составляет значительную часть мышечной массы кисти.

Кости кисти следует изучать как по отдельности, так и в совокупности, как комплекс, образующий кисть (точно также следует поступать и при изучении стопы, грудной клетки и черепа). Два свода – свод D в том месте, где запястье соединяется с пястью и меньший по размеру свод E, в месте, где заканчивается кость пясти, – являются важными линиями при построении руки.

Наши верхние и нижние конечности имеют сходный план строения. Это свойство значительно облегчает работу рисовальщика. Если изучить пояс верхних конечностей человека, то изучение нижних конечностей особого труда на составит, и наоборот. Конечно, важным моментом является то, что колени направлены вперед, а локти назад, – но так случилось в процессе эволюции. Однако мышечная система плеча и бедра, а также предплечья и голени имеет сходное строение и аналогичные группы мышц.





Питер Пауль Рубенс (1577–1640)

НАБРОСКИ РУК И НОГ

черный и белый мел

(35×24 см)

Музей Бойманс, Роттердам

Итак, изучая мышцы ног, также следует помнить, что их форму задают кости. Свод стопы (А) в том месте, где предплюсна переходит в плюсну – одно из самых важных мест. Представьте, что стопа опирается на лужайку наподобие крокетных ворот. Начертите линию, обозначающую горизонталь лужайки, в том месте, где кости плюсны касаются земли (В). Затем изобразите изгиб плюсны, такой чертеж даст представление о нижней плоскости стопы.

Художники представляют стопу в виде двух систем костей: лодыжки, которая начинается от таранной кости и заканчивается в области большого пальца стопы, а также двух прилегающих к нему пальцев, а также второй – пятки, которая начинается от пяточной кости и заканчивается мизинцем и пальцем, прилегающим к нему. Пройдитесь мокрыми ногами по полу, и вы увидите, как различаются по площади эти участки в зависимости от распределения веса на стопу.

Затем осмотрите ногу со стороны подошвы и постарайтесь почувствовать свод стопы, принимающий на себя весь вес.

Попробуйте изобразить отпечатки ног. Помните, что многие сложные ракурсы стопы – всего лишь вид отпечатков стопы в различной перспективе.

Короткие мышцы стопы аналогичны мышцам пальца. Утолщение С и D образованы мускулом, отводящим мизинец. Они также видны в точках Е и F. Небольшое утолщение G образовано основанием плюсневой кости мизинца.

Перейдем к длинным мускулам. Большинство из них, за исключением икроножных, расположено на боковой части ноги. Название большей части этих мускулов не говорит вам абсолютно ничего, но сухожилие передней большеберцовой мышцы, в момент когда нога согнута, образует утолщение по объему едва ли не превышающее нос. Вряд ли вы, рисуя фигуру человека, упустите такую значительную деталь, как нос.



Микеланджело Буонарроти

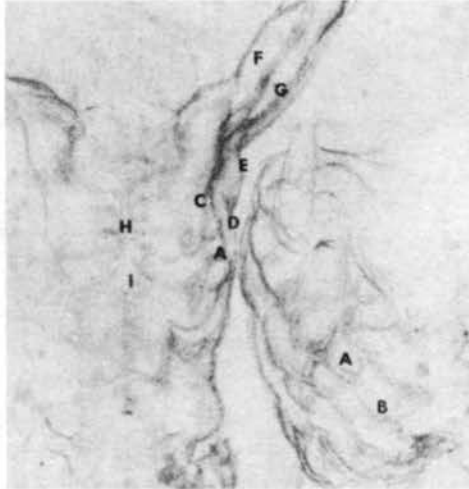
(1475–1564)

ЭСКИЗ ФИГУРЫ ХРИСТА

черный мел

(32×21 см)

Музей Тейлера, Харлем



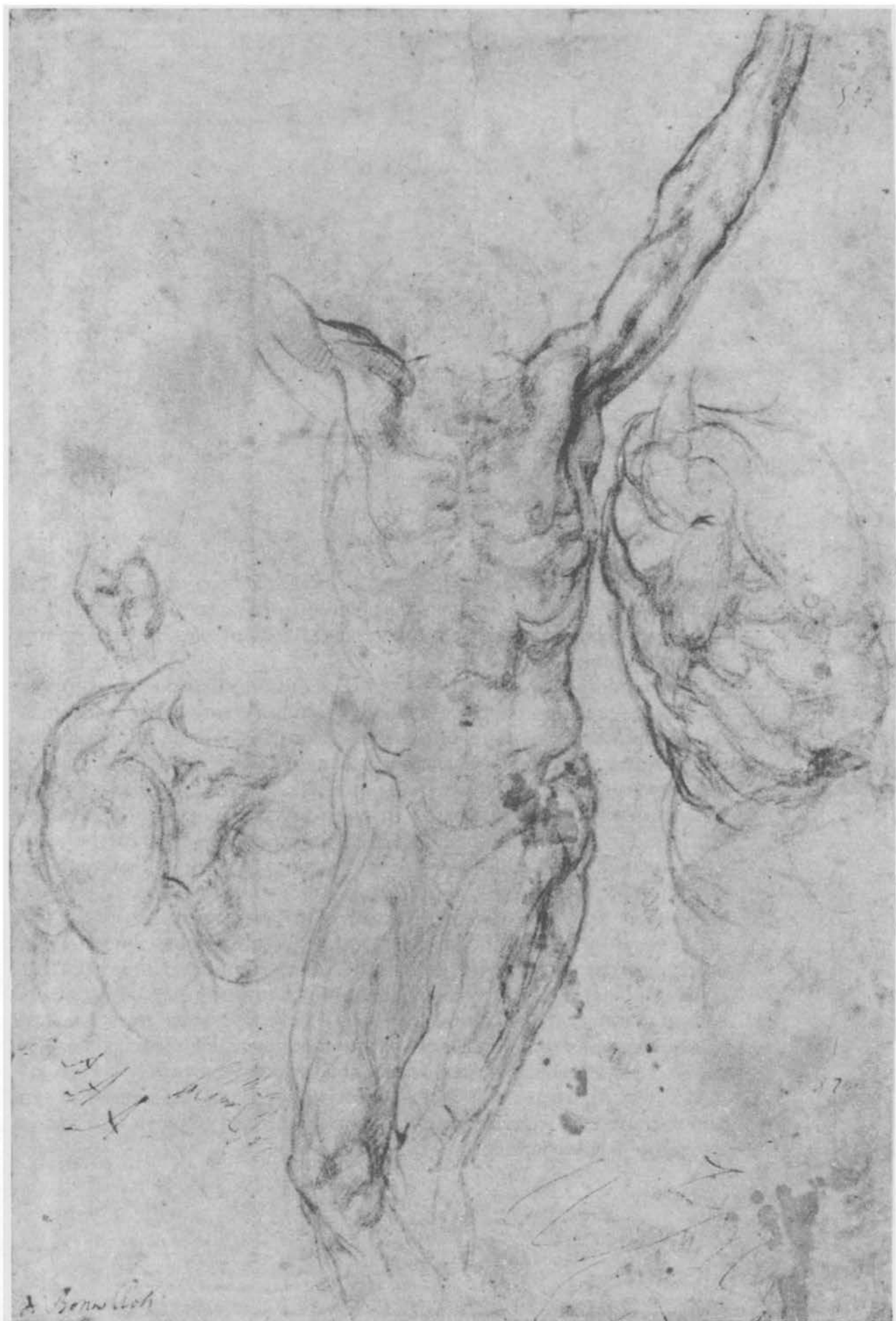
Здесь представлен великолепный фронтальный и боковой вид тела. Форма грудной клетки традиционно представлена в виде яйца, слегка сдавленного во фронтальной плоскости. Все подробности ее изображены с тщательным знанием предмета.

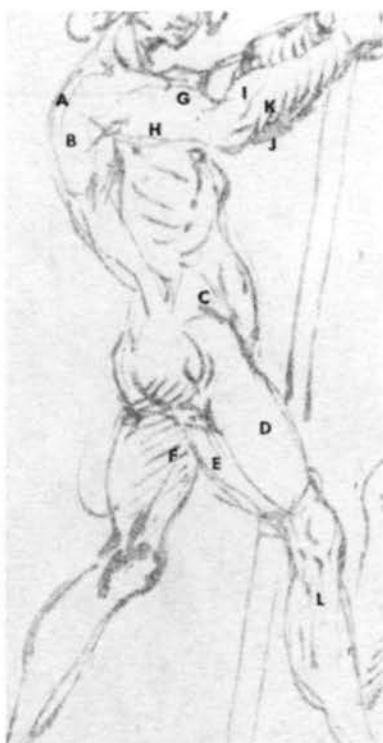
Небольшие утолщения (зубцы) переднего зубчатого мускула (А) очень хорошо прорисованы как во фронтальном, так и в боковом ракурсе. Обратите внимание на то, что четыре нижних утолщения этого мускула не параллельны, они расходятся веером от нижнего основания лопатки. Зубцы В – основания наружной косой мышцы живота, они также расходятся веерообразно, а студенты их часто принимают за ребра.

Большой грудной мускул (С) крепится под дельтовидной мышцей. Вместе эти два мускула образуют передний край подмышечной впадины. Задний край подмышечной впадины образован широчайшей мышцей спины (D) и большой круглой мышцей (Е), которая крепится на плечевой кости. Обратите внимание на то, что задняя поверхность руки проходит между двуглавым мускулом плеча (F) и трехглавым мускулом плеча (G).

Обратите внимание на впадину, образованную грудиной (H) и большим грудным мускулом. Это пример того, как многие части выпуклые на скелете, могут стать впадинами, на теле, обтянутом мускулатурой. Мечевидный отросток (I) – важный элемент при построении – начинается от края грудины.

Почему белая линия так важна для рисовальщика? Два расстояния от грудинно-ключичной впадины до начала мечевидного отростка дают нижнюю линию грудной клетки. Определение нижней границы грудной клетки всегда было серьезной задачей для рисовальщика.





Филиппо Липпи (1457–1504)

ЮНОША-АТЛЕТ

перо

(17,5×10 см)

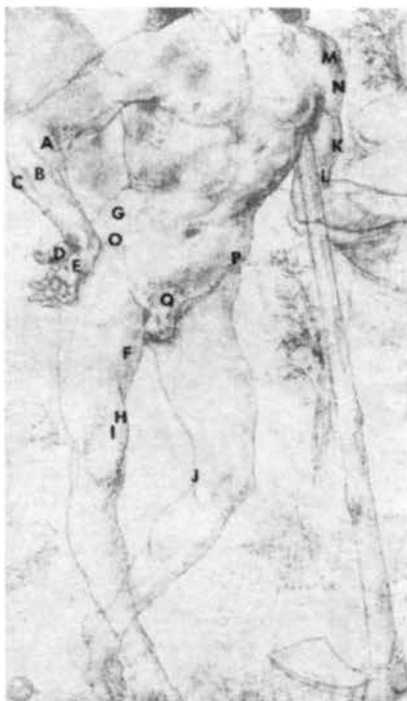
Королевская библиотека, Турин

Столетиями художники объединяли сходные по функциям мышцы в группы. Такой прием позволяет не рисовать все мускулы по отдельности, строя их как единое целое. Здесь представлены некоторые из таких групп.

Ромбовидная группа (А): верхняя и нижняя ромбовидные мышцы. Подостная группа (В): подостная мышца и малая круглая мышца. Группа наружной косой мышцы живота (С): сама наружная косая мышца и мускулы, лежащие под ней. Группа наружного широкого мускула бедра (D): наружный широкий мускул бедра, внутренний широкий мускул бедра, прямой мускул бедра, портняжная мышца. Группа сгибателей бедра (Е): двуглавая мышца бедра, полусухожильная мышца, полуперепончатая мышца. Приводящая группа мышц бедра (F): все мышцы приводящие бедро, плюс нежный мускул. Группа двуглавых мышц (G): двуглавая мышца плеча и плечевой бицепс «опорный мускул». Группа трехглавых мышц (H): представлена тремя головками одноименной мышцы. Группа супинаторов (I): плечелучевая мышца и длинный лучевой разгибатель. Группа сгибателей предплечья (J): все мускулы, которые идут по внутренней стороне плеча. Группа разгибателей предплечья (K) – все мышцы, которые идут по внешней стороне плеча.

И хотя я никогда прежде подобного не встречал, вы можете сгруппировать шесть мышц, идущих вниз по ноге, в области (L), назвав их группой малоберцовых мышц.





Антонио Поллайоло (1432–1498)

ФИГУРА АДАМА

перо и чернила с черным мелом

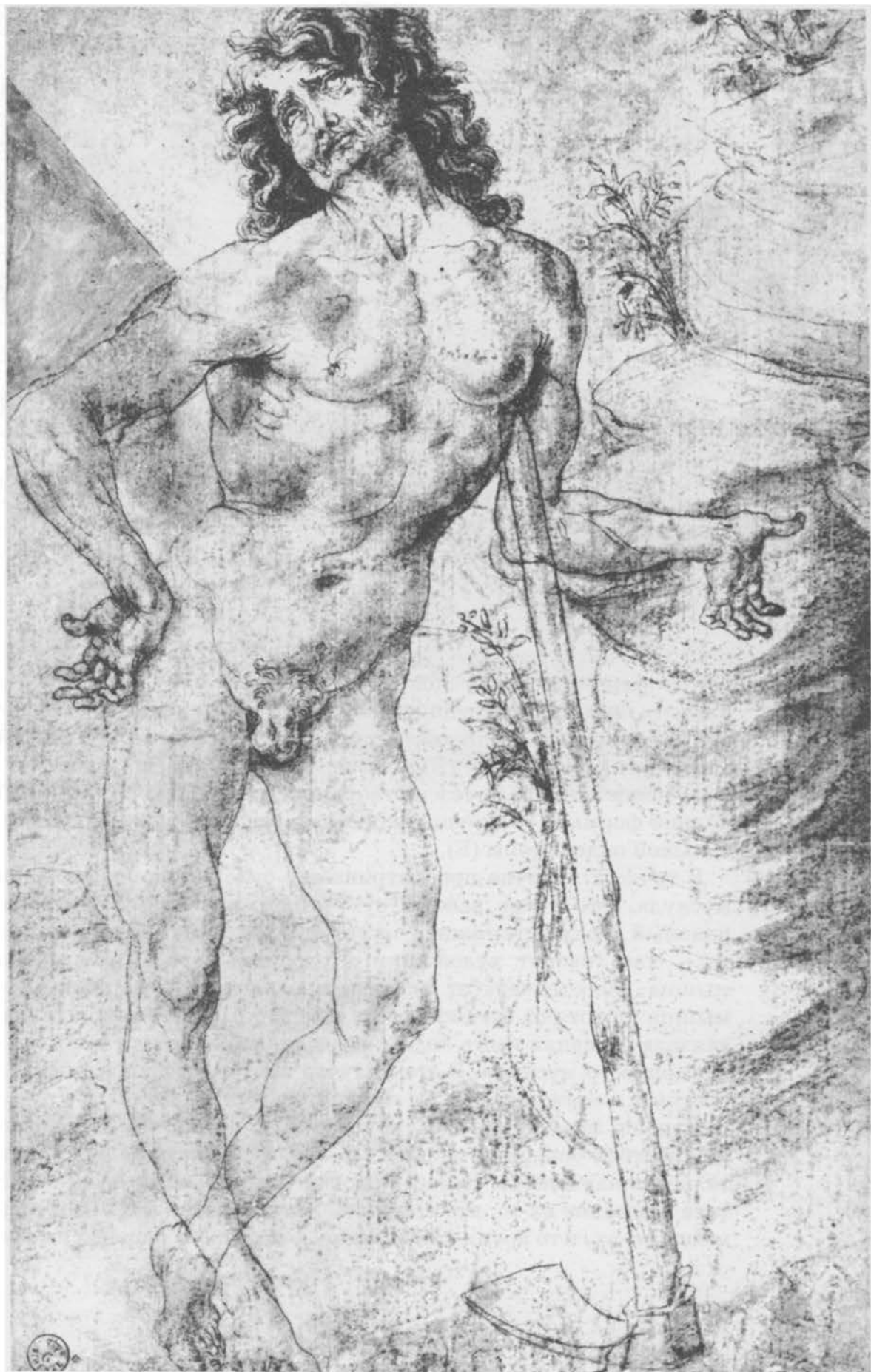
(28,1×17,9 см)

Уффици, Флоренция

Здесь Поллайоло четко определяет три группы мышц предплечья: группа супинаторов (А), группа разгибателей (В), группа сгибателей (С). Кроме того, хорошо заметна группа мышц (D), которая сопровождает короткий сгибатель большого пальца. Возвышение напротив (Е) образовано коротким сгибателем мизинца. Приводящая группа бедра представлена коротко-яйцевидной формой (F) без разделения на отдельные мышцы. Очертания наружной косой мышцы живота (G), которая находится в немного сокращенном виде, просматриваются очень хорошо.

