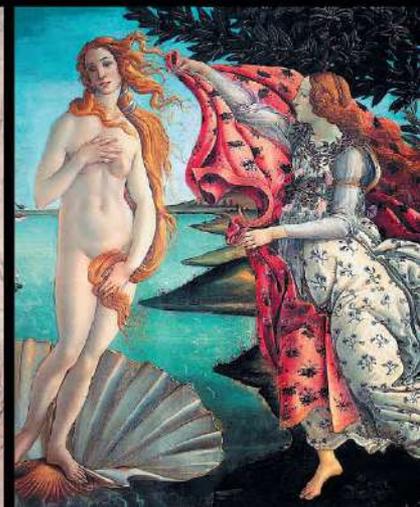
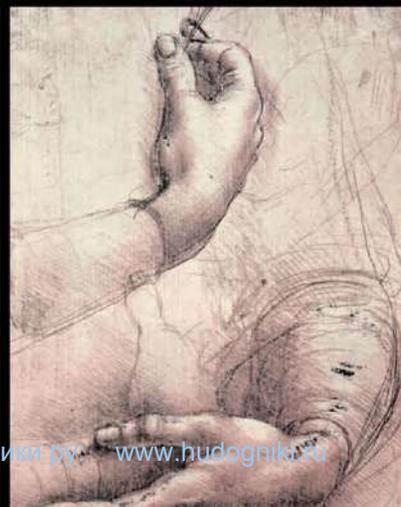
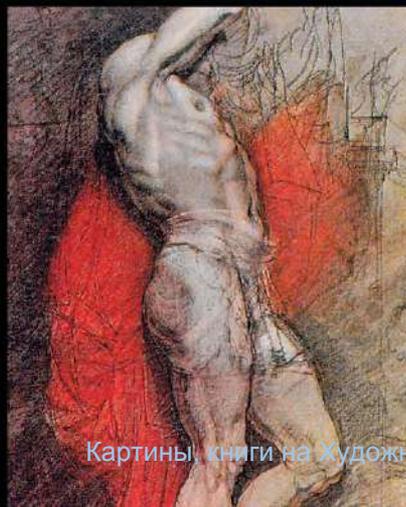
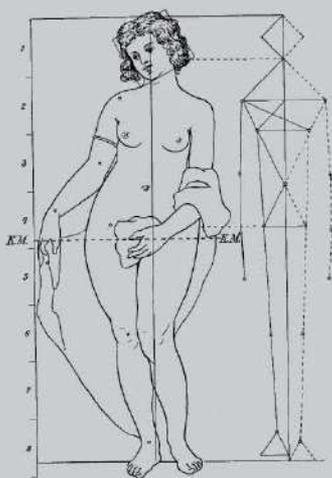
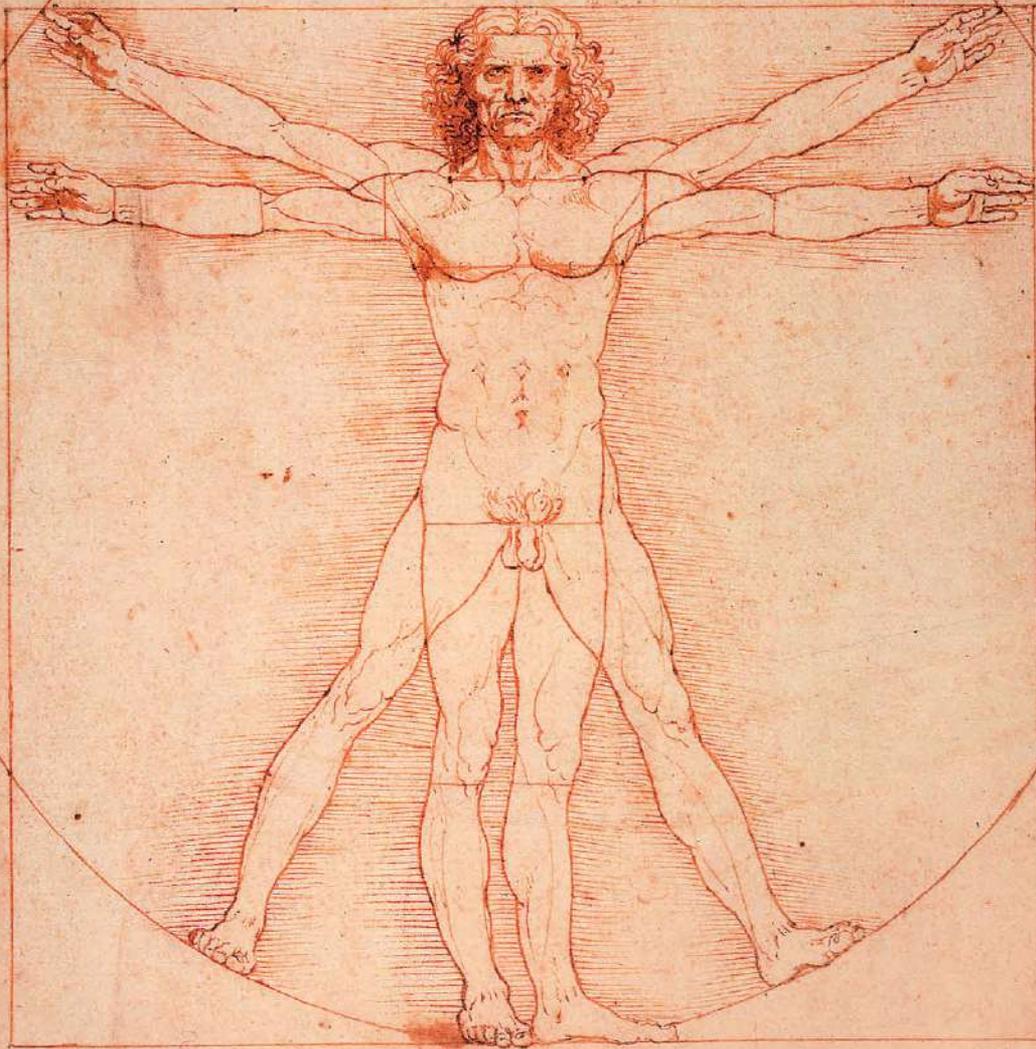


ЛУЧШИЕ УРОКИ

# РИСУЕМ ЧЕЛОВЕКА ПОЛНЫЙ САМОУЧИТЕЛЬ



# РИСУЕМ ЧЕЛОВЕКА

# ПОЛНЫЙ

# САМОУЧИТЕЛЬ

АСТ  
Москва

УДК 75.041  
ББК 85.147  
Р54

Р54      **Рисуем человека: полный самоучитель:** [перевод с немецкого] / [Карл Штрац ; сост. А. Чудова]. — Москва: АСТ, 2015.— 200 с.: ил.— (*Искусство рисования*).

ISBN: 978-5-17-090037-4 (ООО «Издательство АСТ»)

Из всех любимых художниками тем облик человека безусловно является самой благодатной: бесконечное разнообразие человеческих типов и неограниченная возможность самовыражения. Рисовать человека очень увлекательно и достаточно просто. Научиться рисовать человека достаточно просто. Это доступное и практичное руководство поможет освоить все этапы работы над портретом и фигурой человека, познакомит с историей изображения тела человека в мировом искусстве, расскажет о канонах известных художников, поможет освоить основы пластической анатомии.