Присутствует множество малых, но важных деталей. Линия (Н) проходит перед приводящей группой мышц (F) и обозначает внутренний широкий мускул бедра (I). Линия (J) идет к фронтальной части ноги, показывая, что портняжный мускул (именно его она обозначает) крепится перед икроножной мышцей. Понаблюдайте за тем, как при помощи линий показаны небольшие подробности мускулатуры.

Обратите внимание на утолщение (тело мышцы) бицепса (K) и его резкий переход к сухожильной части мускула (L). Посмотрите также на утолщения дельтовидных мышц, верхней и нижней (M и N). Помните, в самой широкой своей части верхняя дельтовидная мышца переходит в нижнюю. Крайние точки таза (O и P) вместе с лонным сращением (Q) образуют воображаемый треугольник во фронтальной части торса. Есть треугольник и со спинной стороны: крестец и копчик. Оба упомянутых треугольника характерны тем, что их крайние точки всегда находятся на одном и том же расстоянии друг от друга, на их основе можно строить таз человека. Попробуйте это сделать.



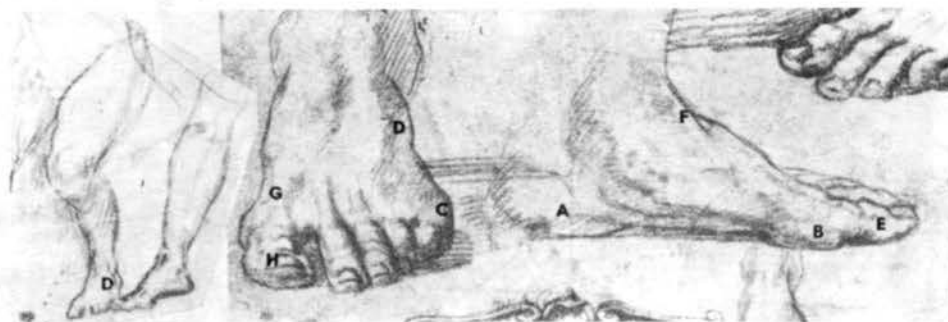
Андреа дель Сарто (1486–1531)

НАБРОСКИ КИСТИ И СТОПЫ

красный мел

(27×37 см)

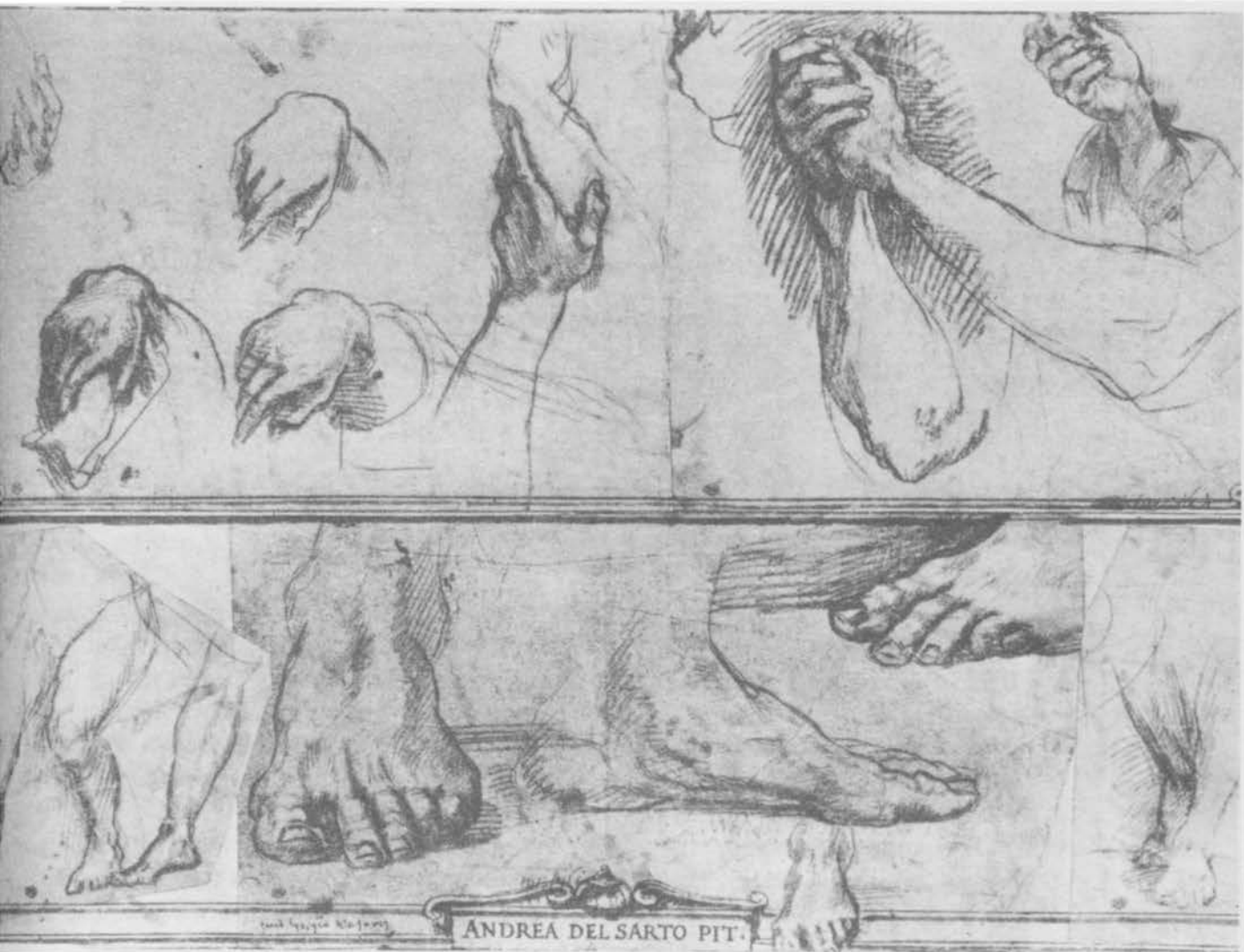
Лувер, Париж



На примере этих набросков у нас есть великолепная возможность изучить пять частей ступни: пяточную (А) – с наружной части ноги она представлена утолщением – мускулом, отводящим большой палец; дистальный конец (В) плюсневой кости большого пальца; второе утолщение (С) – мускул, отводящий мизинец; образование яйцевидной формы – (D) группы коротких разгибателей пальцев, и сам большой палец стопы (Е).

В точке F отлично просматривается сухожилие большеберцового мускула. Это очень важное сухожилие, поскольку оно образует плавный переход от нижней части голени к стопе «перетекание формы», как говорят художники. Подобным образом дельтовидная мышца «перетекает» от плеча к предплечью, а наружная косая мышца живота от грудной клетки к тазу. Представьте, как бы выглядела передняя часть лодыжки, если бы не было сухожилия большеберцового мускула. В этом случае контур создавался бы только костями, и нога казалась бы неровно зазубренной.

Хорошо заметно сухожилие в точке G. Это сухожилие длинного разгибателя большого пальца. Подобные сухожилия отходят к остальным пальцам от общего короткого разгибателя пальцев. Обратите внимание на то, что кончик большого палец (H) направлен немного вверх, в то время как остальные пальцы обращены книзу.



Микеланджело Буонарроти (1475–1564)

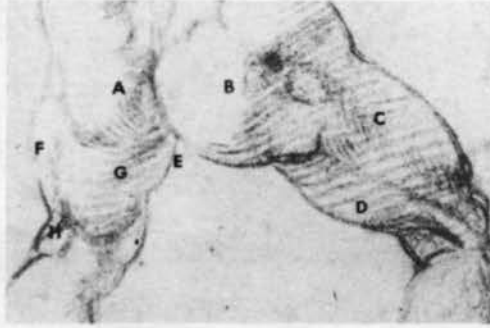
НАБРОСОК МУЖСКОЙ СПИНЫ

И НОГ

черный мел

(24,2×18,3 см)

Музей Тейлера, Харлем

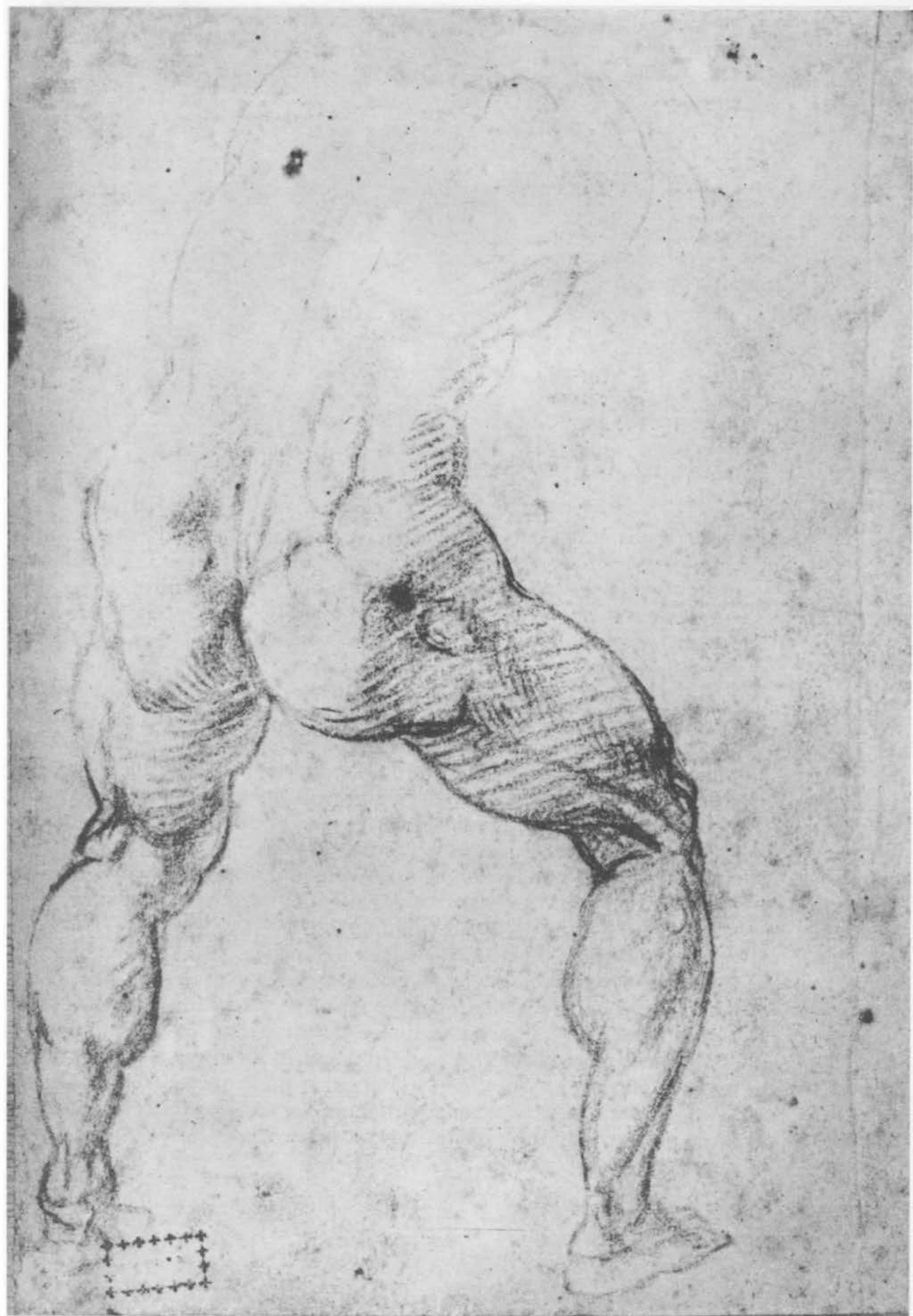


Этот и более подробно проработанный рисунок на следующей странице, интересны прежде всего тем, что точно представляют множество форм, появляющихся на теле, когда оно находится в слегка наклоненном положении. В обоих случаях основной свет падает слева, а отраженный свет справа.

Я не случайно упомянул о направлении источников света — это очень важная деталь. Начинающие рисовальщики часто представляют себе тон как слой краски, нанесенной на тело. Тень у них существует сама по себе. Опытный же художник никогда не рассматривает тень на фигуре в отрыве от источника света.

На рисунке мы видим два больших ягодичных мускула (А и В), которые представлены несколько уменьшенными, чем обычно, и почти сферическими. Плоскость В проходит по бедренной кости, между четырехглавым мускулом бедра (С) и группой сгибателей бедра (D), что дает представление об основной функции ягодичных мышц. На левой ноге все важные массы бедра сильно подчеркнуты. Это группа приводящих мышц (Е), группа четырехглавого мускула (F) и группа мышц сгибателей бедра (D). На обеих ногах выделены внутренние и внешние части группы сгибателей: полусухожильного и полуперепончатого мускула (H и I).

Несомненно, художник отлично изучил все формы, изображенные им на рисунке. По сравнению с Микеланджело вы имеете большое преимущество. За месяц из современных учебников по пластической анатомии вы можете узнать вдвое больше, чем великий мастер, по частицам собиравший эти сведения на протяжении всей своей жизни.



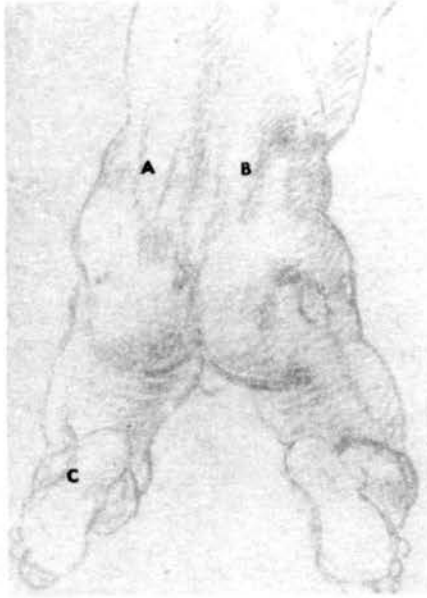
Микеланджело Буонарроти (1475–1564)

ОБНАЖЕННАЯ МУЖСКАЯ ФИГУРА

черный мел

(25,5×15,5 см)

Каса Буонарроти, Флоренция

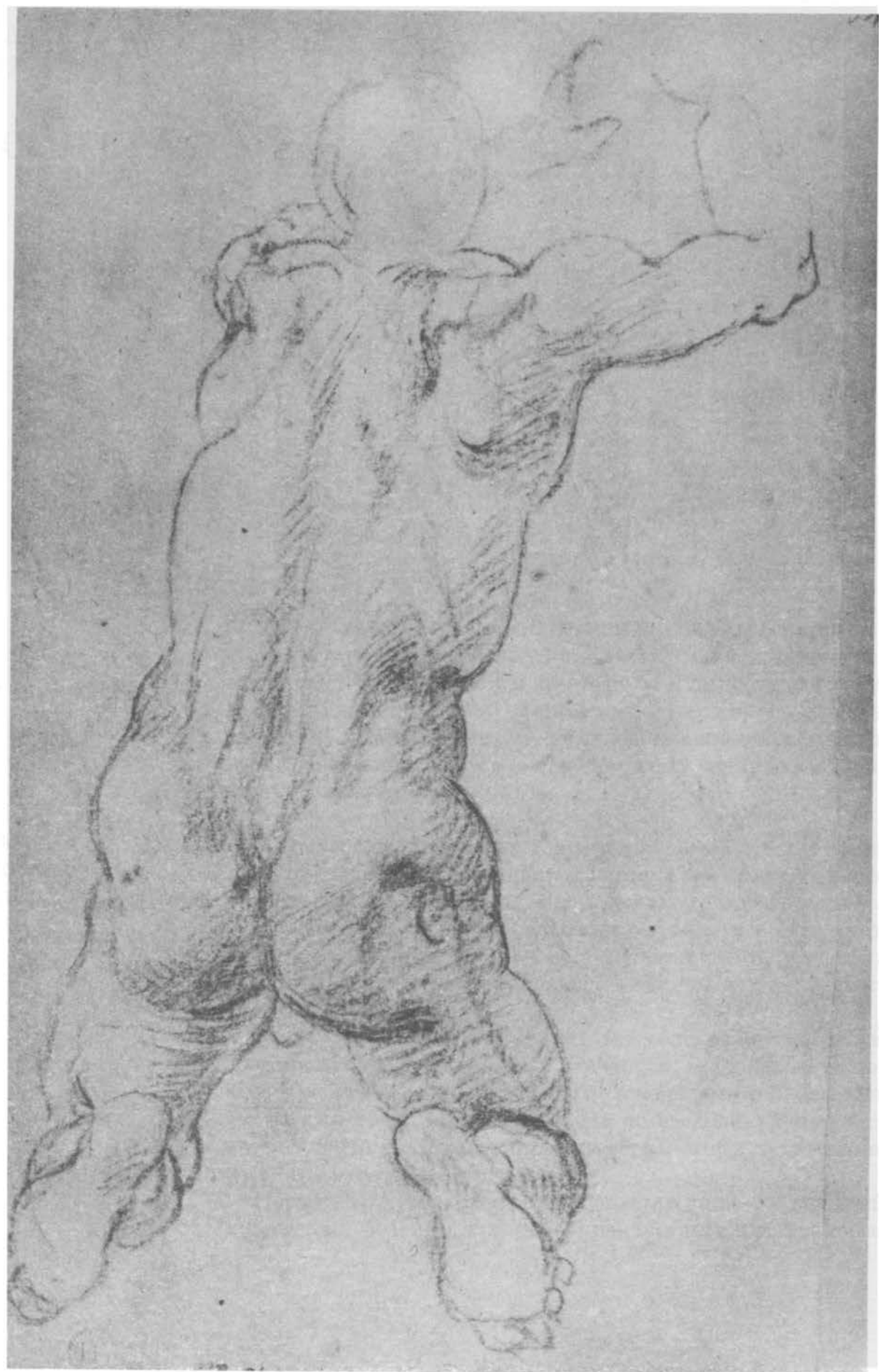


Здесь в поясничной части спины нам предоставляется прекрасная возможность рассмотреть то, что студенты называют «мышечными столбами» (А и В). Эти мышцы поддерживают грудную клетку в вертикальном положении относительно таза. Поскольку функция этих связок является специфической для человеческого тела, их всегда подчеркивают.

На самом деле эти мышечные тяжи представляют собой волокна подвздошно-реберной мышцы, составляющей часть мускула, отвечающей за осанку спины. В книгах по пластической анатомии эти волокна часто опускают, поскольку обычно они прикрыты широчайшей мышцей спины. Но широчайшая мышца спины в данном случае образует лишь тонкую пленку и не привлекает к себе пристального внимания. Если в книгах по пластической анатомии нет описания данных образований, обратитесь к пособиям по медицинской анатомии. Художники часто обращаются также к другим элементам этой мышцы — длинному мускулу спины и подостной мышце спины.

Подошвы ног изображены здесь в перспективе, как отпечатки. Обратите внимание на небольшой, но заметный выступ С. Вы когда-нибудь замечали его на отпечатке ноги? Это начало плюсневой кости мизинца. Опустите мизинец и почувствуйте ее на своей ноге.

Никогда не забывайте о том, что у вас те же кости и мышцы, что и у натурщика, а потому внимательно изучайте и собственное тело. Попробуйте встать на колени и принять ту же позу, которая изображена на рисунке. Вы сможете почувствовать, как работают мышцы, и рассмотреть их форму.



ВСЕ И СРАЗУ

САМАЯ БОЛЬШАЯ СЛОЖНОСТЬ ПРИ РИСОВАНИИ состоит в необходимости думать о множестве вещей одновременно. То же самое свойство требуется и при игре на музыкальном инструменте, общении на иностранном языке или конструировании здания. Однако человек вполне способен справляться с подобными задачами. Успех же зависит лишь от опыта и приложенного старания.

ЭЛЕМЕНТЫ РИСУНКА ВЗАИМОСВЯЗАНЫ

В предыдущих главах я уделил внимание линии, освещению, плоскостям, массе, направлению и анатомии. Это шесть основных элементов, из которых складывается хороший рисунок. Каждый из представленных в этой книге художников отлично владел упомянутыми составляющими, и здесь нет ни одной работы, в которой хотя бы один из данных аспектов был упущен из виду.

Следует понимать также, что все составляющие рисунка взаимосвязаны и зависят друг от друга. Вы не можете показать в работе знание анатомии, не владея линией, освещением, плоскостями, или массами. На самом деле, наука пластическая анатомия возникла лишь тогда, когда художниками были освоены все эти элементы.

Представьте, что хороший рисунок это упряжка лошадей, а художник – возница, который управляет ими одновременно.

«Лошадей» в нашей «упряжке» много. Ведь существуют и другие составляющие рисунка. Один из них композиция, перспектива — другой, фактура — третий.

Кроме того, есть еще и совершенно призрачные «лошади» — их бывает трудно «разглядеть», а значит труднее и управлять ими, но со временем художник видит их все лучше.

Продумывая композицию, постарайтесь оторваться от чистой теории. И композицию, и пропорции каждый художник ощущает сугубо индивидуально. Безусловно, основы композиции хорошо изучать на работах старых мастеров. Хорошим примером может служить творчество Франсиско Гойи, мастера создавать гармоничные сочетания черного, серого и белого.

У каждого художника вырабатывается свой индивидуальный почерк и свои представления о геометрии рисунка. Изучая работы мастеров, обратите внимание на вертикальные, горизонтальные и изогнутые линии, которые преобладают в призрачных образах Веронезе. Посмотрите на простые геометрические фигуры, которые лежат в основе композиций Рафаэля. Взгляните на линии, точка схода которых может лежать как на полотне, так и за его пределами (Дега). Иногда эти линии касаются внешних очертаний объектов или проходят через их оси. Поищите спирали. Найдите условные линии построения.

Не стоит изучать композицию лишь по рисункам мастеров. Это можно делать на более широком материале, включая картины и скульптуры. Хотя, разумеется, на примере работ, включенных в эту книгу, можно понять многие композиционные приемы.

Все без исключения представленные в этой книге художники владели перспективой. Вы также можете овладеть этим искусством. Книги, в которых рассказывается о законах перспективы, можно взять в любой библиотеке или купить в ближайшем книжном магазине. Краткие статьи о перспективе вы найдете в любой энциклопедии. Перспективу, как и остальные обязательные элементы рисунка, можно изучить по любой иллюстрации, помещенной в нашей книге.

Перспектива и композиция связаны друг с другом очень тесно. Требуется большое мастерство, для того чтобы перспектива не перегружала композицию.

Существует одна тонкость, тесно связанная с композицией и перспективой, но она упоминается крайне редко. У художника построение изображения в перспективе должно войти в привычку. Точка схода линий при этом может располагаться как внутри, так и за границей картины.

ИЗУЧАЙТЕ
ИСТОРИЮ
ИСКУССТВА

Такой прием работы для западной живописи является традиционным и всегда применяется на этапе построения композиции. Я же обращаю ваше внимание на то, что художники часто проводят линии, идущие внутри или снаружи картины к точкам, которые вообще никак не связаны с перспективой.

Если вы решили стать художником, вы должны хорошо знать историю живописи, и не только европейской, но и историю изобразительного искусства в целом, начиная с доисторических времен до наших дней.

Сейчас это не так уж сложно сделать, поскольку современные технологии и репродукции картин позволяют любому желающему познакомиться с живописью практически любой страны и эпохи.

Я очень надеюсь, что вы хорошо изучите культурные традиции своего народа и постараетесь оставить свой след в его культуре. Благодаря бурному развитию средств массовой информации живопись становится все более интернациональной по стилю. Но в работах любого настоящего художника непременно присутствует национальный колорит, который добавляет его искусству силы и убедительности.

Пренебрежение историей искусства часто оборачивается для художника сильным разочарованием, он вдруг обнаруживает, что его открытия, оказывается, уже давным-давно сделаны, а вопросы, ответы на которые он ищет, решены еще несколько веков назад. Современное же искусство необходимо изучать, хотя бы потому, что без этого трудно понять, куда и как оно движется на данном отрезке времени. В противном случае вы, как и большинство студентов, просто нахватаетесь банальных клише и будете убеждать себя в том, что это и есть продукт, созданный вашей фантазией.

ВАШ
ПРОФЕССИО-
НАЛЬНЫЙ РОСТ

Помните, что нет ни одной книги, изучив которую, можно стать художником. В рисунке и живописи существует много тонкостей, понять которые можно лишь при непосредственном общении с учителем. Традиции ученичества сложились в живописи Западной Европы давно, еще до Леонардо да Винчи. Многие приемы и секреты веками передавались от учителя ученику, и множество таких нюансов никогда не было и никогда не будет описано в книгах.

Для того чтобы стать художником, вам постоянно, каждый день, придется делать выбор между удовлетворенностью и самопожертвованием, между пытливостью и ленью, между достойным и вульгарным, между правдой и лицемерием.

Никогда не забывайте о том, что настоящий ценитель искусства – а такие, слава Богу, еще не перевелись – способен заглянуть сквозь холст прямо в глаза художнику.

И, наконец, помните, вы навсегда покидаете мир слов и вступаете в мир образов. Удачи вам в этом мире!

ИЛЛЮСТРАЦИИ

ВСЕ И СРАЗУ

Жан-Огюст-Доминик Энгр (1780–1867)

ПОРТРЕТ ПАГАНИНИ

Черный грифель и мел

29,5×21,6 см

Лувр, Париж



Посмотрите на то, как линия рукава (А–В) огибает большой палец, придавая ему форму и направление. Затем эта линия перекрывается смычком, придает направление ему, а затем следует очертаниям указательного пальца, подчеркивая форму этого пальца.

Поскольку фаланги пальцев находятся под углом друг к другу, обратите внимание на тональный переход (С и D). Энгр точно соблюдает правила: верхняя плоскость светлая – нижняя плоскость темная; передняя плоскость светлая – боковая темная. Посмотрите, как верхняя сторона блока на конце смычка контрастирует с нижней его плоскостью (Е). Так же контрастирует с верхней плоскостью (F) нижняя часть лацкана (G). Конечно же, в действительности плоскости лацкана не пересекаются в этом месте, но художники любят именно здесь рисовать пересечение плоскостей. Это позволяет им указать на то, что как раз в этом месте передняя плоскость груди переходит в нижнюю плоскость тела.

Складки галстука в точке Н облегают цилиндрическую шею.

Энгр использует особый композиционный прием: линии рисунка, независимо от протяженности в перспективе сходятся к краю зрачка правого глаза. Приложите линейку на зрачок правого глаза и проследите, как точно проделал это Энгр с линией сюртука (I); с линией кармана (J); с линией, обозначающей место соприкосновения галстука с лацканом (K); линией на воротнике (L) и справа, там, где над рукой проходит линия сюртука (M). Если продолжить эту последнюю линию, она коснется кончика смычка.



Джованни Баттиста Тьеполо

(1698–1770)

АНГЕЛ

Перо и размывка

19 × 29,5 см

Британский музей, Лондон



Тьеполо любил строить композицию на основе треугольников. Одна линия треугольника проходит от верушки крыла (А) через мизинец (В). Художника беспокоило то, что эта линия прерывается выступающим вправо головным убором, поэтому Тьеполо добавляет сильную тень (С), подчеркивающую существование линии.

Посмотрите, как линии D, E, F и G сходятся в одной точке в нижнем левом углу картины, контрастируя с двумя неопределенными штрихами I и J.

Естественно, эта картина создана в воображении художника; ангелы не позируют даже мастерам. Тьеполо превосходно владел перспективой, что вы могли заметить и ранее, если видели его знаменитые работы. Ему удалось решить сложную задачу изображения палящих над горизонтом фигур.

Свет, установленный здесь, падает справа: он любим большинством художников. Отраженный свет падает слева. Нога и рука ангела разбиты на плоскости. Предплечье руки представляет собой более или менее отчетливую цилиндрическую форму, а мелкие линии на рукаве (К) проходят поверх этой формы, придавая ей направление. Естественно, эти линии светлее на верхней плоскости и темнее на боковой плоскости М. Эта боковая плоскость изогнута. Тьеполо демонстрирует отличное понимание того, как отраженный свет распределяется на изогнутой боковой плоскости. Надеюсь, вы тщательно изучите этот эффект, для чего вам потребуется рассмотреть внутреннюю часть круглой картонной коробки.



Рембрандт Харменс ван Рейн

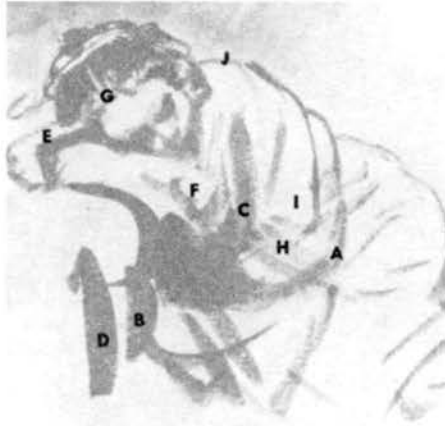
(1607–1666)

УСНУВШАЯ ДЕВУШКА

перо и жидкая краска

24,5×20,3 см

Британский музей, Лондон

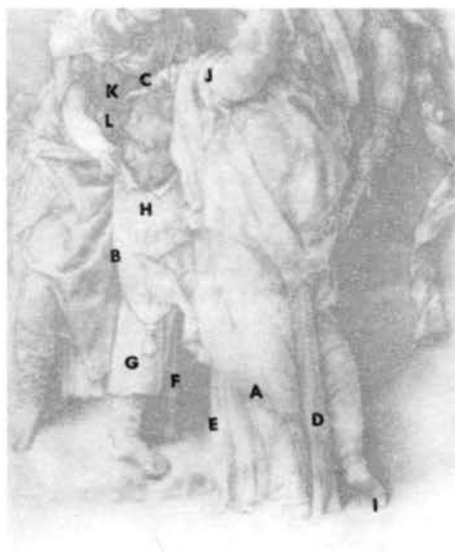


Это еще одна треугольная композиция, но на этот раз треугольник настолько велик, что вам придется домыслить его уходящим за пределы рисунка влево и вправо по странице. Рембрандт использовал изогнутые мазки кистью (А, В, С и D), идущие от точки, расположенной внизу и слева за пределами рисунка.

Здесь также установлен излюбленный художниками свет, который падает справа. Жесткая растушевка рукава (Е) интересна тем, что такой не может существовать в жизни, а рисунок сделан с модели. Ясные плоскости руки (F) также являются плодом воображения Рембрандта, на модели они отсутствуют. Блик на волосах (G) создан Рембрандтом для того, чтобы подчеркнуть изгиб плоскости волос в этой точке. Быстрые мазки указывают на то, что плоскость H – это нижняя плоскость руки, а плоскость I – верхняя. Линия J проходит по плечу, исчезает за головой и вновь появляется на рукаве. Прерывание линии подобным образом – очень распространенный художественный прием. Проследите его на примере линии А.

Этот рисунок был сделан быстро. Студенты часто думают, что хороший рисунок требует значительного времени. Однако этот великолепный набросок Рембрандта убедительно доказывает, что для того, чтобы сделать хороший рисунок, требуется не время, а знание.





Андреа Мантенья (1431–1506)

ЮДИФЬ И ЕЕ СЛУЖАНКА

Перо

36×25 см

Уффици, Флоренция

Композиция этого рисунка продумана очень тщательно. Расположение двух фигур контролируется дугообразной линией; вершиной дуги является голова Юдифи, а правый край дуги проходит вдоль линии ниспадающей с ее волос ленты. Линии появляются, исчезают и появляются снова, например, на нижней части драпировки (А), на боковой стороне мешка (В) и вершине руки Юдифи (С). Линии складок (D, E, F и G) исходят из точки, расположенной над картиной и слегка смещенной влево от центра. Тщательно продуманные вертикальные линии (такие, как Н) перекликаются с горизонтальными линиями, такими, как стопа (I), и горизонтальной осью предплечья (J). Косая линия меча прерывается краем складки А. Многие линии указывают на правый глаз отрубленной головы.

Мантенья очень хорошо понимает устройство складок драпировки. Однако такого мастерства художник мог добиться, только научившись рисовать воображаемые фигуры. Драпировка призвана давать представление о форме тела, прикрытого тканью. Перемещаясь, драпировка постоянно обрисовывает выбранную художником часть и направление различных частей тела относительно друг друга. В точке К, например, художник намечает наклон грудной клетки вперед, а в точке L обнаруживает шарообразную форму скрытого под драпировкой живота.

Очень полезно рисовать ленты – наподобие тех, что мы видим на этом рисунке, – и распределять на них тон под прямым и отраженным светом. Если вы научитесь рисовать ленты, вы сможете представлять их туго обернутыми вокруг модели как в вертикальном, так и в горизонтальном направлении. А зная, как распределяется тень на лентах, вы сможете перенести ее на тело.