УДК 75.041  
ББК 85.147

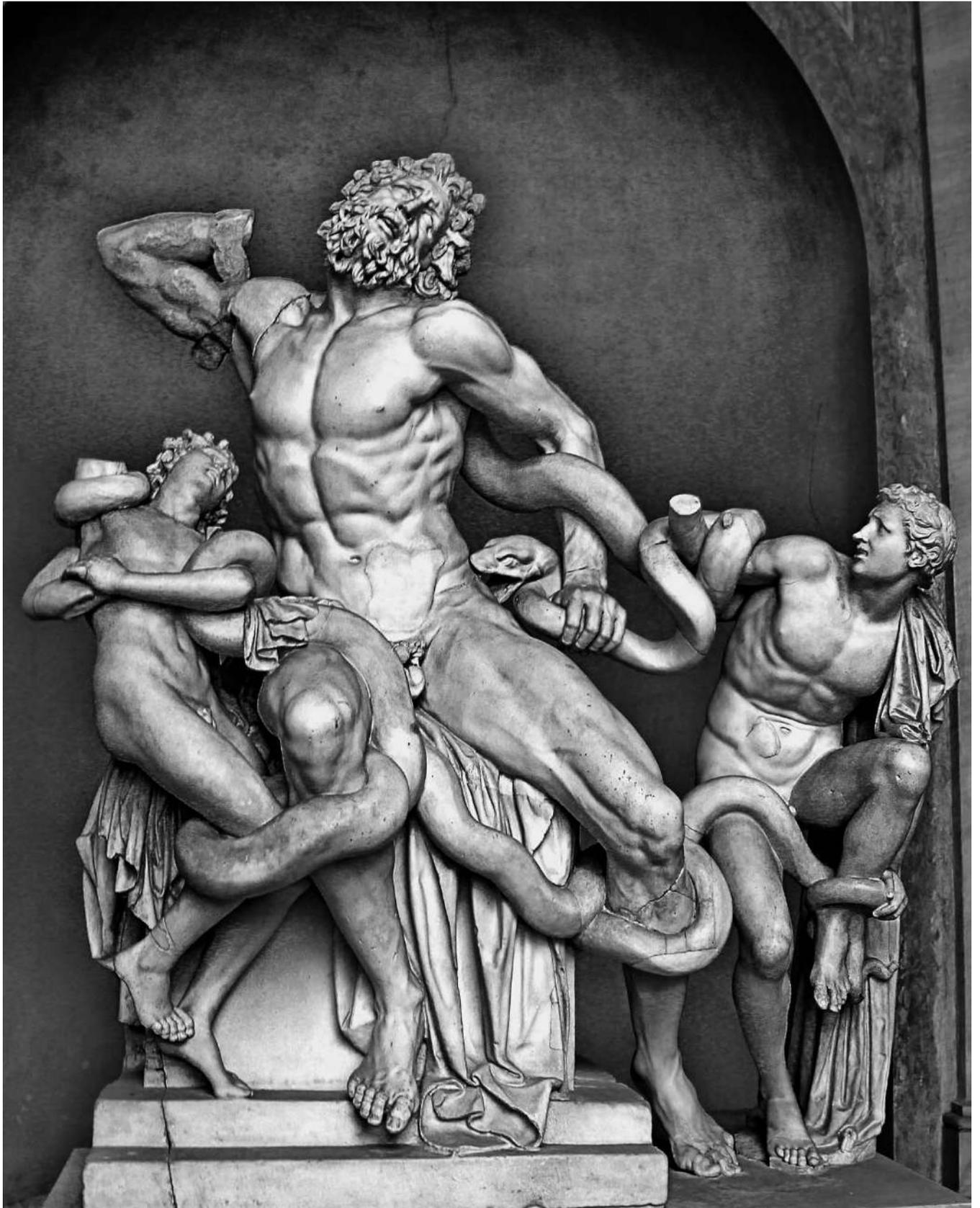
ISBN: 978-5-17-090037-4 (ООО «Издательство АСТ»)

© 2015 ООО «Издательство АСТ»

# СОДЕРЖАНИЕ

---

<b>Глава 1</b>	
ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА В ИСКУССТВЕ .....	5
Отображение обнаженного тела в искусстве .....	6
Канон человека в природе и искусстве .....	10
Скульптурное изображение человека .....	35
<b>Глава 2</b>	
ИСТОРИЯ ПЛАСТИЧЕСКОЙ АНАТОМИИ .....	83
Представления о красоте тела в древности .....	84
Отличия пластической анатомии от медицинской .....	94
<b>Глава 3</b>	
АНАТОМИЯ ДЛЯ ХУДОЖНИКОВ .....	97
Туловище: вид спереди .....	98
Туловище: вид сзади .....	99
Туловище: вид сбоку .....	100
Рисование туловища: советы .....	101
Рисуем руку: вид спереди .....	102
Рисуем руку: вид сзади .....	103
Рисуем руку: вид сбоку .....	104
Рисуем кисть руки .....	105
Нога: вид спереди .....	106
Нога: вид сзади .....	107
Нога: вид сбоку .....	108
Стопа .....	109
Голова и череп .....	110
Черты лица .....	113
<b>Глава 4</b>	
АКАДЕМИЧЕСКИЙ РИСУНОК: УРОКИ ВЕЛИКИХ МАСТЕРОВ .....	115
Основные принципы академического рисунка .....	116
Этапы академического рисунка .....	117
Рисование головы .....	118
Рисование фигуры .....	123
Рисование рук .....	130
Рисование ног .....	132
<b>Глава 5</b>	
ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ	
РИСУЕМ ЛЮДЕЙ .....	135



---

**КАРЛ ШТРАЦ**

**ИЗОБРАЖЕНИЕ  
ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО  
ТЕЛА В ИСКУССТВЕ**

---

# ОТОБРАЖЕНИЕ ОБНАЖЕННОГО ТЕЛА В ИСКУССТВЕ

В течение многих тысячелетий не менялся образ человека, однако изображение его с помощью художественных средств демонстрирует изменения и особенности, по которым можно распознать определенную художественную эпоху, а иногда даже художника.

Отображение обнаженного тела в искусстве — стилизация, обусловленная культурой, модой, одеждой и техникой.

Оно проходит путь от примитивных истоков до выбора естественного, как в природе, и, наконец, прекрасного тела.

В развитии искусств выделяются две большие эпохи:

Античная — от примитивных зачатков искусства до греко-римского расцвета. Современная в

широком смысле — от примитивно-христианского искусства до нашего времени. Античное искусство базируется на непосредственном наблюдении за природой и в эпоху греческого расцвета развивается до абстрактного, обобщенного идеального типа прекрасного человека. Тело изображается анатомически правильно, ведь идеальным примером стал обнаженный образ атлета-олимпийца, затем обнаженных богов.

При безупречном изображении тела и конечностей сохраняется стереотипное лицо-маска.

Прославление прекрасного обнаженного человека становится религией, индивидуальность — идеалом красоты, страсть — благородным спокойствием; однако и в эру эллино-римского заката фигуры в движении и портретные изваяния — исключения, хотя и обусловлены ходом развития.

Античное искусство — чисто интуитивное, ведь античные мастера не были знакомы с анатомией и перспективой.

Современное искусство ведет свое начало от христианской культуры, когда в искусство пришли народы северных стран. Оно также возникает из непосредственного — подчас произвольного — восприятия природы, при этом велико и влияние архитектурных стилей. Лицо изображается физиогномически верно, ибо страдающий лик распятого Спасителя побудил к созданию человеческого образа.

Боль, приведшая к смерти, потрясающе верно выражена в физиогномике, в то время как тело передано примитивно и неумело.

Обнаженное тело — символ позора и по воле церкви не является объектом преклонения. Когда же пробудился художественный интерес к нему, то искусство обратилось к светским темам, что способствовало не обожествлению, а реалистичному изображению народа и индивида.



Альбрехт Дюрер. Распятие.

# ОТОБРАЖЕНИЕ ОБНАЖЕННОГО ТЕЛА В ИСКУССТВЕ

В эру Ренессанса вытекающее из романского и готического архитектурного стиля северо-христианское реалистичное направление объединяется с идеалистическим направлением, идущим из Италии и покоящимся на античном наследстве.

К наивному, естественному созерцанию природы добавляется сознательное исследование законов природы, знание анатомии и перспективы, что придает современной эпохе научный характер.

Вместе с постижением анатомии и перспективы совершенствуется техника. С масляной живописью современное искусство приобрело изобразительные возможности, о которых мастера античности даже и не могли мечтать; с фотографией оно достигает объективного наблюдения за природой и движением, прежде ускользающим от человеческого глаза.

Так же существенно расширился круг изображаемых. К библейским и мифическим персонажам (последние, правда, служили не объектом преклонения, а лишь поводом для прославления обнаженного человеческого тела) присоединяются аллегории, события из истории и повседневной жизни.