ANNE'S HEAD BY A. MOCCLETON I. 1. 1844

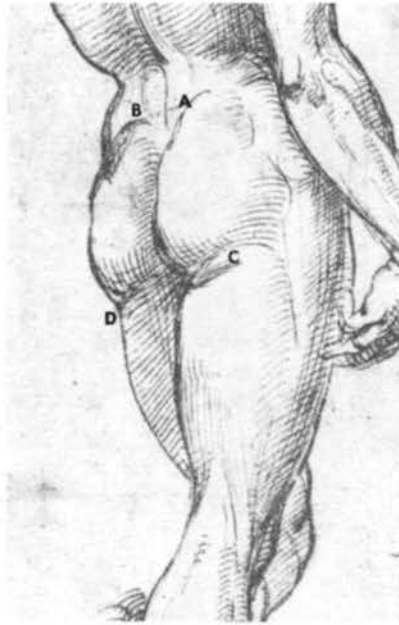
Рафаэль Санти (1483–1520)

**НАБРОСОК СТАТУИ ДАВИДА РАБО-
ТЫ МИКЕЛАНДЖЕЛО**

Перо с добавлением черного мела

39,3×21,9 см

Британский музей, Лондон



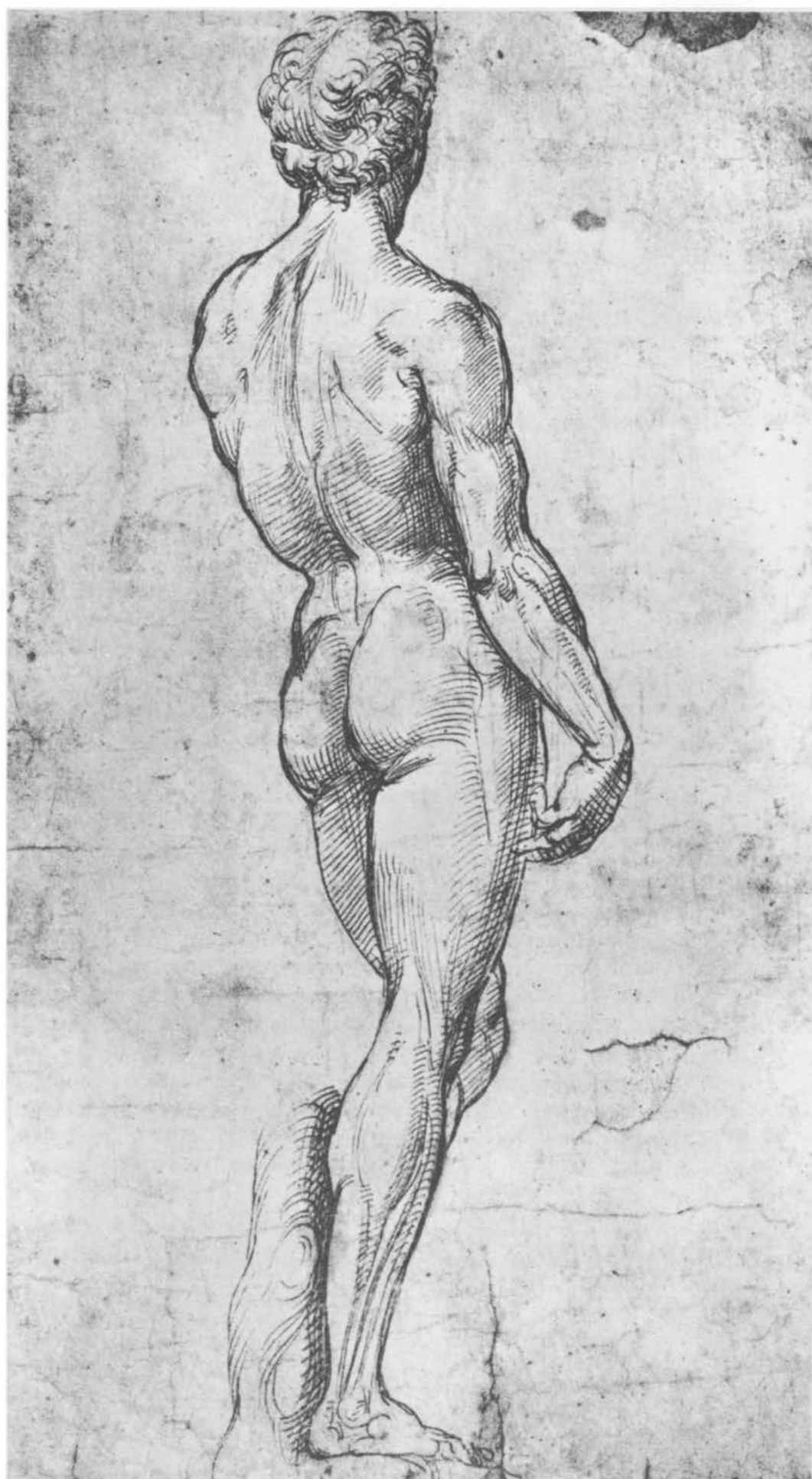
Начинающему сложно понять, что на таких рисунках, как этот, перспектива прослеживается в каждой линии. И все же это так. Линия горизонта проходит на уровне колен; все, что выше колен, нарисовано так, как смотрелось бы при взгляде сверху, а все, что ниже колен, видится художником снизу.

Перспектива не менее сложна, чем пластическая анатомия. Вот почему я призываю вас изучать их с опытным преподавателем. Конечно, многое можно узнать из книг, а самым любознательным я даже могу порекомендовать учебники по описательной геометрии.

Перспектива тесно связана с концепцией масс. Основные фигуры, которые использует художник при построении, это блоки и цилиндры. Если художник представляет тело в виде блоков, а натурщик стоит при этом по стойке смирно – развернув плечи параллельно тазу, – каждый из этих блоков по отдельности нетрудно построить в перспективе.

Поскольку натурщики редко умеют застывать, как солдаты в строю, задача всегда усложняется, как это видно, например, на данном рисунке. Здесь таз отклонен влево, а грудная клетка вправо, и это означает, что художнику приходится приспособлять перспективу к грудной клетке и тазу, наклон направлен в разные стороны.

Обратите внимание на то, что линия построения А–В, проходящая через вершину крестца и слегка намеченная Рафаэлем, отклоняется влево: меньше, чем линия С–D. Это всегда верно в тех случаях, когда вес модели перенесен на одну сторону тела.



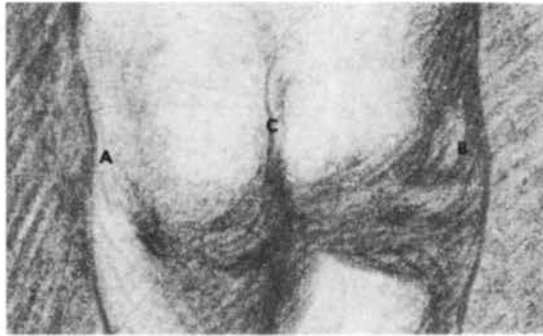
Питер Пауль Рубенс (1577–1640)

ОБНАЖЕННАЯ НАТУРА

Черный мел

53,2×25,2 см

Лувр, Париж



Позвольте мне предложить вам один из способов, построить фигуру в перспективе. Набросайте несколько больших цилиндрических башен на фоне пустыни, расположенных от вас на разном расстоянии. Затем представьте себе, что эти башни на разных уровнях обвязаны стальными тросами. Вы обнаружите, что тросы, нарисованные на уровне горизонта, расположены горизонтально, продолжая линию горизонта. Линии, расположенные выше уровня горизонта, загибаются вверх. Линии, расположенные ниже, загибаются вниз.

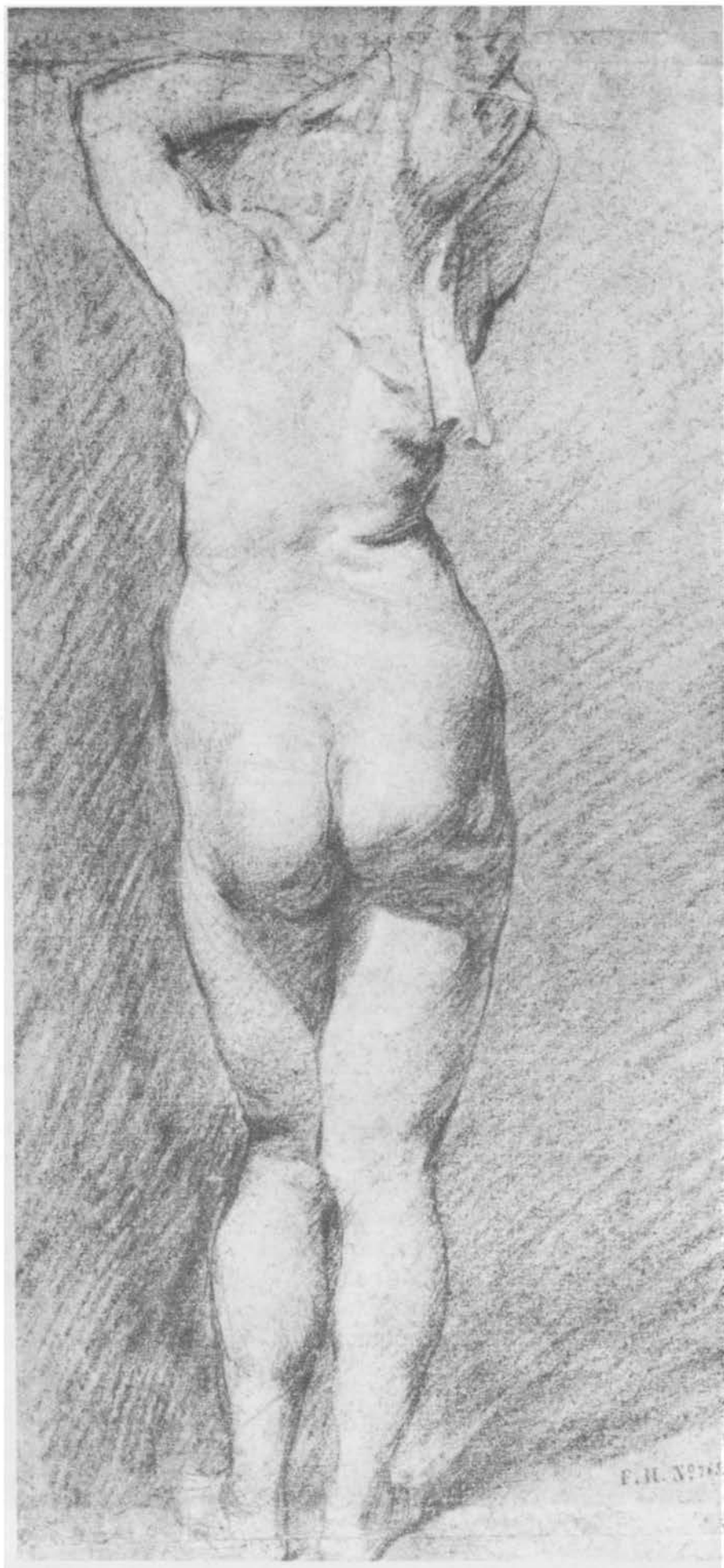
Теперь замените башню прямостоящей фигурой. Начертите вокруг фигуры круги. Постарайтесь при этом изобразить фигуру не только фронтально, но и в других положениях. Вы увидите, как на фигуре сказываются законы перспективы.

Художники уделяют таким кругам особое внимание и, рассматривая фигуру, точно знают, как их расположить. Они обводят такими кругами те контрольные точки на теле, которые расположены на одном горизонтальном уровне. Вы можете сказать, что художник должен иметь для этого рентгеновское зрение, и будете правы. Таким зрением обладают все хорошие художники.

Выстраивая голову, они проводят окружность через брови и верхние точки ушей, поскольку упомянутые точки находятся у человека на одном уровне. Более искушенный художник может провести окружность через основание носа, нижние края скуловых костей и нижние края сосцевидных отростков.

Обрисовывая таз, они могут провести круг через верхушки больших вертелов (А и В), низ крестца (С) и лонное сращение. Если вы обладаете «рентгеновским зрением», вы можете увидеть симфиз лобка прямо сквозь тело, напротив точки С.

Рисуя грудную клетку, художник часто проводит круг через соски и нижние края лопаток. Поскольку натурщики редко стоят, застыв навтыжку, конфигурация этих кругов будет зависеть от наклона тела.



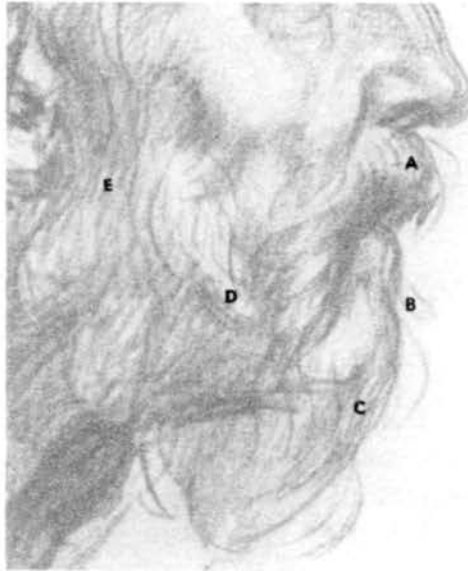
Андреа дель Сарто (1486–1531)

ГОЛОВА СТАРИКА

Черный мел

22×18 см

Уффици, Флоренция



Перед нами строгий профиль. Зритель видит голову с боковой стороны. В таком положении ее рисовать легче всего, и проблемы с перспективой здесь сведены к минимуму. Опытные художники любят слегка отклонять профиль в ту или другую сторону, чувствуя, вероятно, себя при этом пианистами, исполняющими виртуозный пассаж. Но если говорить серьезно, то небольшое отклонение головы по целому ряду причин позволяет лучше показать форму и объем. Во-первых, при легком ракурсе можно показать изгиб губ в том месте, где они встречаются, эта линия огибает зубы. В строгом профиле эта линия выглядит прямой, хотя таковой не является, следовательно, передает форму с искажением.

Большинство студентов изображают растительность на мужском лице сплошной массой волос. На самом деле борода и усы имеют отчетливую форму и растут из определенных совершенно неслучайных мест. Растительность на лице состоит из усов (А), верхней части бороды (В), подбородочной части бороды (С), боковых частей бороды (D) и бакен (Е). У изображенного здесь старика, вероятно, побрита шея, поскольку на ней растительность отсутствует.

В рисунке великолепно проработано ухо. Рисуя голову в профиль, студенты часто изображают ухо так, что оно кажется плоско лежащим на боковой стороне головы. Однако на этом рисунке мы видим, что ухо выступает под углом. Обратите также внимание на то, что ухо расположено не вертикально, оно слегка повернуто назад.





Андреа дель Сартто (1486–1531)

ГОЛОВА АПОСТОЛА

Черный мел

36×24 см

Уффици, Флоренция

Здесь профиль находится в легком ракурсе по отношению к зрителю, а вершина головы слегка отклонена влево. Вы никогда не сможете нарисовать модель в таком положении, пока не освоите все правила построения головы в наклоне или ракурсе и не научитесь точно представлять такие картины в своем воображении. Нельзя бездумно копировать сидящую перед вами модель, при построении изображения существует масса задач, которые можно решить лишь анализом на основе знаний. Все их нужно решать заранее, до того как карандаш коснется бумаги.

Рисовальщик сталкивается с целым рядом трудностей. Во-первых, голова натурщика всегда немного смещается во время сеанса, поэтому художник должен заранее определить для себя именно тот ракурс головы, который он намерен нарисовать. После этого художник должен согласовать положение всех частей лица с выбранной им позицией. Затем ему необходимо установить концепцию масс – выбрать простые фигуры на основе которых он будет строить объект. После этого он выбирает подходящие для простой фигуры условия освещения. В данном случае художник выбрал яркий прямой свет слева и смягченный отраженный свет справа.

После этого художник определяет очертания всех мелких деталей лица (таких, как А, В, С и D), которые он хочет указать. При этом он должен суметь изобразить их в том освещении, которое выбрал. Мелкие формы приобретают такой объем и вид, в каком их задумал художник.

Более того, на самом деле в той же позиции, в какой находится и портретируемая голова, рисовальщик должен уметь строить воображаемый череп. В противном случае он может не заметить например, край височной впадины, выступ скуловой кости (F) и целый ряд других деталей лица, образуемых выступами костей.



Микеланджело Буонарроти
(1475–1564)

ГОЛОВА В ПРОФИЛЬ

Черный мел, перо и бистр

38×20,5 см

Британский музей, Лондон



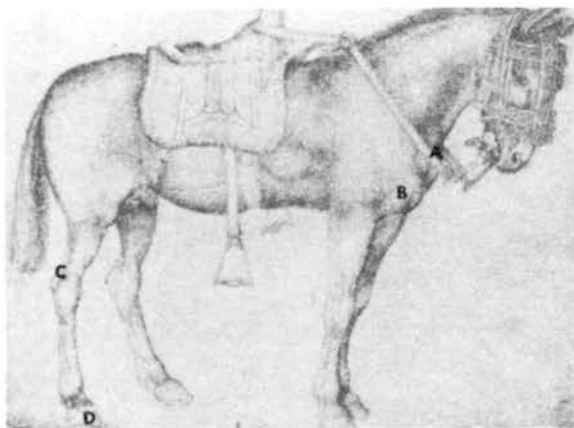
Эта голова чем-то напоминает предыдущую, хотя она больше повернута и наклонена. В целом, голова строится на той же основе: это блок с носом, представляющим собой меньший блок, который выступает на передней плоскости. В рисунке не закончена боковая плоскость (А), иначе тональные отношения с аналогичной плоскостью носа была бы выдержаны.

Интересно проследить за тем, как Микеланджело меняет концепцию масс, переходя от изображения головы к головному убору. Голова представляет собой блок, но округлые линии головного убора огибают уже цилиндрическую массу.

Шея также представлена в виде блока с передней плоскостью (В) и боковой плоскостью (С). Микеланджело не стал затенять передний план, как мы это видели на предыдущем рисунке. Обратите внимание на то, как округлые изогнутые линии на передней плоскости придают массе шеи свойства цилиндра.

Я надеюсь, что все начинающие рисовальщики изучат часть головы за ухом (D), там, где располагается сосцевидный отросток височной кости. Студенты зачастую вообще не подозревают о существовании сосцевидного отростка и оставляют этот участок без внимания, отчего на их рисунке контур шеи опускается вниз прямо из-за уха. Микеланджело прекрасно знал анатомию головы и резко изогнул нижнюю линию головного убора поверх кости в точке D.





Антонио Пизанелло
(1380–1456)
МУЛ
Перо
18,4×24,8 см
Лувр, Париж

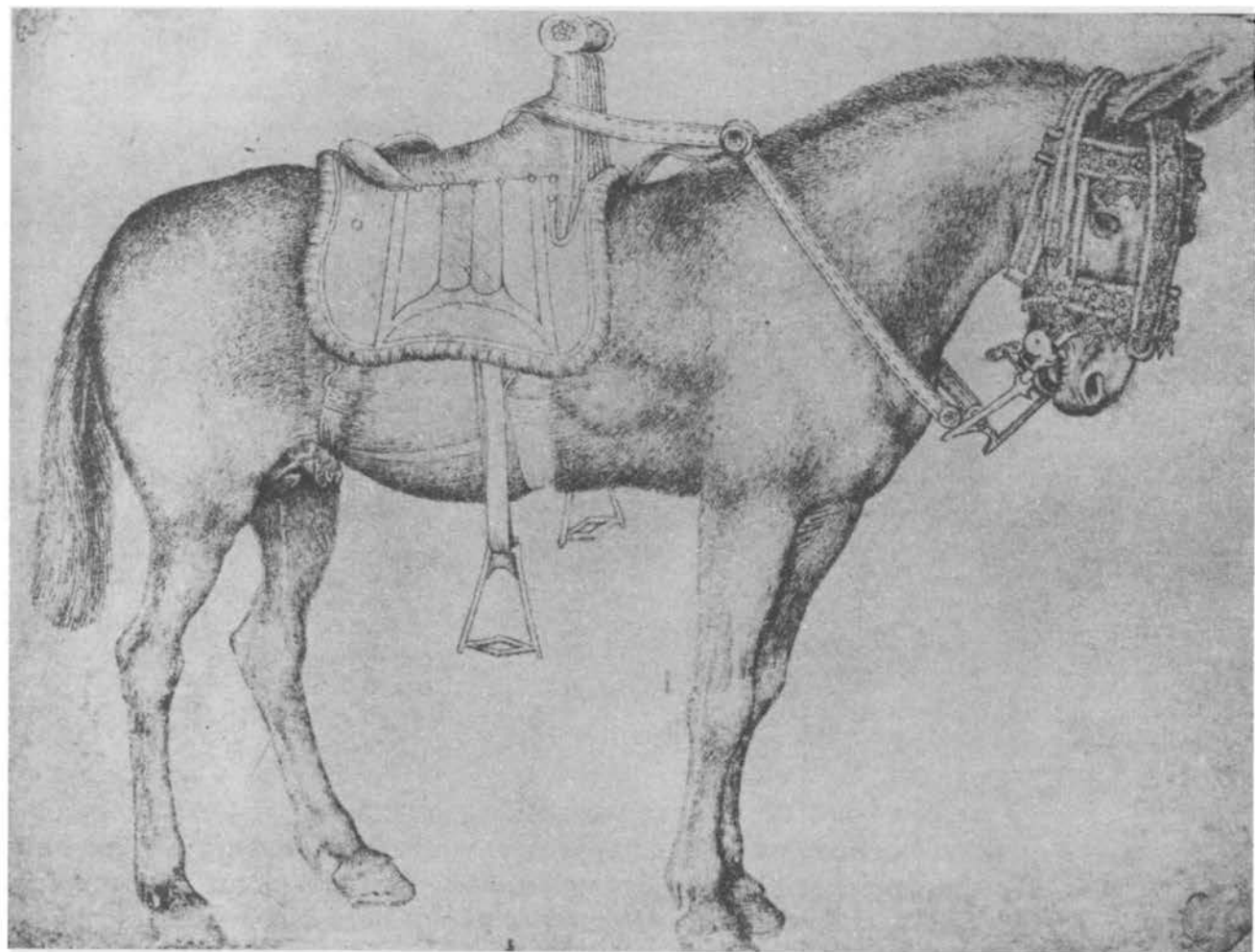
Все представленные в этой книге художники умели рисовать животных, а некоторые из них делали это так же превосходно, как Пизанелло. Совершенно очевидно, что все они хорошо знали анатомию животных, что, кстати, очень помогало им в рисовании фигуры человека. Если вы хотите научиться рисовать животных, изучите их кости и прочитайте несколько книг по анатомии. Если вы уже успели хорошо изучить анатомию человека, то найдете массу аналогий в строении человека и животных и довольно скоро сможете выполнять неплохие рисунки.

Почти все рисунки животных делаются по памяти. Животных трудно рисовать с натуры, поскольку они находятся в непрерывном движении (поверьте, заставить мышь сидеть спокойно и позировать вам невозможно). Строение большинства животных аналогично и, научившись рисовать одно животное, вы сможете рисовать и любое другое. Большинство художников начинают рисование животных с лошади, поскольку пластическая анатомия этого животного изучена наиболее широко и подробно.

Когда вы будете учиться рисовать животных, постарайтесь нанести на их изображение все контрольные точки, которые вы привыкли наносить на фигуру человека. На этом рисунке А — это яремная ямка. В — это угол плеча. С — эквивалент ахиллова сухожилия. D — эквивалент ногтя. Художникам, которые рисуют животных, лучше всего отказаться от ветеринарных терминов и использовать понятия из анатомии человека.

На рисунке видно, что Пизанелло хорошо изучил расположение и направление роста шерсти животного. Обратите внимание на то, с каким интересом художник изображает фактуру шерсти, кожи, металла и тесьмы.

Если в вашем городе есть не только музей изобразительных искусств, но и музей естествознания, не пренебрегайте и посещением второго, поскольку здесь вы сможете увидеть многие вещи не такими, какими их видит большинство людей, а такими, какие они есть на самом деле.



Альбрехт Дюрер
(1471–1528)

ИИСУС НА КРЕСТЕ

Свинцовый карандаш с белым мелом

41,3×30 см

Лувр, Париж

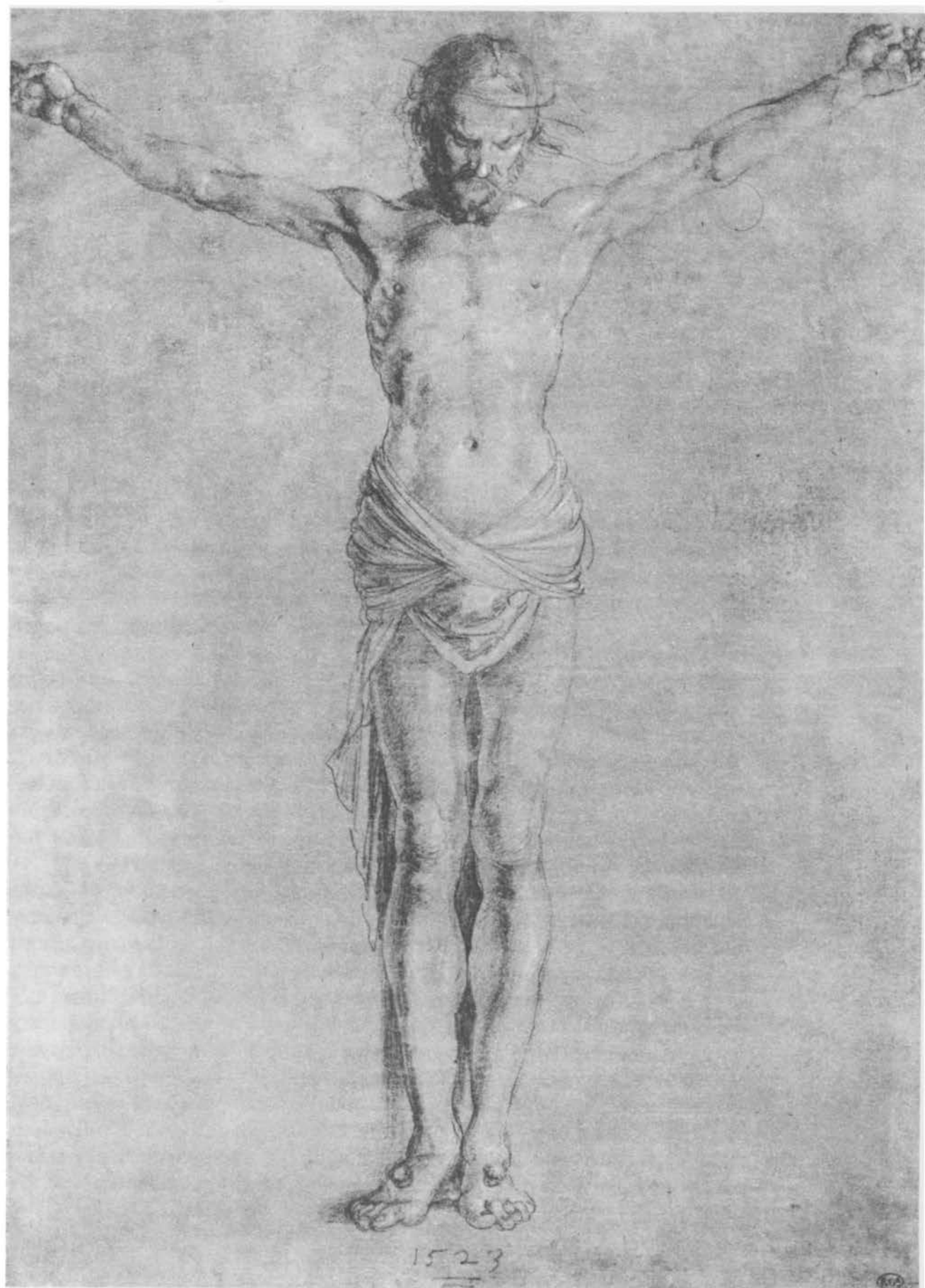


Каждый, кто научился выполнять распределение тонов на колонне, сможет понять их распределение на торсе и ногах фигуры. Эти части фигуры освещены воображаемым светом, падающим с удаленной точки, расположенной вне картины, справа, спереди от фигуры, и находящейся на уровне пояса. Торс и ноги освещены также воображаемым отраженным светом, который падает из-за пределов картины из точки, позади фигуры приблизительно на уровне ее плеча.

Классическое распределение тонов хорошо просматривается на правом бедре. Переход от темного тона к светлому идет от контура (А) к блику (В), от блика (В) к соединению плоскостей (С) идет переход от светлого тона к темному, от С через отраженный свет к контуру (D) идет переход от темного тона к светлому. Студент должен освоиться с такими переходами настолько, чтобы они получались у него автоматически.

Темная граница на торсе, там, где встречаются плоскости, проходит по телу от точки Е до точки F. Этот рубеж, разумеется, не выглядит как прямая вертикальная линия, а повторяет объемы фигуры, это происходит благодаря тому, что художник хорошо представляет себе тело и в поперечном сечении.

Рисунок очень выигрывает от того, что художник хорошо знает анатомию суставов. Дюреру известно, что в той позиции, в которой изображено тело, клювовидно-плечевая мышца становится рельефной, как в точке G.





Рафаэль Санти

(1483–1520)

ГЕРАКЛ И КЕНТАВР

Перо и коричневая тушь

40×24,4 см

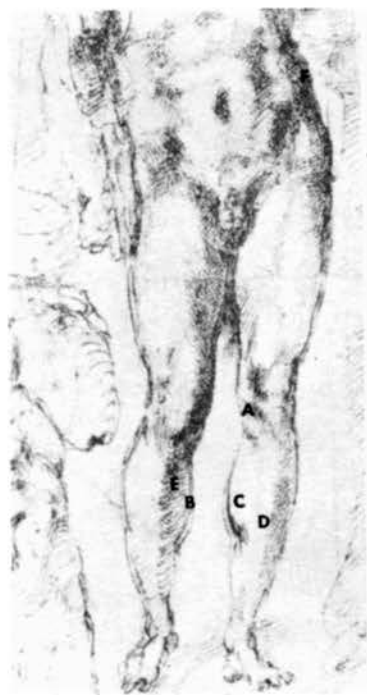
Британский музей, Лондон

Не так просто убедить начинающего рисовальщика в том, что он добьется хорошей линии лишь тогда, когда основательно изучит свет, плоскости, массу, направление и анатомию. Линии, которые вы видите на рисунке Рафаэля, не были видны на модели. Да я и не думаю, чтобы он делал этот рисунок с натуры. Но независимо от того, рисовал Рафаэль с натуры или по памяти, он должен был представлять линии, опираясь не только на то, что видел перед глазами, но на свои познания.

На этом рисунке Рафаэль устанавливает основной источник света слева, а отраженный свет помещает справа. По своему желанию он перемещает источник отраженного света вверх и вниз, а иногда заставляет отраженный свет падать сверху, например, на лоб (А), или снизу. Край, по которому соприкасаются две плоскости, может более или менее следовать форме тела. Этот край сильно подчеркнут на подмышке (В), на фронтальной плоскости наружной косой мышцы живота (С), передней части напрягателя фасции (D) и книзу вдоль голени (Е).

С помощью линии Рафаэль показывает форму широчайшей мышцы спины (F), наружной косой мышцы живота (G), средней ягодичной мышцы (H) и большой ягодичной мышцы (I). Он наносит линии поверх формы, чтобы пояснить очертания лежащих в глубине масс, например, две линии складок (J) на талии. Он проводит линии поверх прочих объектов (K), чтобы подчеркнуть яйцеобразную форму грудной клетки (L) Геракла. Эти последние линии демонстрируют также зубцы наружной косой мышцы живота (M). Рафаэль проводит линии и между различными по функциям группами мышц бедра (N) и левой руки (O). Последние линии как и почти все изображенные на рисунке линии тела, за исключением линий, передающих тон, обозначают соприкосновение внутренних плоскостей.





Микеланджело Буонарроти

(1475–1564)