Если теперь — с учетом данных предпосылок — исследовать произведение искусства на предмет его соответствия природе или красоты, то вначале следует определить применяемый масштаб.

Тело каждого живого человека более или менее соответствует анатомическим нормам, но не каждое тело является хорошо сложенным, здоровым, нормальным, а тем более красивым.

Для определения понятия естественно нормального и красивого человека приходится критиковать природу, т.е. выбраковывать фигуры, изуродованные плохим телосложением, неправильным питанием, болезнями и неподходящей одеждой.

У обычных людей мерилom служит средний показатель среди оставшихся после выбраковки, у красивых требуется более строгий отбор для выявления фигур с наилучшим телосложением.

Неполноценные фигуры изображаются только в особых случаях, когда речь идет о карлике, горбатом, больном или трупe.

Внешняя форма тела зависит от скелета. Кроме него, фактуру определяют мышцы, сухожилия, суставы, кожа с жировой прослойкой разной толщины и, наконец, внутренние органы.

Строение нормального тела отличается симметрией — одинаковостью левой и правой половин тела.



Микеланджело. Гробница Джулиано Медичи. Фигура Ночь. Деталь. 1520.



Незначительными неправильностями телосложения, которые Гаупп обозначил как «нормальные асимметрии», обладает почти каждый человек. Они лишь формируют индивидуальность и считаются изъяном лишь в случае явного нарушения гармонии.

Отсюда следует, что для оценки хорошего сложения следует исходить из строгой симметрии, т.е. полного совпадения правой и левой половины, рассматривая при этом легкие неправильности не как дефекты, а как индивидуальные особенности.

Кроме того, в человеческом теле прослеживается последовательная закономерность в соотношении

# ОТБРАЖЕНИЕ ОБНАЖЕННОГО ТЕЛА В ИСКУССТВЕ



Лукас Кранах. Венера. 1532 г.

отдельных частей тела между собой и ко всему телу, т.е. в пропорциях.

Исключив анатомические ошибки, плохое телосложение, плохое питание, неподобающую одежду и болезни и определив понятие нормального телосложения, можно приступить к оценке художественного изображения независимо от того, изображались ли изъяны модели или нет или, наоборот, про-

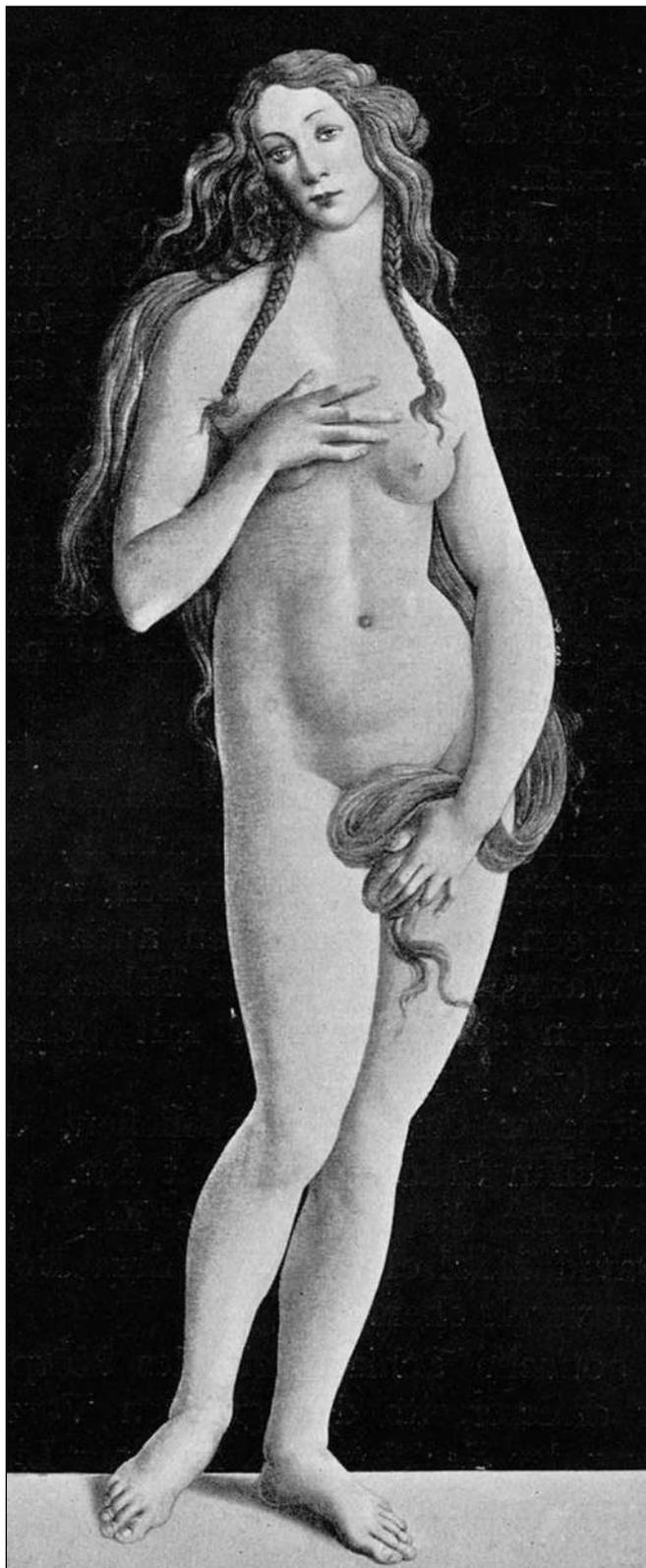
являлись ли недостатки художественного произведения при сравнении с моделью.

По типу изображения изобразительное искусство делится на скульптуру — изображение тела и живопись, переложение на плоскость, к которой в широком смысле относятся рисунок, графика и, согласно Леонардо да Винчи, ба-рельеф.

В нижеследующих разделах исследуется изображение обнаженного человеческого тела — так как только о нем здесь идет речь — в скульптуре и живописи, а естественная нормальная фигура сравнивается с меняющимся с течением времени художественным изображением.



# ОТОБРАЖЕНИЕ ОБНАЖЕННОГО ТЕЛА В ИСКУССТВЕ



Боттичелли. Венера. 1485–1490 гг.

Все народы, находящиеся вне общественного хода развития, принадлежат к примитивной и черной расе и остановились на нижнем уровне.

Из белых народов исламские, повинувшись религиозным предписаниям, редко изображали человеческое тело, а буддийские и близкие к ним направления искусства, по сообщению Грюнведельса, следует рассматривать как ответвления греческого искусства, в которых стилизация и схематизация привели к затуханию прогресса.

В новое время из народов желтой расы только японцы — наряду со стилизованными образами — изготавливали маленькие цветные скульптуры из дерева, с большой анатомической достоверностью открывающие для искусства монгольский тип расы.

Позволю себе ограничиться данным замечанием, так как подробно остановился на этом вопросе в другой работе.

До сих пор японское искусство не оказало особого влияния на современное изображение человека, пожалуй, только техника живописи почерпнула кое-что полезное из этой благоуханной экзотики и необыкновенно развитого у монголов чувства цвета.

Однако для наших целей данные художественные течения представляют лишь второстепенное значение.



Макс Клиггер. Купальщица.



# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ

Нормальная фигура, в которой все части находятся в правильном соотношении между собой и к целому, называется каноном, главный масштаб — модулем, соотношения отдельных частей тела — пропорциями.

Ученые и художники придумали бесчисленное множество систем (к 1854 году известно около восьмидесяти), по которым следует конструировать подобный канон; модулем обычно служит высота головы, иногда позвоночный столб, нога, рука, средний палец или вся высота тела, разделенная на 100 или 1000.

Все разработанные учеными системы пропорций, покоящиеся на теоретических рассуждениях, как, например, учение о «золотом сечении» Адольфа Цайзинга (Цейзинга), не более чем остроумные забавы.

Каноны художников в первую очередь представляют историческую ценность, являясь выражением идеального образа, к которому пришли некие художники и художественные эпохи на основе технического опыта и художественных воззрений. По ним можно судить, насколько данный художественный идеальный образ близок природному.

Первым, кто попытался на научной основе определить естественный идеальный образ, был Адольф Кетле.

Он сделал замеры 30 бельгийских молодых людей и рассчитал по среднему показателю полученных размеров нормальный образ.

Анализируя параметры живых людей, он все же не нашел идеального образа, так как, подобно многим после него, совершил ошибку, оперируя со средними величинами, которые даже при таком большом числе измерений постоянно находятся ниже нормы.

Если без разбора измерять 1000 индивидуумов и высчитывать средний показатель, то этот показатель содержит и размеры нестандартных людей; по крайней мере показатели 500 человек должны быть ниже найденных показателей. Показатели других 500, находящиеся выше нормы, уравновешивают изъяны неполноценных. Картина, полученная таким образом, одинаково далека как от плохого, так и от хорошего, это средняя величина, но не показатель нормы, а лишь в лучшем случае нижняя граница данного.

Но если из этих 1000 индивидуумов, строго исключив неполноценных и с изъяном, отобрать десять наиболее развитых и высчитать среднее значение из этих десяти, тогда полученный данным путем средний показатель и правда будет претендовать на

звание нормального показателя. Решает не число, а подбор измеряемых людей.

Полученный Кетле средний канон составляет 165 см в высоту и менее  $7\frac{1}{2}$  высоты головы.

Все, кто подобно ему оперирует со средними значениями, приходят примерно к одинаковому результату. Лангер определяет высчитанный по суставам канон в  $7\frac{1}{2}$  высоты головы, средний тип Рише также соответствует  $7\frac{1}{2}$  высоты головы.

Только у Кольманна — несмотря на работу со средними, как и у других, значениями — показатели выше, так как голова его канона, разделенного на 100, составляет 13 частей, из которых высчитывается высота тела в  $7\frac{3}{5}$  высоты головы.

Многочисленные замеры, осуществленные мной, а также другими исследователями, выявили, что соотношение между высотой головы и общей высотой зависит от расы и что у белой расы, о которой здесь идет речь, количество высот головы составляет от 7 до 8, обычно в постоянной пропорции, с увеличением общей высоты количество высот головы увеличивается. Высоте тела до 165 см соответствуют примерно 7 высот головы, до 170 см — примерно  $7\frac{1}{2}$  высоты головы, до 175 см —  $7\frac{3}{4}$  высоты головы, до 180 см и выше — 8 высот головы.

Фон Ланге считает, что из 1 000 000 мужчин примерно 300 000 вырастают до 165 см, 400 000 — до 175 см и только 300 000 — выше.

Следовательно, из 100 человек минимум 30 ниже среднего показателя, 40 — в районе среднего значения и только 30 — выше.

Величина головы (22,5 см) остается наиболее постоянной (21–24 см), в то время как туловище и особенно ноги сильнее различаются в значениях.

Поэтому маленькие фигуры с относительно большой головой — приземистые, плотные, бесформенные и коротконогие, у высоких — голова меньше, фигура стройнее и изящнее, суставы тоньше, ноги длиннее.

Из 250 отобранных здоровых мужчин ростом от 170 до 180 см я обнаружил следующее:

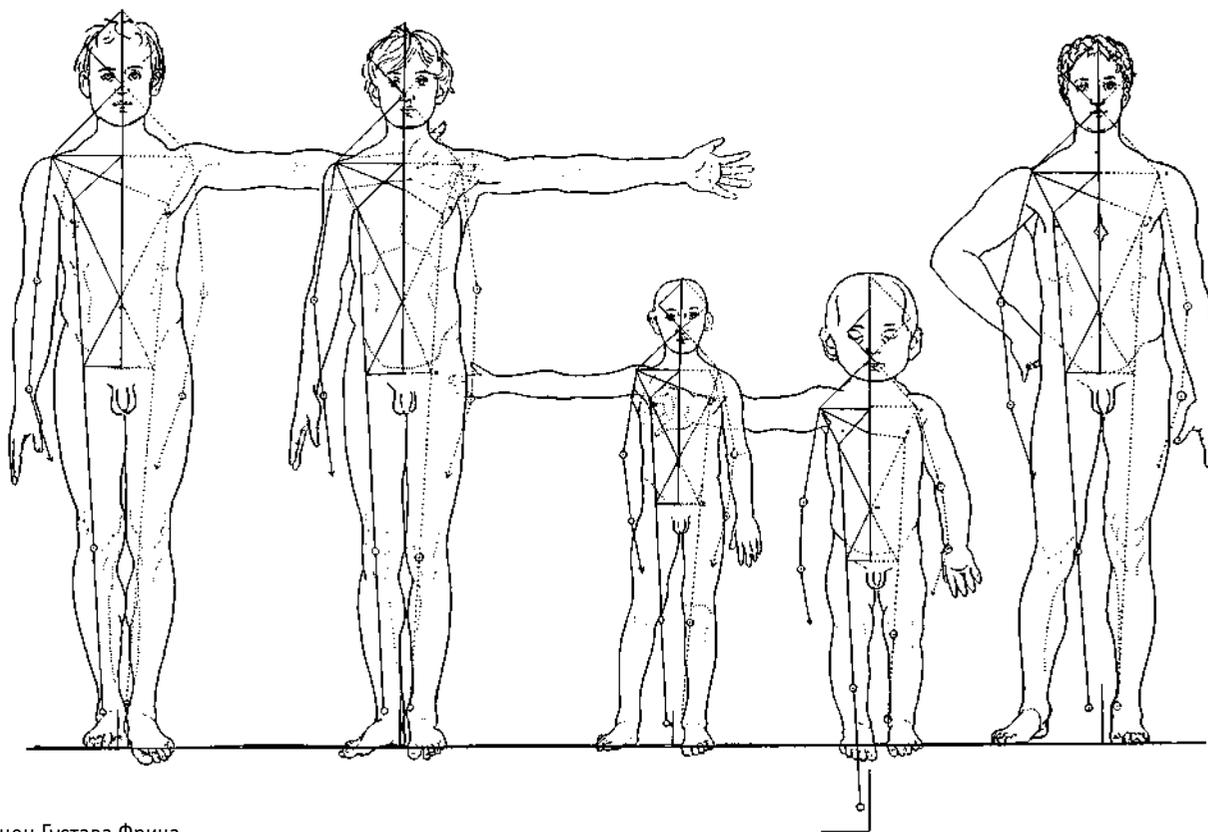
50 ± 170 см —  $7\frac{1}{2}$  высоты головы