НАБРОСОК ОБНАЖЕННОЙ НАТУРЫ

Перо

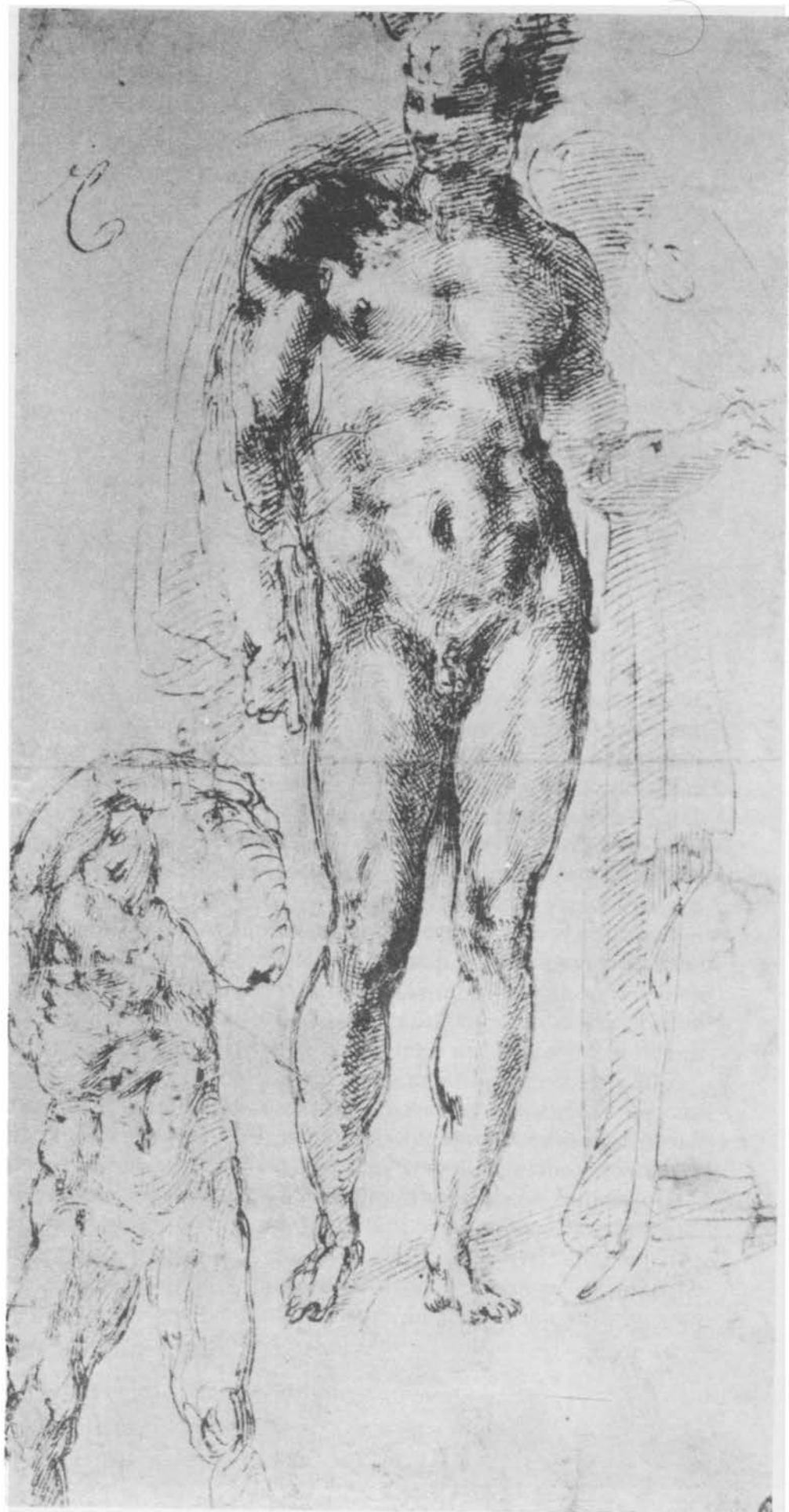
40×20 см

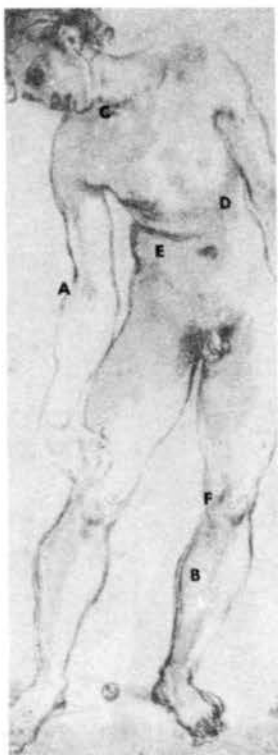
Лувр, Париж

А теперь давайте посмотрим, как Микеланджело обращается с некоторыми из упомянутых ранее форм. Внутренняя часть ахиллова сухожилия (А) загибается по спирали сзади и вокруг коленного сустава, чуть ниже уровня коленной чашки. Ахиллово сухожилие разбивается на более темную нижнюю плоскость по мере продвижения к месту своего прикрепления. Отчетливо прорисована икроножная мышца (В и С). Линия, отделяющая мышцу от кости, в точке D разбивается на группу отдельных линий. Внутренняя поверхность тела большой берцовой кости отчетливо просматривается в виде светлой полосы, расположенной справа от этих линий. Поскольку основной свет падает слева, внутренняя поверхность тела левой большой берцовой кости превращается в темную полосу (Е). Наружная косая мышца живота (F) сокращена, и это Микеланджело передает с помощью двух бугорков.

Голени ног большей по размеру фигуры смотрят в разных направлениях. Правая голень выпрямлена, а левая отведена назад. При изменении направления меняется и распределение тонов. Поэтому художник полностью затемняет левую голень штриховкой. Если вы представите эту фигуру сбоку, то на передней части этой голени увидите нижнюю плоскость.

Ракурс и наклон тела на рисунке очень изящны. Обратите внимание на то, как повернута голова на шее; на то, как шея отклонена назад; на поворот грудной клетки относительно таза; на наклон таза влево. Посмотрите, как передний край большой берцовой кости на правой ноге следует осевой линии бедра, расположенного выше. Эти нюансы важно помнить, когда вы рисуете ноги не согнутыми в коленях, а поставленными прямо.





Понтормо (Якопо Карруччи)

(1494–1577)

ОБНАЖЕННАЯ МУЖСКАЯ НАТУРА

Черный мел

38,8×21,8 см

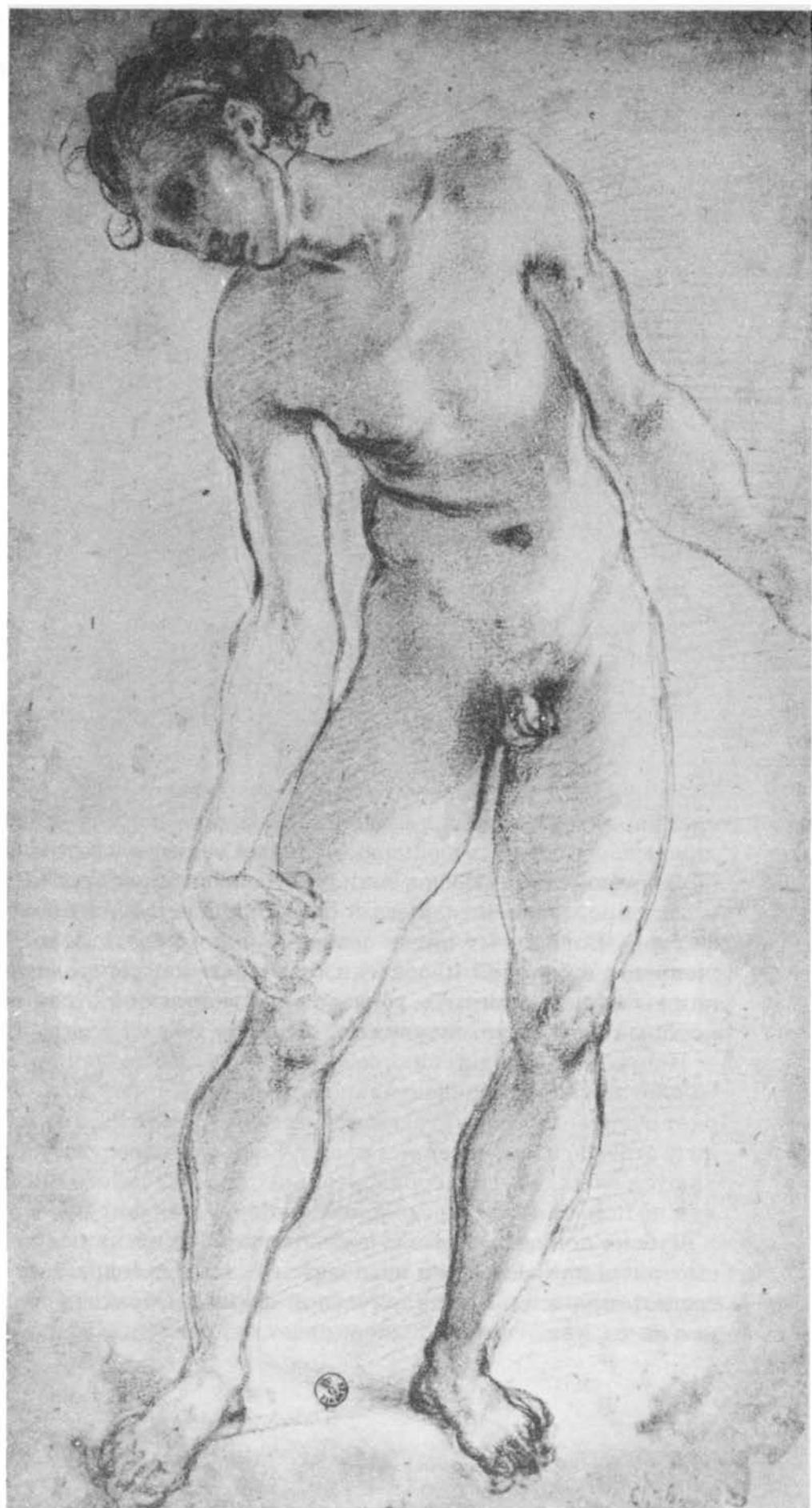
Уффици, Флоренция

Здесь прямой свет падает справа, а отраженный свет слева. Отраженный свет очень важен. Иногда кажется, что художник пользовался здесь воображаемой вспышкой, расположенной то вверху, как в случае с локтем (А), то горизонтально, как в случае с голенью (В), то снизу, как в случае с шеей (С). Художник использует отбрасываемую тень (D), и хотя эта тень на грудной клетке смотрится как «дыра», он оставляет ее, поскольку, огибая грудную клетку, тень делает форму объемной.

Линия в точке Е указывает на соприкосновение внутренних плоскостей и очерчивает формы, по которым она движется: наружную косую и прямую мышцы живота. Линия (F) внутренней части ахиллова сухожилия хорошо прорисована вниз, указывая на расположение этого сухожилия на передней части икры ноги.

Обратите внимание на выразительность передней и боковой плоскостей голени, разбитых, как это обычно бывает, гранью передней части тела большой берцовой кости. Внутренние плоскости большой берцовой кости образуют уже знакомые нам полосы света и тени.

Понтормо демонстрирует на этом рисунке великолепное знание анатомии. Особенно это проявляется в линиях, составляющих контур фигуры. Эти линии обозначают, а иногда и характеризуют анатомические формы, по которым они проходят. Сколько таких форм вы сможете насчитать на этом рисунке?



Питер Пауль Рубенс

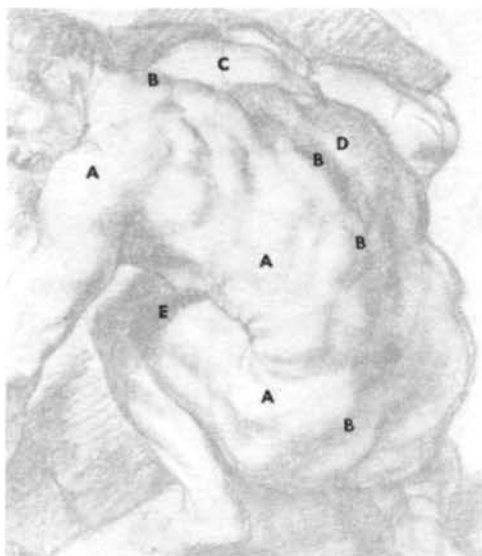
(1577–1640)

ЭСКИЗ К КАРТИНЕ «АВРААМ И
МЕЛХИСЕДЕК»

Черный мел

42,8×53,7 см

Лувр, Париж



Световой блик проходит по этому телу через точки А. Темная грань, где соприкасаются две плоскости, проходит через точки В. Устанавливая плоскости – переднюю, целиком залитую светом, и боковую, полностью остающуюся в тени, – Рубенс выбирает соответствующее освещение, падающее слева и оставляющее в тени правую сторону фигуры. Вот почему пятна особенно яркого света (С и D), расположенные на боковой плоскости, передают наклон тела влево. Они, как вы можете заметить, гораздо ярче, чем любой отраженный свет, который использует художник.

Попробуйте представить себе эту фигуру заключенной в цилиндр, только лежащий горизонтально, где спина (от шеи до ягодиц) повторяет очертания его внутренней плоскости? Если да, то вы как раз видите этот изгиб на переднем плане. Если вам известно, как распределяются тона внутри горизонтально поставленного цилиндра, вы лучше поймете и распределение тонов на этой фигуре.

Рубенс показывает тень, падающую от руки на бедро (Е), но посмотрите, как сильно он изгибает тень вокруг бедра, – это помогает создать иллюзию цилиндрической формы. Обратите также внимание на то, как эта тень подчеркивает направление бедра.



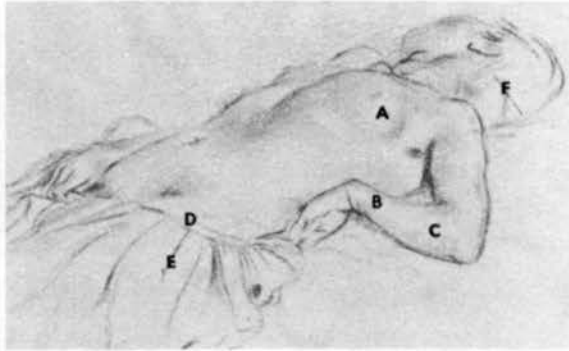
Эдгар Дега (1834–1917)

ЭСКИЗ К КАРТИНЕ «НЕСЧАСТЬЕ»

Черный мел

23×35,5 см

Лувр, Париж



Дега был импрессионистом, а все выдающиеся импрессионисты хорошо владели описанными в этой книге техническими приемами рисунка. Если они меняли направление источников света или изменяли последовательность тонов, искажали блики, то отлично понимали, что они делают. Импрессионисты увлекались созданием иллюзии пространства и объема на плоской поверхности. Однако на отдельных участках работы отдавали предпочтение декоративным или случайным эффектам.

Здесь основной свет падает справа, а отраженный слева. Боковое освещение выявляет плоскости по всей фигуре. Грудь (А) представлена в виде частично погруженной сферы; запястье (В) — это блок, а позади него находится яйцеобразная форма (С). Отчетливо видны верхняя и нижняя плоскости указательного пальца на правой (дальней) руке. Край драпировки на бедре (D) светлеет при пересечении большого блика на теле. Линия складки Е тоже должна была становиться бледнее, но, по-видимому, Дега опасался, что при этом она потеряет свою выразительность. Линия F подчеркивает ракурс головы и представляет собой сегмент воображаемого круга, который можно мысленно построить вокруг головы. Эта линия, обозначает точку, где трапецевидная мышца крепится к черепу, она хорошо известна художникам.

Разумеется в этом рисунке Дега демонстрирует превосходное знание анатомии. Обратите внимание на длинную линию, которая очерчивает ключицу, грудь, утопает между выступами восьмого и девятого ребер, затем вновь движется вдоль руки к концу локтевой кости, на время скрывается на запястье, а затем передает легкую впадину четвертой пястной кости, которая становится заметной при таком как здесь положении ладони.



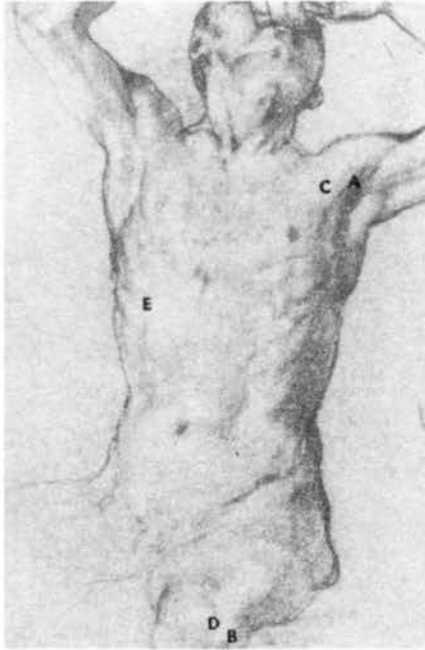
Антонио Корреджо (1494–1534)

МАЛЬЧИК С ФЛЕЙТОЙ

Красный мел

25,4×18,2 см

Лувр, Париж

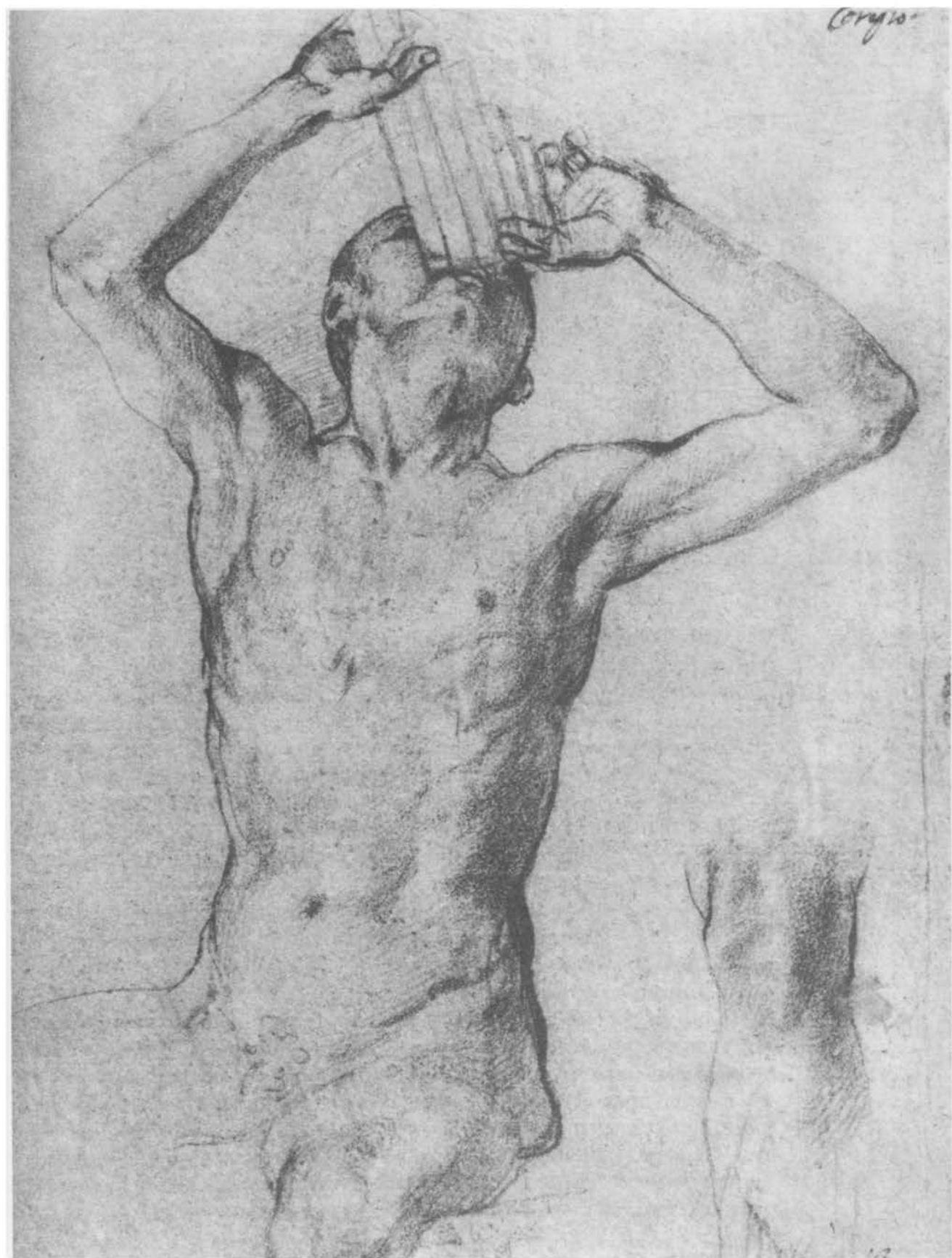


Это еще один пример композиции из фронтальной и боковой плоскостей. Темная грань, по которой проходит граница плоскостей, начинается от дельтовидной мышцы (А) и заканчивается на колене (В). Главный световой блик расположен очень близко к грани и следует по всему телу от точки С до точки D.