175 ± 175 см —  $7\frac{3}{4}$  высоты головы

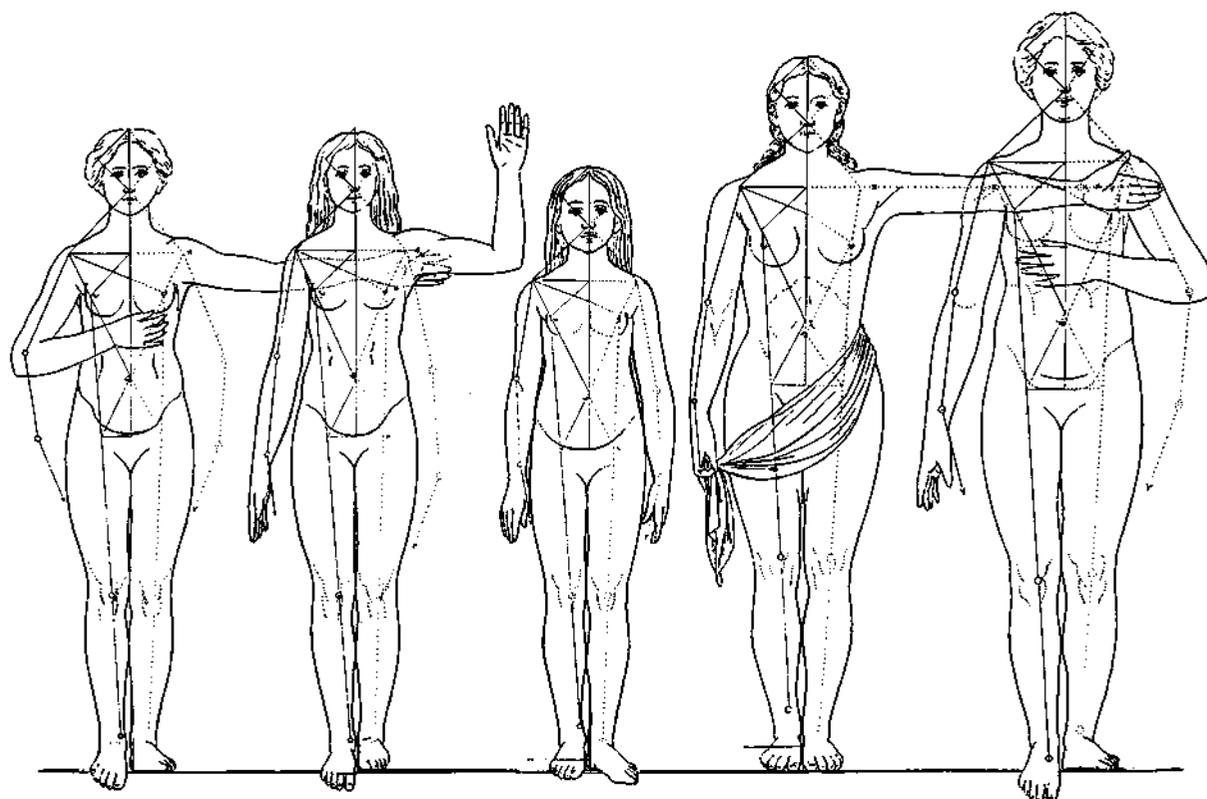
25 ± 180 см — 8 высот головы

Малое число последних связано с наибольшей высотой тела, также наибольшим количеством достоинств тела и соответственно наименьшим — недостатков.

# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ

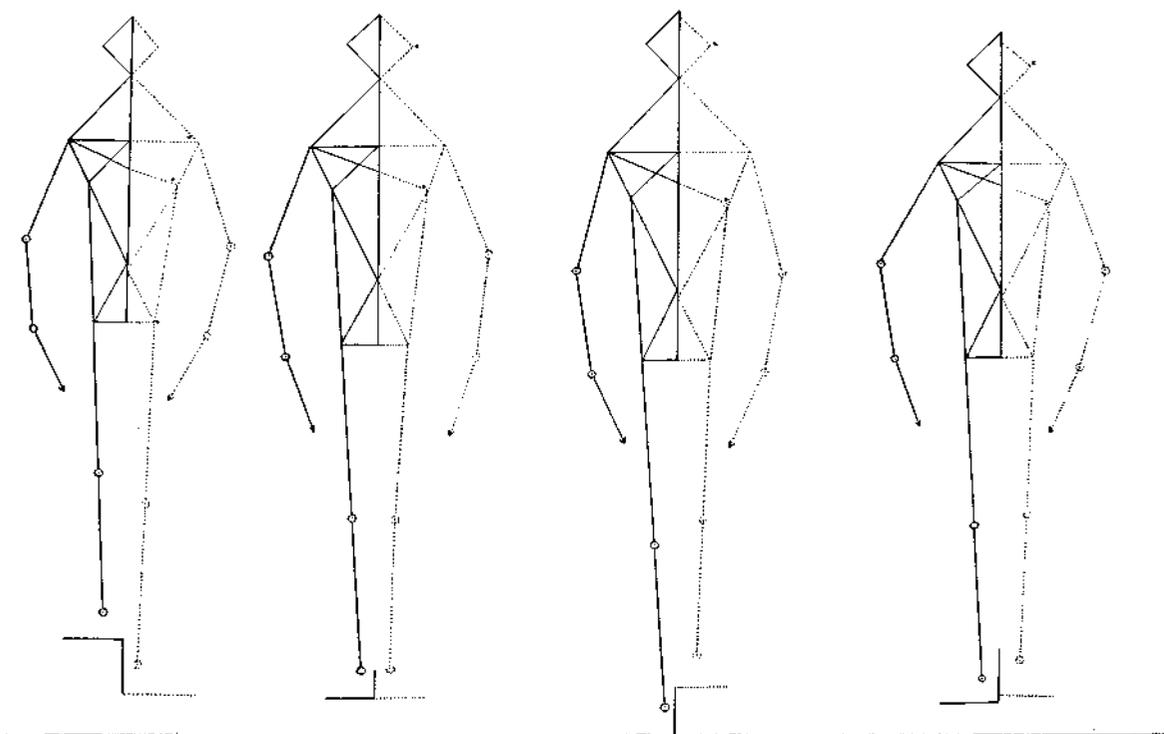


Канон Густава Фрича

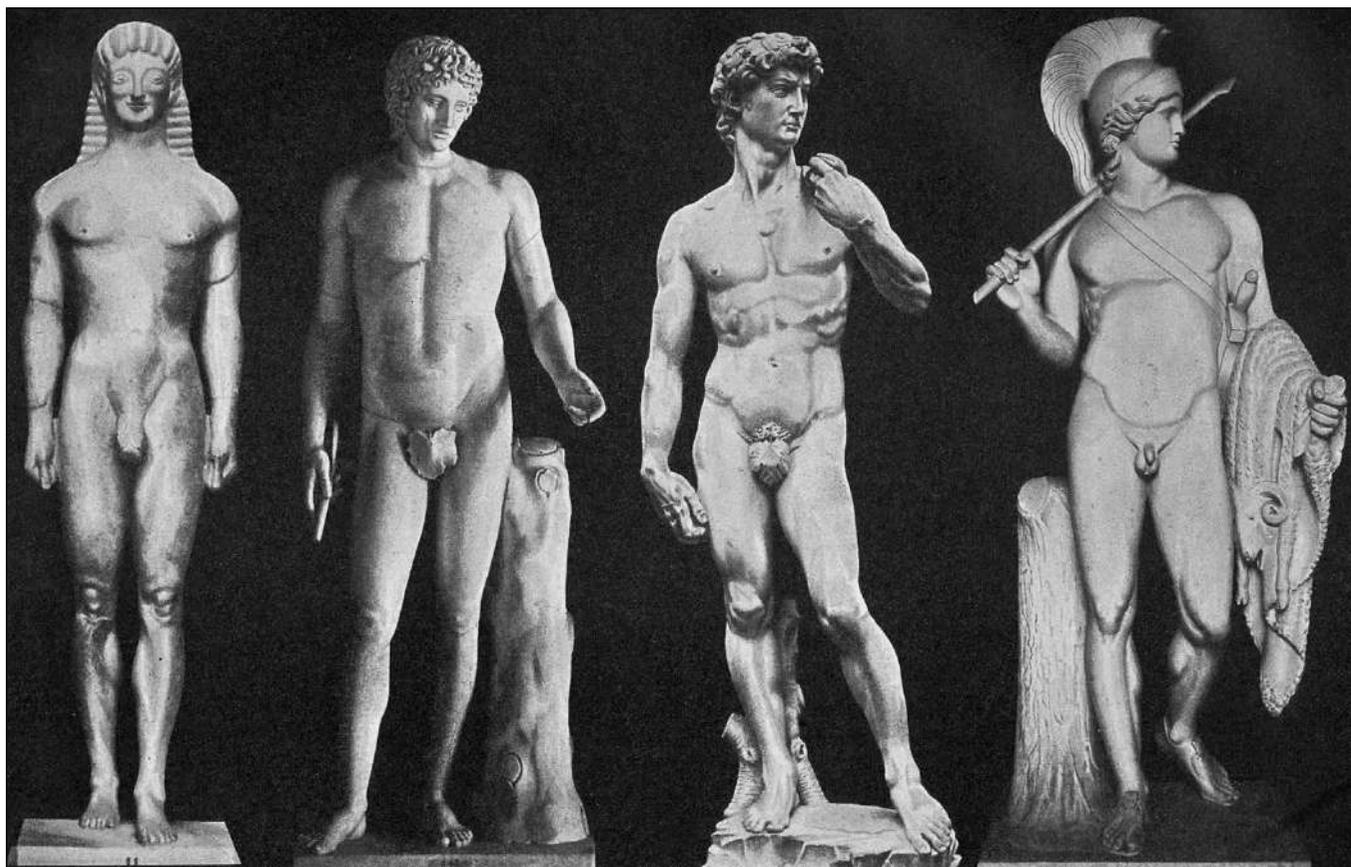


Канон Густава Фрича

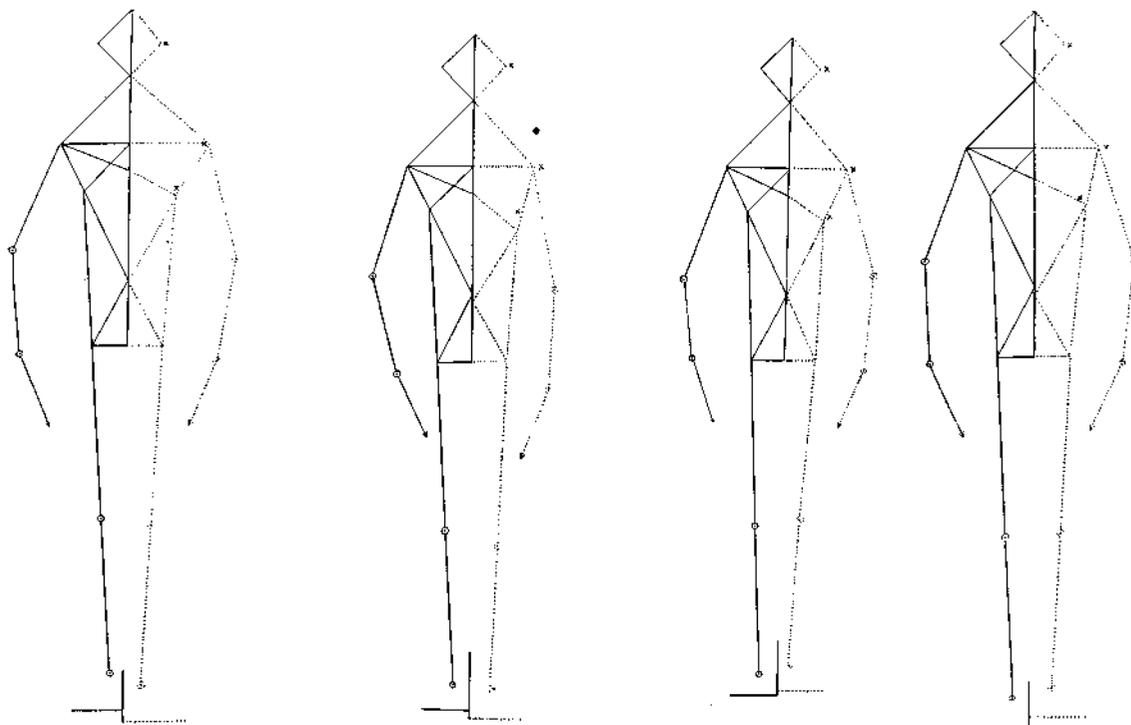
# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ



Канон Густава Фрича



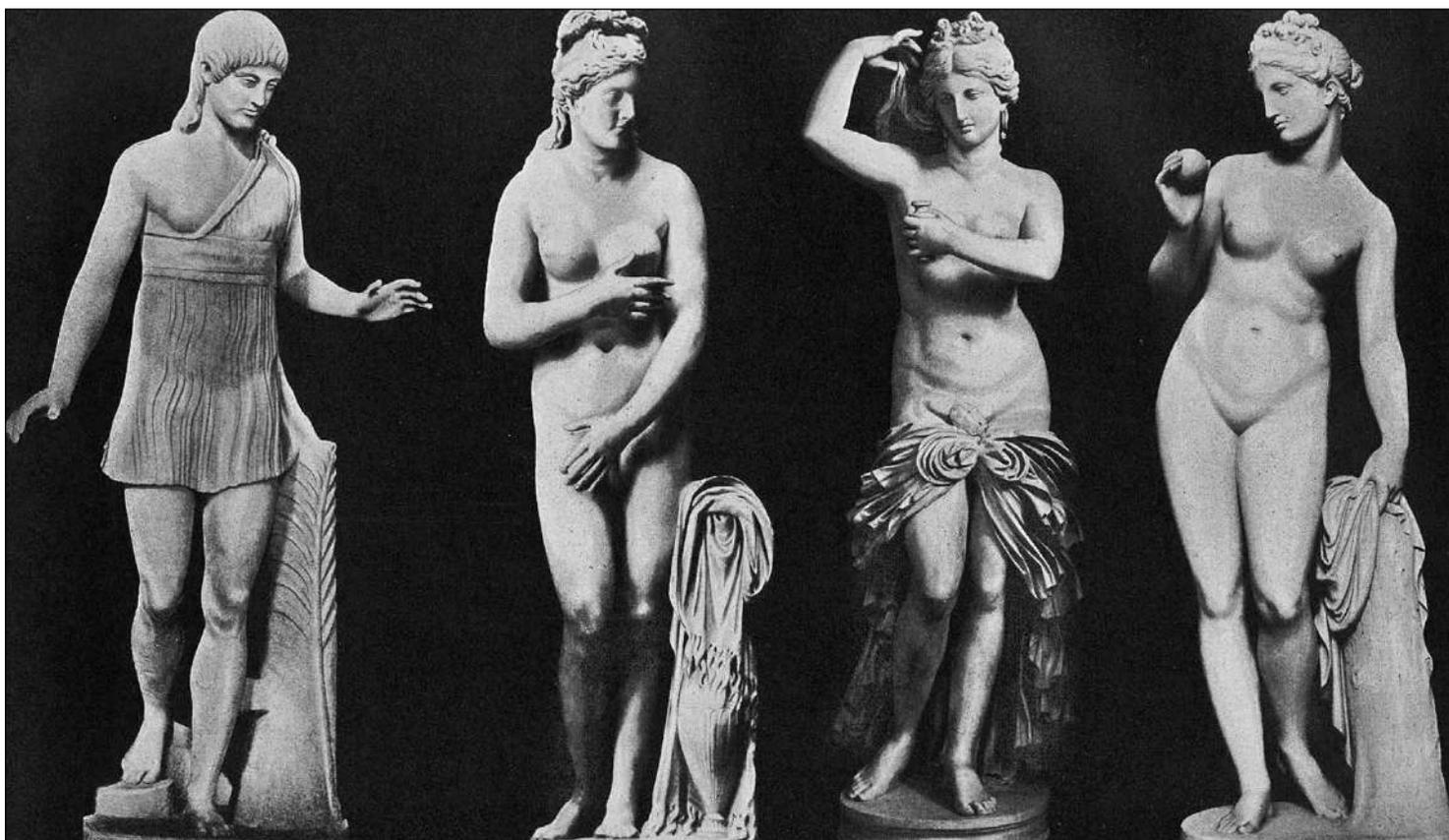
# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ



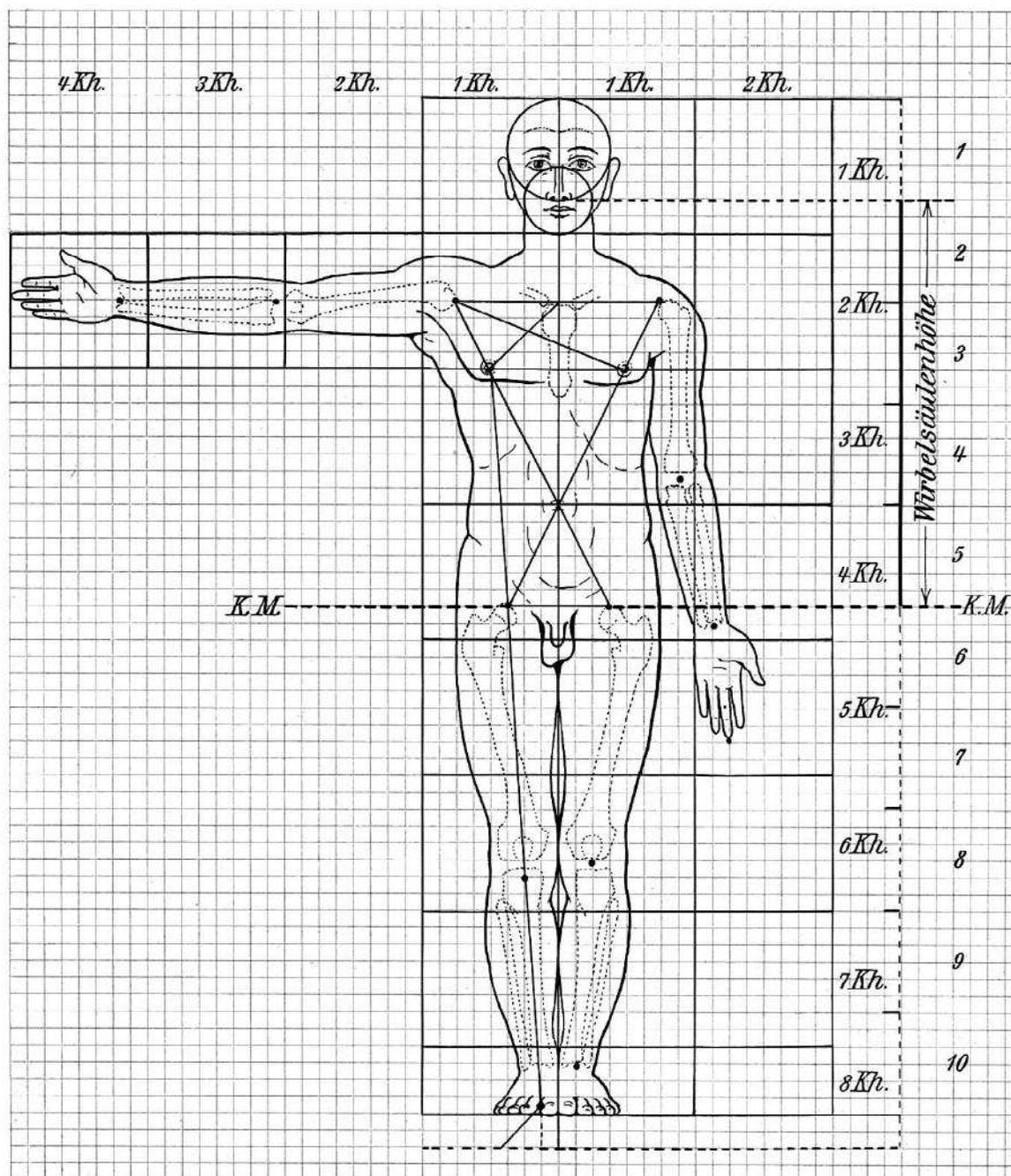
Fritsch-Karlson, Die Gestalt des Menschen.

Zu Tafel XXV.

Канон Густава Фрича



# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ



Канон в  $7\frac{1}{2}$  высоты головы.

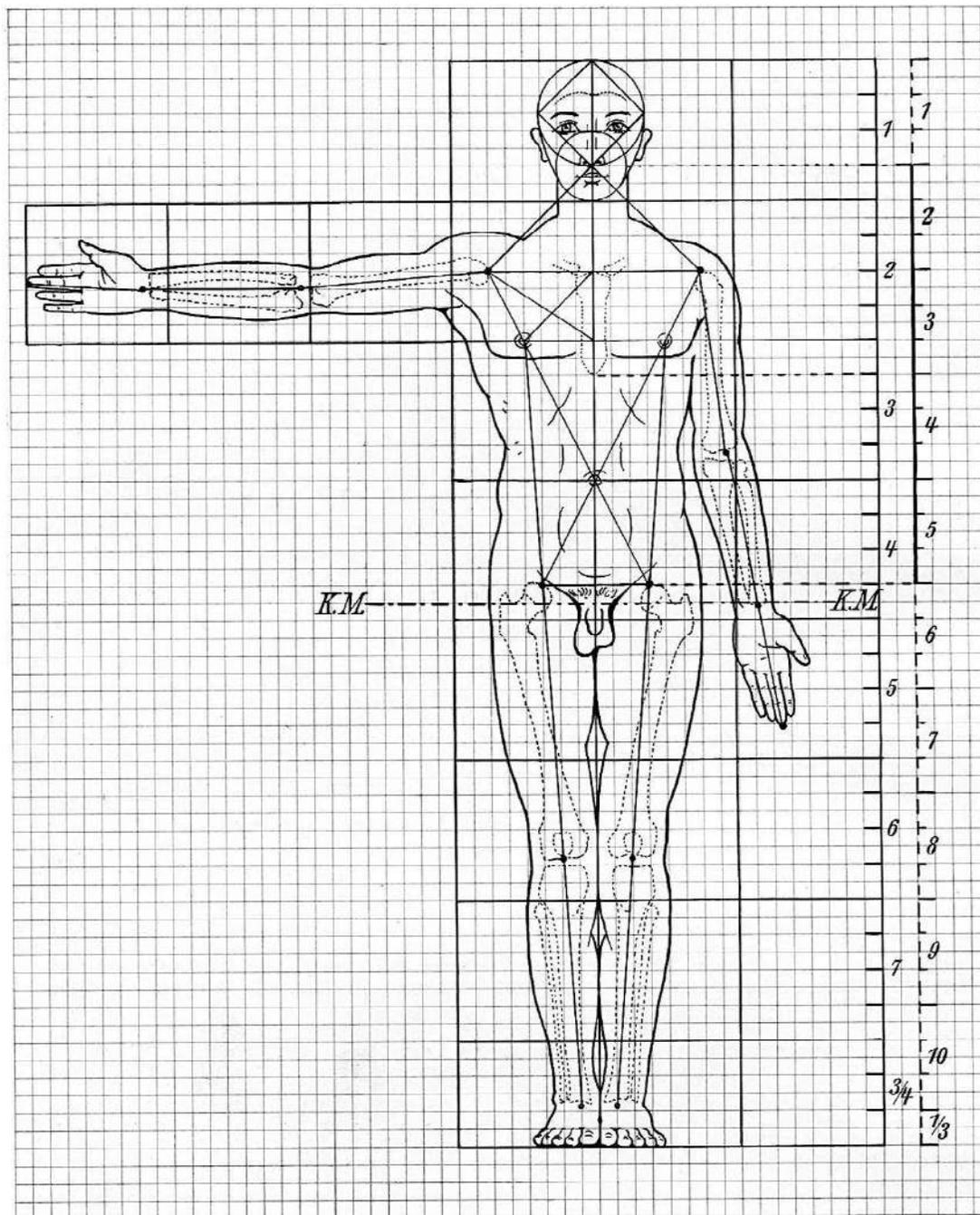
С этими результатами соглашаются все, кто подобно мне изучал только здоровых людей.

Рише — наряду со средним типом в  $7\frac{1}{2}$  высоты головы — различает героический тип в 8 высот головы, Шадов — мужчину среднего роста менее  $7\frac{1}{2}$  высоты головы (9:66) и героя почти в 8 высот головы (9:70), Гайер (Гейер) считает нормой муж-

чину в 8 высот головы, наряду с этим средний рост —  $7\frac{1}{2}$  высоты головы, Фрич, берущий за модуль позвоночный столб, приходит к показателю нормальной фигуры в  $7\frac{3}{4}$  высоты головы.

Нельзя забывать, что у каждого человека свой собственный канон, так же как и скелет, обладающий индивидуальными особенностями.

# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ



Канон в  $7\frac{3}{4}$  высоты головы.