Существует правило, согласно которому рядом с бликом всегда должна быть область насыщенной тени, поскольку возникающий при этом одновременный контраст подчеркивает объем изображения и усиливает форму. Начинающие рисовальщики прилежно копируют тональные отношения, которые видят на модели, и непременно стремятся к тому, чтобы расположить световой блик как можно дальше от темной грани. На этой фигуре неопытный художник начал бы смещать блик к левому краю фигуры, а темную полосу ближе к правому.

Антонио Корреджо мог поместить блик где угодно, но я не думаю, что он сместил бы его левее точки Е. Точно так же он вполне мог сместить влево или вправо темную грань. Правильно «играть» на контрасте блика и тени вы научитесь только тогда, когда сможете заранее представить результат своих действий. На этом рисунке мы видим оптимальное их размещение.

Интересно распределение тонов на нижней части левой руки. Когда форма или ее часть развернута в ту же сторону, что и источник света, направление освещения необходимо изменять.



Андреа дель Сартто (1486–1531)

СЛОЖЕННЫЕ РУКИ

Красный мел

9,5×15,5 см

Лувр, Париж



Сложите свои руки в таком же положении, слегка согните большой палец, и вы легко сможете рассмотреть сухожилия, подчеркнутые Андреа дель Сартто. Это сухожилия разгибателей большого пальца: два в точке А и одно в точке В. Пространство между двумя сухожилиями называют «анатомической табакеркой», поскольку сюда может поместиться лишь щепотка табака.

Любопытно, что мало кто умеет правильно рисовать руки – несмотря на то что наши руки всегда у нас на виду. Этот простой факт подтверждает то правило, что нарисовать можно лишь то, что предварительно изучено. Очень часто, рассказывая студентам о строении рук, я вижу, как внимательно они начинают рассматривать свои руки – так, словно видят их впервые. Я полагаю, что формы, которые мы рисуем, – это всего лишь наши представления о них, выраженные с помощью линий.

Поднимите свою левую руку и внимательно рассмотрите ладонь. Изучите внешний контур запястья слева; он плавно стремится вверх к внешнему контуру указательного пальца. Обратите внимание на то, что контур правой стороны запястья также плавно стремится вверх к мизинцу. Обе эти линии являются важными линиями при построении. Сколько еще линий построения руки вы сможете обнаружить самостоятельно? Я давно заметил, что существует явная связь между умением хорошо рисовать и умением строить такие линии.



Питер Пауль Рубенс (1577–1640)
ПОРТРЕТ МАЛЕНЬКОГО МАЛЬЧИКА

Красный и черный мел
25,2×20,2 см
Альбертина, Вена



Пропорции тела складываются пропорциональными отношениями костей. Если вы хотите нарисовать ребенка, следует знать о том, как изменяются пропорции костей от рождения человека до достижения им зрелости.

Посмотрите, как линия плеча А перетекает в линию В на другом плече. Когда плечи расслаблены, эта линия становится важной линией построения и часто используется художниками. Будьте внимательны, когда будете вести эту линию вокруг шеи, поскольку эта линия должна обозначить основание трапецевидной мышцы, отходящей от тыльной стороны черепа.

Рассмотрите бусы в точке С. Бусины представляют собой мелкие гладкие сферы со световыми бликами, тенями и рефlekсами. Обратите внимание на то, что ноздря (D) затенена точно таким же способом как и бусины. Посмотрите, как обращается художник с отбрасываемой тенью под ноздрей. Она очень яркая и очень маленькая. Размер этой тени достаточен лишь для того, чтобы подчеркнуть находящуюся над тенью форму. На лице натурщика эта тень может быть в десять раз больше. Если бы Рубенс нарисовал тень такой, какова она в действительности, то получилось бы пятно, закрывающее тонко прорисованную часть лица над верхней губой ребенка!

Если вы внимательно изучите линии, которыми показаны тени, то обнаружите, что почти все они аккуратно следуют расположенной под ними форме. Рубенс не смог бы нанести эти линии с такой уверенностью и легкостью, если бы не рисовал контурные линии сотни и тысячи раз в годы своей учебы.

Для того чтобы хорошо рисовать детей, нужно хорошо знать особенности пропорций человеческого тела на разных стадиях его развития. На мой взгляд, лучшие иллюстрации, демонстрирующие изменение пропорций детского тела, вы встретите в учебнике анатомии Риммера.



Рембрандт Харменс ван Рейн

(1607–1669)

**САСКИЯ, СПУСКАЮЩАЯСЯ С РУМ-
БАРТУСОМ ПО ЛЕСТНИЦЕ**

Перо и отмывка бистром

18,5×13,3 см

*Библиотека Пирпонт Морган, Нью-
Йорк*



Интересно разгадать, в какое платье одета Саския – белое или черное. Основной свет падает слева, а отраженный – справа и сверху. Отраженный свет очень слаб, хотя мы можем наблюдать его отблески на плечах (А), на складках юбки у талии (В) и драпировке, висящей над ступенями (С). Отраженный свет использован для того, чтобы напомнить нам о том, что все эти участки являются плоскостями, смотрящими вверх. Художник изменяет направление света в зависимости от его интенсивности. Здесь Рембрандт решил сделать основной свет очень ярким. Когда очень яркий свет падает на совершенно черную поверхность, эту поверхность можно изобразить даже белой.

Другим доказательством того, что Рембрандт свободно менял направление и интенсивность света, служит форма D. Яркий свет неожиданно падает на эту форму справа, хотя справа есть и отбрасываемая тень, что позволяет создать удивительный по красоте декоративный эффект. Это хороший аргумент против тех, кто настаивает на том, что художник должен рисовать только то, что он видит.

Когда свет падает сверху, существует правило: верхние плоскости светлые, нижние плоскости темные. Верхние и нижние плоскости хорошо различимы на ступенях E и F.



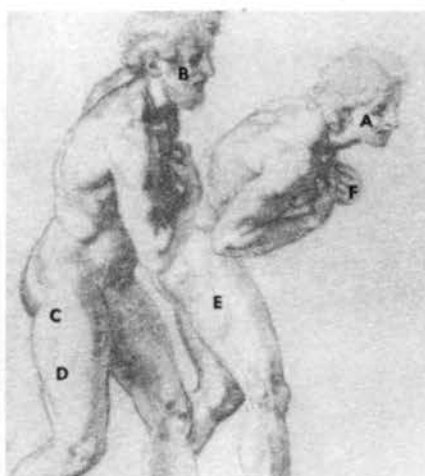
Джулио Романо (1492–1546)

ДВЕ ФИГУРЫ

Красный мел

34,1×22,1 см

Лувр, Париж



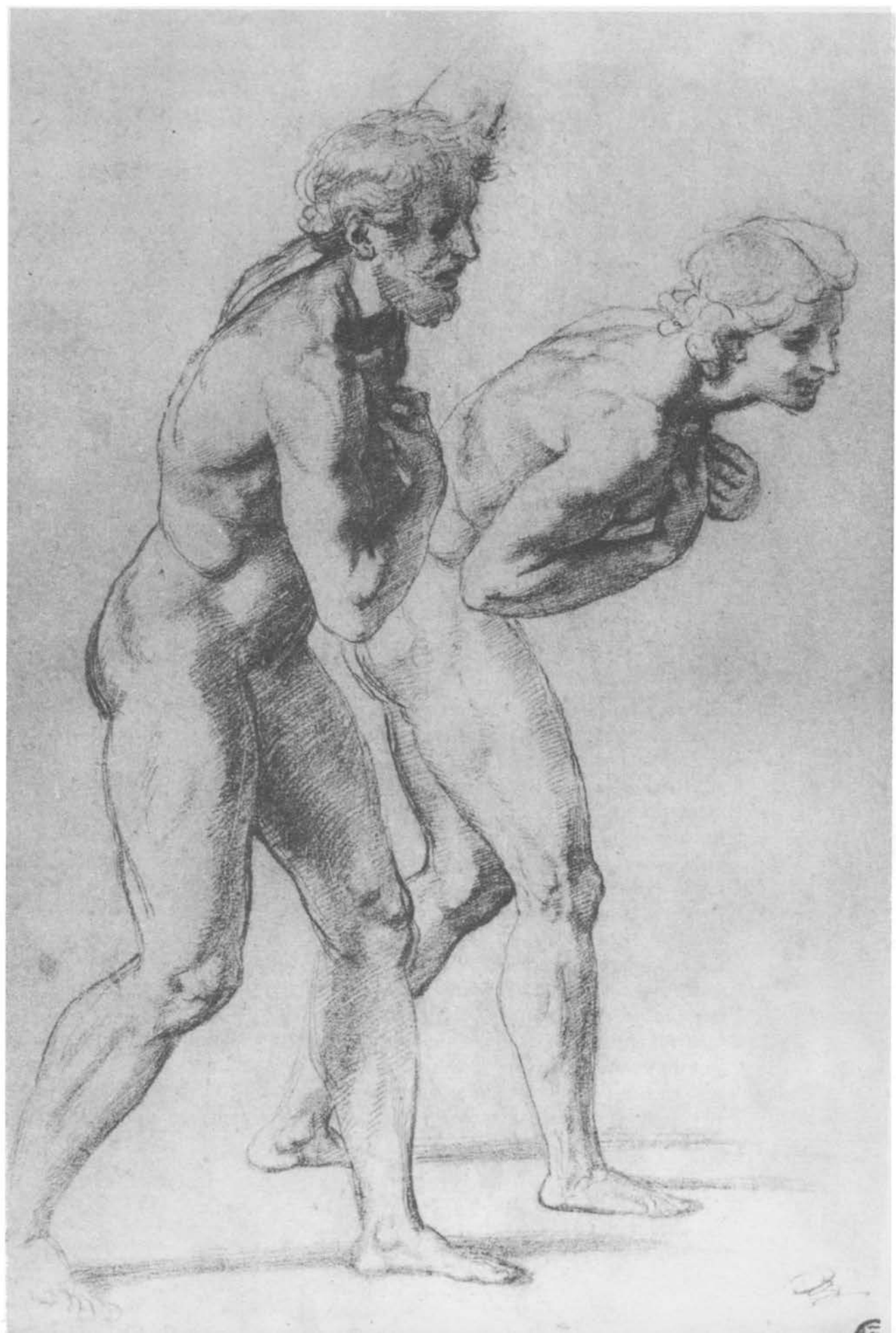
В этом рисунке основной свет падает слева, отраженный свет – справа. Голова (А) построена на основе обычного блока, к передней части которого прикреплен блок меньшего размера – нос.

В таких условиях освещения боковая сторона носа, разумеется, будет отбрасывать тень на лицо. Но художник игнорирует эту тень, поскольку хочет, чтобы боковая сторона носа имела тот же тон, что и расположенная в той же плоскости боковая сторона щеки.

Другую голову (В) художник строит на основе тех же фигур, однако для разнообразия он добавляет на лицо головы В тень. Но обратите внимание на то, что тона боковой стороны носа и боковой стороны щеки и в этом случае тоже остаются одинаковыми.

Линия, разделяющая функциональные группы мышц – группу ахиллова сухожилия и группу четырехглавой мышцы бедра, – обозначена серией маленьких, коротких линий, проходящих от С к D. Подобные линии появляются и на участке Е.

Обратите внимание на то, как просто в виде четверти цилиндра построена ладонь в точке F.



Франсиско Гойя (1746–1828)

ТРИ ЗЕМЛЕКОПА

Кисть и отмывка коричневой краской

20,6×14,3 см

Фонд Дика, Музей Метрополитен,

Нью-Йорк



Двое мужчин с кирками совершают повторяющиеся действия. Гойя изображает одного мужчину в начале действия, а второго – в его конечной фазе.

Несомненно, Гойя сделал этот рисунок по памяти, и мне кажется, что в процессе работы он вставал со стула и даже совершал те движения, которые хотел нарисовать. Художники часто проделывают подобные вещи, когда, например, хотят лучше рассмотреть изгиб руки или точнее передать складки драпировки.

Здесь основной свет падает слева, о чем свидетельствуют отбрасываемые на землю тени ног. Линии А – это не складки, они изображают затененную часть сферы. Несмотря на то, что голень (В) плотно прикрыта тканью, Гойя проводит линию тени, на внутренней поверхности тела большой берцовой кости.

Край рукава в точке С подчеркивает плоскости ткани, одновременно уточняя форму и направление руки. Эти плоскости проявляются также в сечении предплечья (это призма). Встречаясь на фронтальной части бицепса, эти плоскости демонстрируют ракурс предплечья.



Рембрандт Харменс ван Рейн
(1607–1669)

ОБНАЖЕННАЯ

Перо и кисть с бистром

22,2×18,5 см

Кабинет графики, Мюнхен



Тени на спине этой натурщицы выглядят ступенчато. Основной свет падает справа, таким образом мы имеем две передние плоскости: (А) и (С) и две боковые – (В) и (D). Подобное освещение очень выгодно передает форму тела.

А теперь рассмотрим один интересный прием. Если бы модель позировала в таком освещении как здесь, на плоскости С должны были появиться темные участки отбрасываемой тени. Но Рембрандт мудро решает отказаться от них и создает иллюзию того, что участок С повернут к основному источнику света справа. То же самое художник проделывает с участком Е, но изображает его не таким ярким, чтобы показать его ракурс по отношению к источнику света, он не такой как у участка С.

Рембрандт обладал серьезными познаниями в области анатомии, которые проявляются даже на этой, относительно простой фигуре. Например, линия F передает контур малой круглой мышцы; небольшой разрыв линии под этой точкой показывает изгиб широчайшей мышцы спины, облегающей большую круглую мышцу и лопатку. (То же самое художник показывает на противоположной стороне тела.) На запястье (G) имеется короткая линия, представляющая локтевой разгибатель запястья, идущий к месту своего прикрепления на пястной кости мизинца. Интересно, что на самом деле при такой позе модели вы не можете рассмотреть это сухожилие, поскольку оно прикрыто сетью складок кожи. Но подобные анатомические детали зачастую позволяют создать иллюзию реальности, которая оказывается даже эффектнее той реальности, что художник видит перед своими глазами.



Франсиско Гойя (1746–1828)

**ПРОБУЖДЕНИЕ НА ОТКРЫТОМ
ВОЗДУХЕ**

Кисть и отмычка коричневой краской

17,9×14,6 см

Фонд Дика, Музей Метрополитен,

Нью-Йорк



Во многих своих композициях Гойя следует хорошо известному художникам правилу: одна четверть изображения черная, одна четверть белая и половина изображения – полутон. И, разумеется, Гойя знал о том, что, если художник располагает часть одной фигуры перед другой, скрытая форма выглядит более необычно и интересно. Женские ноги на переднем плане «срезают» часть мужской фигуры в черном. Фигура мужчины в черном, в свою очередь, закрывает часть женской фигуры, лежащей позади. Очертания фигур могут также закрывать часть заднего плана, что и происходит на этом рисунке.

Начинающие рисовальщики редко прибегают к подобному приему, их композиции чаще всего состоят из фигур, изолированных друг от друга.

Воображаемый источник света здесь расположен слева, а отраженный свет падает справа. Гойя использует отбрасываемые тени довольно экономно. Справа от носа на голове (А) должна быть тень, однако, если бы Гойя изобразил ее, она «разрушила» бы переднюю плоскость лица. Также мы не видим и отбрасываемой тени под носом. Она использована здесь только для того, чтобы обозначить границу плоскостей на правой стороне щеки.

Плоскости часто прерываются на коленях и локтях, если только рука не вытянута совершенно прямо, и художники всегда ищут линии прерывания плоскостей в этих местах. Вот почему Гойя наносит небольшое пятнышко тени в точке В, даже несмотря на то, что нога женщины вытянута почти прямо.



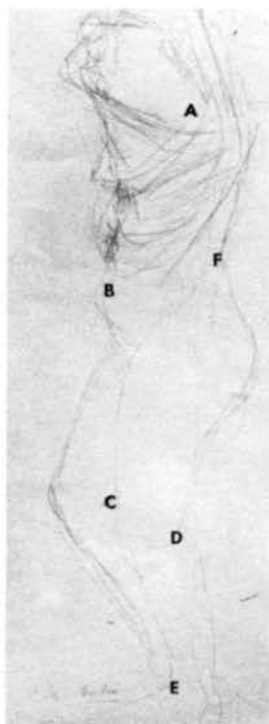
Огюст Роден (1840–1917)

РАЗДЕВАЮЩАЯ ЖЕНЩИНА

Карандаш

31×20 см

Фонд Кеннеди, Музей Метрополитен,
Нью-Йорк



В этом наброске Роден сосредоточил внимание на массе и ее направлении, хотя целый ряд мелких деталей свидетельствует о том, что художник великолепно понимает анатомию человеческого тела.

Линия рукава (А) передает цилиндрическую основу и направление руки. Часть линий драпировки на фронтальной плоскости грудной клетки подчеркивает ее яйцеобразную форму и также указывает ее направление. Короткая вертикальная изогнутая линия в районе пупка (В) не только подчеркивает шарообразную поверхность живота, но и демонстрирует ракурс таза.

Линии С и D обозначают соответственно внутреннюю и наружную стороны ахиллова сухожилия. Еще тоньше короткая линия Е, обозначающая сухожилие передней плоскости большой берцовой мышцы. Разумеется, на этом рисунке можно найти еще множество мелких анатомических деталей.

Линия F не только обрисовывает массу, но и показывает нижний край двенадцатого ребра в точке F. На фигуре, стоящей в профиль, нижний край двенадцатого ребра часто подчеркивается многими художниками для того, чтобы точнее расположить грудную клетку по отношению к группе мышц, выпрямляющих спину.



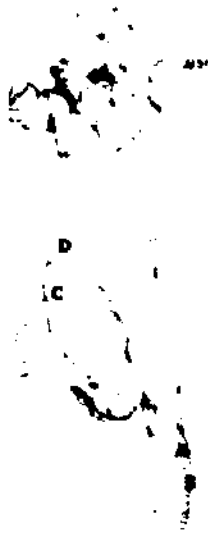
Микеланджело Буонарроти (1475–1564)

ОБНАЖЕННЫЙ ЮНОША

Перо

32,5×17 см

Лувр, Париж



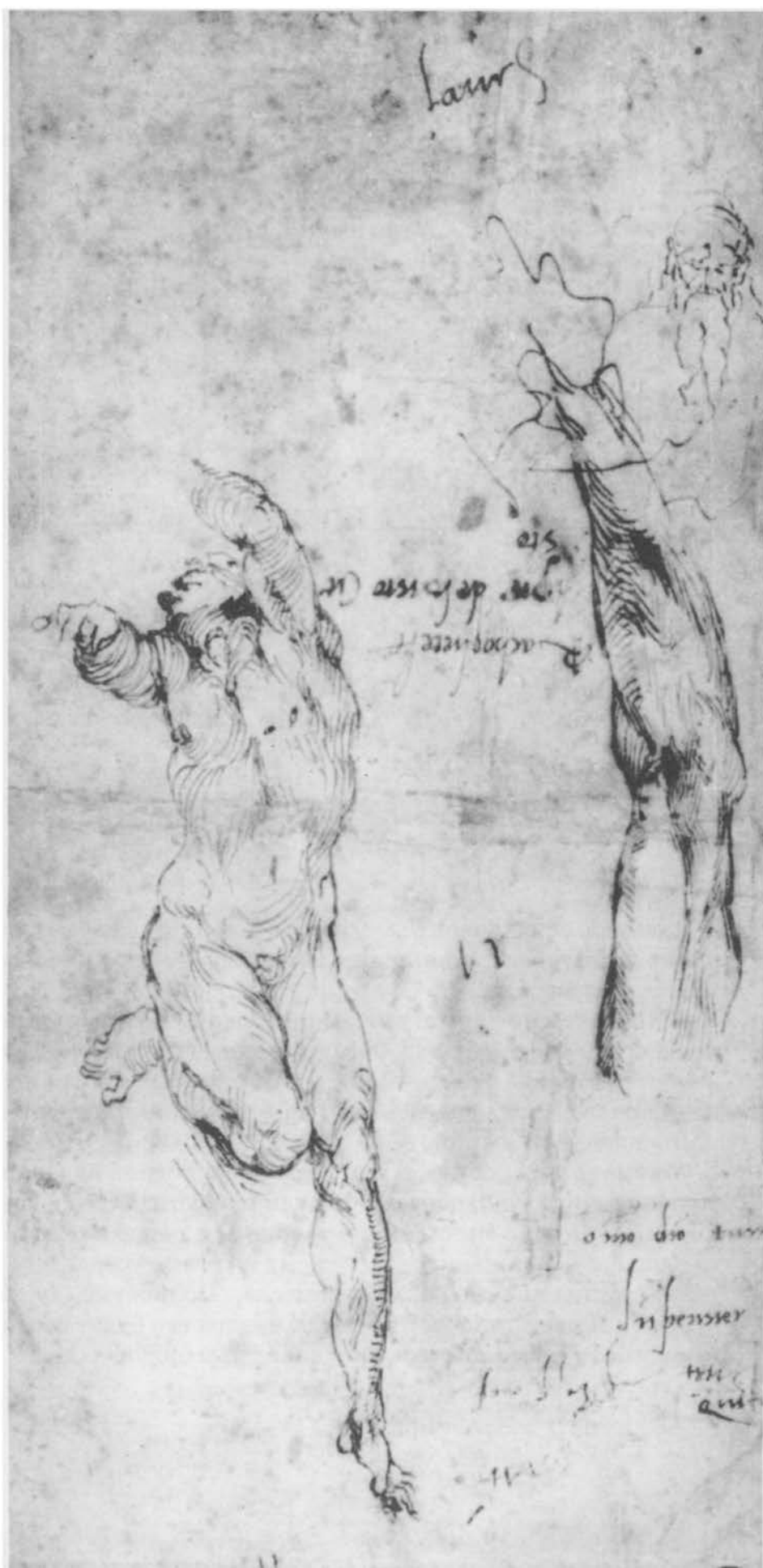
Делая линейный рисунок, студенты часто забывают о том, что роль света всегда остается неизменной. На голени (А) явно просматриваются две плоскости. Они соприкасаются, как обычно, на переднем крае большой берцовой кости, хотя, как правило, верхняя часть голени (А) оказывается прикрыта большеберцовой мышцей.

На эту голень – как и на все тело в целом, за исключением верхней части бедра справа – основной свет падает слева, а отраженный свет справа. Посмотрите на короткие штрихи справа у края большой берцовой кости (В). Обратите внимание, что большинство из них начинаются с маленького крючка. Это сглаживает переход от тени к отраженному свету на боковой плоскости, которую покрывают эти линии.

Очевидно, что рука построена на основе цилиндра. Линии штриховки поверх нее работают на передачу как формы, так и направления движения.

Очертания напрягателя широкой фасции (С) идут в том же направлении, что и волокна самой мышцы. То же самое происходит с линиями наружной косой мышцы живота (D) выше. Линии штриховки часто располагаются именно так, и это одна из причин, по которым следует изучать направление мышечных волокон. Другая причина заключается в том, что мышцы имеют свойство образовывать выпуклости и складки, идущие под прямым углом к направлению их волокон.

Выбрать направление линий штриховки достаточно сложно. При этом приходится учитывать не только направление мышечных волокон, но и свет, плоскость, форму, направление, цикличность и очертания – все это очень важные моменты. Художник должен уметь отобрать из этих факторов именно те, что помогут решить задачи, связанные с передачей движения. Так, например, на этом рисунке самой большой проблемой был сложный ракурс рук, вызвавший затруднения даже у Микеланджело. Характерную штриховку использовал для того, чтобы подчеркнуть направление рук.



Уинслоу Хомер (1836–1910)

РЫБАЧКА НА БЕРЕГУ

Карандаш

37,5×28,9 см

Фонд Роджерса, Музей Метрополитен,

Нью-Йорк



Я надеюсь, что теперь вы самостоятельно сможете проанализировать ряд технических приемов, использованных Хомером для создания этой работы.

Попытайтесь изучить свет, направление и смысл линий, форму, плоскости, массы и тона. Обратите внимание на рефлекс, который виден на боковой стороне паруса (А), плоскости ботинка (В), заметный даже на отражении ноги, и на легкую линию грудино-ключично-сосцевидной мышцы (С).

Постарайтесь понять, что с годами ваш стиль будет отражать не только индивидуальность, но мысли и чувства всего вашего поколения. Нам не дано знать, какие изобразительные средства будут востребованы в ближайшем будущем, поэтому усердно изучайте все технические приемы своего ремесла. Полностью художник раскрыться может лишь тогда, когда манера его будет соответствовать тем требованиям, которые предъявит нам будущее.



Homer

25.105

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ КОСТЕЙ, МЫШЦ И ЧАСТЕЙ ТЕЛА

- «анатомическая табакерка» 248
«мышечные столбы» 206
атлант 158
ахиллово сухожилие 24, 238, 240
бедренная кость 146, 188
бицепс плеча 198
большая берцовая кость 150, 160, 176, 240, 264
большая грудная мышца 50, 52, 162, 184
большая зубчатая мышца 144
большая круглая мышца 168, 184, 196
большая приводящая мышца бедра 168
большая ягодичная мышца 145, 168, 182, 186, 236
большой вертел бедренной кости 94, 150, 178, 224
большой грудной мускул 196
большой приводящий мускул 162
большой ягодичный мускул 204
верхнечелюстная кость 176, 190
верхняя ромбовидная мышца 198
внутренний широкий мускул бедра 162, 198, 200
внутренняя косая мышца живота 162
гиоид 158
гребень лопатки 145, 152
гребень подвздошной кости 142, 150, 152, 154
гребешковый мускул 162
грудина 150, 196
грудинно-ключично-сосцевидная мышца 143, 146, 162, 186, 266
грудная группа мышц 162
грудная клетка 180
грудной отдел позвоночника 152
группа двуглавых мышц 162, 198
группа малоберцовых мышц 162, 198

- группа мышц ахиллова сухожилия 254
- группа мышц наружного широкого мускула бедра 198
- группа мышц наружной косой мышцы живота 198
- группа мышц-сгибателей бедра 198, 204
- группа приводящих мышц бедра 204
- группа разгибателей 168
- группа разгибателей кисти 162
- группа разгибателей предплечья 198
- группа сгибателей 162, 168
- группа сгибателей бедра 168, 204
- группа сгибателей предплечья 198
- группа супинаторов 198
- группа трехглавых мышц 198
- группа четырехглавой мышцы бедра 254
- двуглавая мышца бедра 146, 168, 198
- двуглавая мышца плеча 162, 196, 198
- дельтовидная мышца 82, 102, 162, 168, 196, 200, 246
- длинная мышца спины 172
- длинный ладонный апоневроз 162
- длинный лучевой разгибатель 198
- длинный малоберцовый мускул 162
- длинный мускул спины 182, 206
- длинный общий разгибатель пальцев 162
- длинный общий сгибатель пальцев 162
- длинный приводящий мускул 162
- длинный разгибатель большого пальца 162
- запястье 188
- икроножная группа 162
- икроножная мышца 38, 102, 162, 168, 182, 184, 200, 238
- камбаловидная мышца 168, 182, 184
- камбалообразный мускул 162
- клювовидно-плечевая мышца 234
- ключица 150
- коленный сустав 180
- короткий лучевой разгибатель запястья 42
- короткий лучевой разгибатель кисти 168
- короткий сгибатель большого пальца 200
- короткий сгибатель мизинца 190
- кости запястья 150
- кости кисти 192
- кости пясти 142, 150, 188
- крестец 22, 94, 152, 224
- круглый пронирующий мускул 162
- лобковая кость 152
- лобный мускул «мускул внимания» 190
- лодыжка 196
- локтевая кость 42, 150
- локтевой разгибатель кисти 168
- локтевой сгибатель кисти 162
- лонное сращение 89, 94, 96, 150, 178, 200, 224
- лопатка 152, 144, 180
- лучевая кость 150
- лучевой разгибатель кисти длинный 162
- лучевой разгибатель кисти короткий 162
- лучевой сгибатель кисти 162
- малая берцовая кость 150, 188
- малая грудная мышца 162
- малая круглая мышца 168, 198
- малое сухожилие локтевого разгибателя запястья 42
- мечевидный отросток 150, 196
- мускул, отводящий большой палец 162, 202

- мускул, отводящий мизинец 196, 202
 мышцы сгибатели руки 20
 надколенник 146
 напрягатель широкой фасции бедра 14, 20, 164, 168, 178, 184, 264
 напрягающая группа бедра 162
 наружная косая мышца живота 20, 80, 82, 146, 162, 182, 186, 178, 196, 198, 200, 236, 238
 наружная косая мышца живота 264
 наружная широкая мышца бедра 162, 168, 184, 198
 нежный мускул 198
 нижняя ромбовидная мышца 198
 общий разгибатель пальцев 168
 остистые отростки позвонков 154
 отводящая мышца 168
 паховая связка 102
 передний большеберцовый мускул 162
 передний зубчатый мускул 80, 162, 196
 плечевая кость 196
 плечевой мускул 162
 плечелучевая мышца 198
 плюсна 42, 150, 196
 подвздошно-реберная мышца 172, 206
 подвздошный гребень 178
 подмышечная впадина 134
 подостная группа мышц 168, 198
 подостная мышца спины 198, 206
 подостный мускул 168
 полуперепончатая мышца бедра 146, 168, 198, 204
 полусухожильная мышца 146, 168, 198, 204
 поперечная мышца живота 162
 портняжный мускул 146, 162, 198, 200
 поясничный отдел позвоночника 152
 предплюсна 150, 194
 приводящая группа мышц бедра 162, 182, 198
 приводящий мускул большого пальца 190
 прямая мышца живота 96, 102, 126, 146, 178
 прямой мускул бедра 162, 198
 прямой мускул живота 162
 пяточная кость 196
 ременные мускулы 172
 ромбовидная группа мышц 170, 198
 свод стопы 194
 сгибатель большого пальца руки 122
 скуловой мускул «мускул смеха» 190
 скуловой отросток височной кости 130
 сосцевидный отросток височной кости 130
 спинная мышца 172
 спинные отростки позвонков 178
 средняя ягодичная мышца 168, 178, 182, 236
 супинаторы 146
 сухожилие большеберцового мускула 202
 сухожилие длинного разгибателя большого пальца 202
 сухожилие передней большеберцовой мышцы 42, 196
 сухожилие собственного разгибателя указательного пальца 192
 таз 94
 таранная кость 196
 тонкий мускул 162
 трапецевидная мышца 80, 162, 168, 250
 трехглавая мышца 168
 трехглавый мускул плеча 196
 тыльный межкостный мускул 18, 192
 шейный отдел позвоночника 152
 широчайшая мышца спины 162, 168, 184, 196, 236
 яремная ямка 232

Учебное издание

Роберт Беверли Хейл
РИСУНОК. УРОКИ СТАРЫХ МАСТЕРОВ
*Подробное изучение пластической анатомии человека
на примере рисунков великих художников*

ООО «Издательство Астрель»
129085, Москва, пр-д Ольминского, д. 3а

ООО «Издательство АСТ»
170002, Россия, г. Тверь, пр-т Чайковского, д. 27/32

Зав. редакцией *Т. Минеджан*
Редактор *А. Жабинский*
Художественный редактор *Л. Сильянова*
Технический редактор *Т. Тимошина*
Корректор *И. Мокина*
Компьютерная верстка *И. Михайловой*

Наши электронные адреса: www.ast.ru
E-mail: astpub@aha.ru
Редакция приглашает к сотрудничеству авторов
E-mail редакции: artshist@astrel.ru
tatyanam@astrel.ru

Издано при участии ООО «Харвест».
Лицензия № 02330/0056935 от 30.04.2004.
РБ, 220013, Минск, ул. Кульман, д. 1, корп. 3, эт. 4, к. 42.

Республиканское унитарное предприятие
«Минская фабрика цветной печати».
220024, Минск, ул. Корженевского, 20.



Роберт Беверли Хейл (1901–1985) – один из выдающихся американских специалистов в области пластической анатомии. Преподавал курс живописи в Куперовском обществе Нью-Йорка, был куратором отдела американской живописи и скульптуры в музее «Метрополитен», читал курс лекций по рисунку в университете Колумбии, а также в Академии изобразительных искусств в Пенсильвании. Его незабываемые лекции посещали как любители, так и профессиональные рисовальщики. Роберт Беверли Хейл – автор всемирно известных книг по пластической анатомии.

ISBN 5-17-036085-1



9 785170 360857