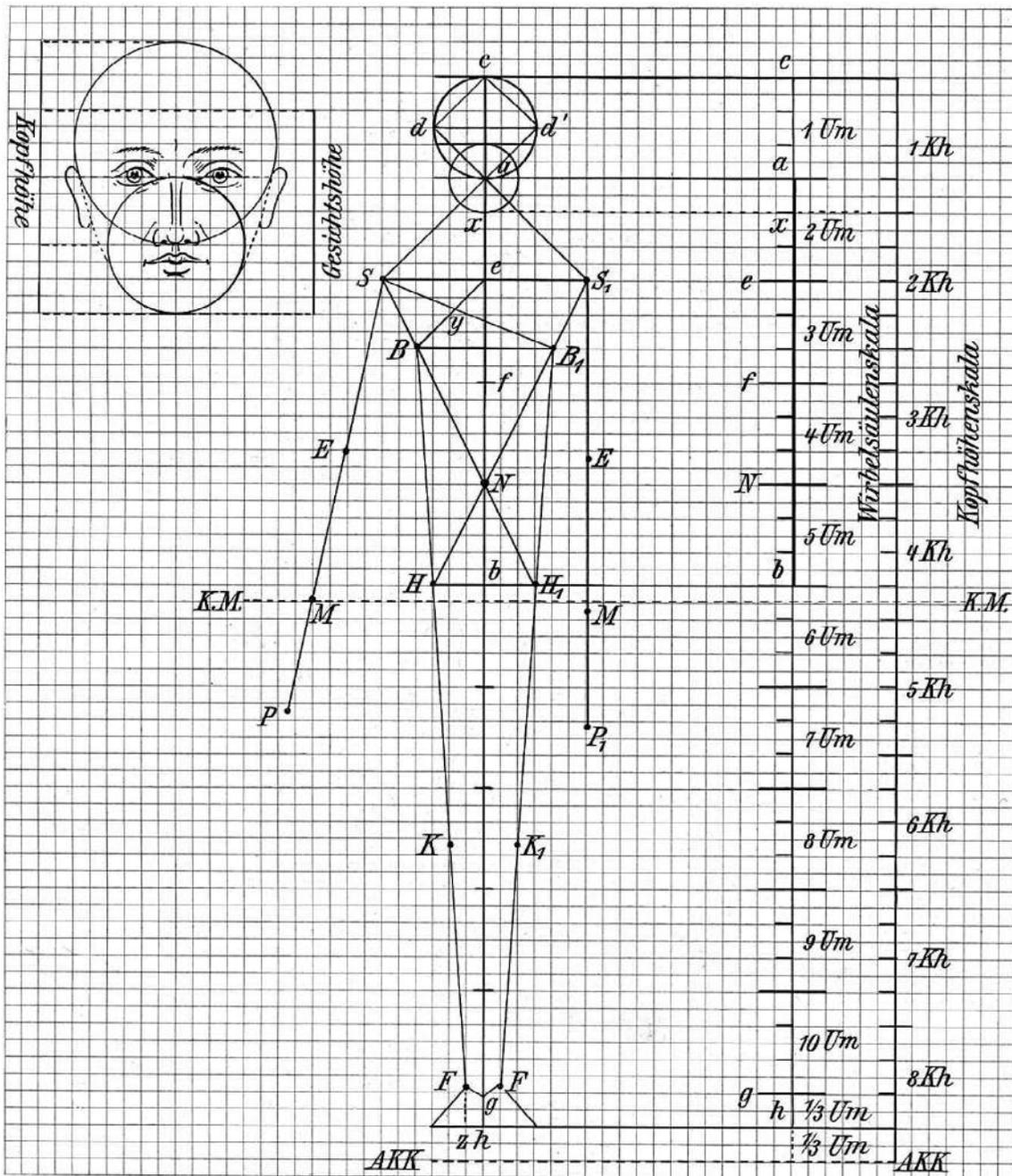
Подсчитывается ли канон из средних размеров многих тысяч или из средних размеров нескольких избранных, всегда получается только теоретическая формула, общий масштаб, ядро, вокруг которого группируются реальные индивидуальные показатели.

Закономерность канона покоится на положенных в основу личных размерах, и она тем надеж-

нее, чем тщательнее отбирались данные индивидуумы по телосложению, состоянию здоровья и красоте. Для удовлетворения всех требований и изображения близкого к природе здорового тела требуется не один, а три канона:

Канон в  $7\frac{1}{2}$  высоты головы. Приземистый тип  $\pm 170$  см средний рост. Средний представитель Ри-

# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ



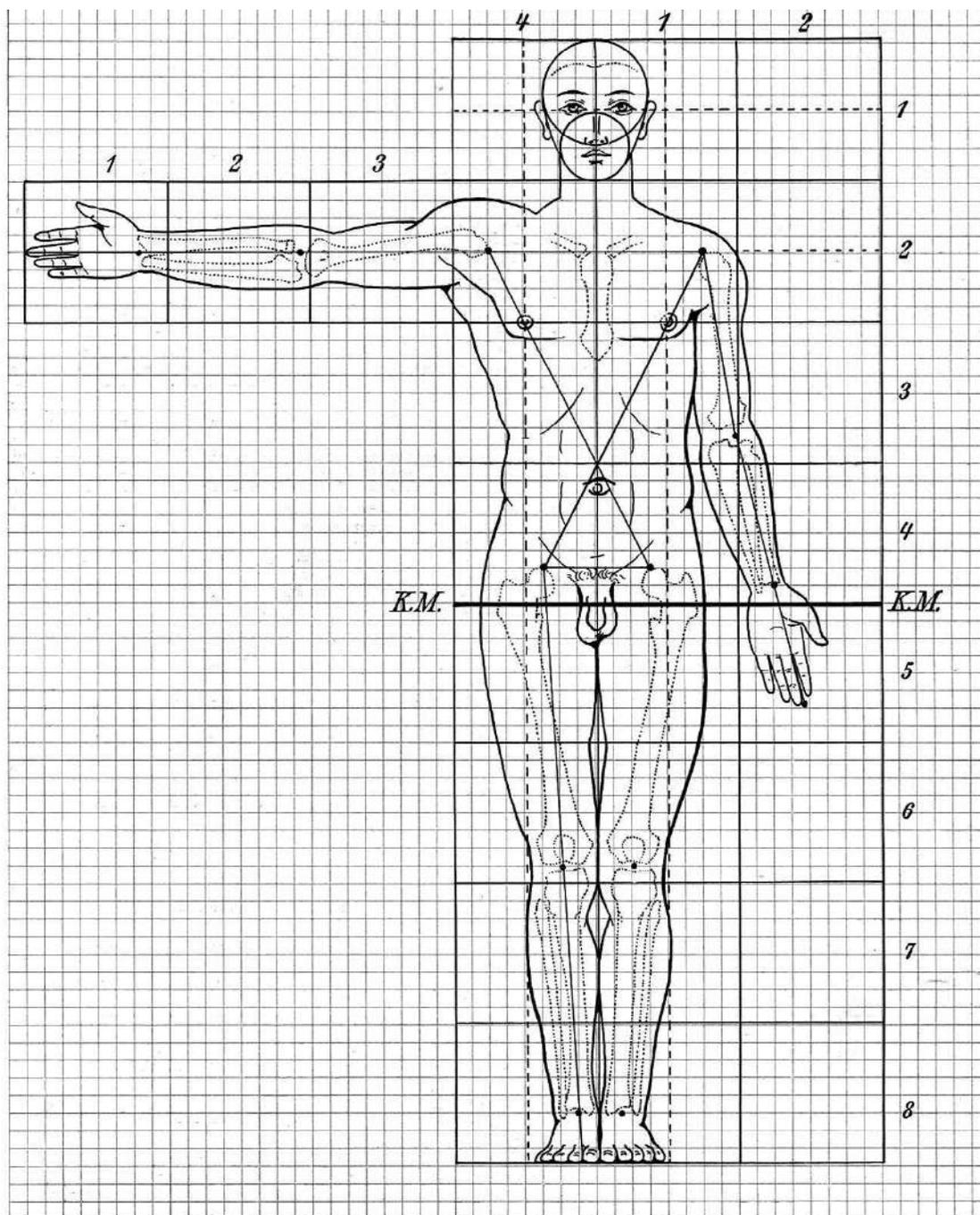
Конструкция канона Фрича и головы.

ше. Канон Лангера. Канон в  $7 \frac{3}{4}$  высоты головы. Средний рост.  $\pm 175$  см нормальный тип. Канон Фрича. Канон в 8 высот головы. Стройный высокий тип.  $\pm 180$  см идеальная фигура. Героический тип Рише. Канон Гайера (герой Шадова).

Первый и третий канон рассчитан по высотам головы, второй — Фрича — первоначально по вы-

соте позвоночника. Так как — и я смог это доказать (Архив антропологии. 1911. О нормальном образе человека) — основной модуль Фрича:  $\frac{1}{4}$  позвоночника = высота лица, а она =  $\frac{3}{4}$  высоты головы, то все три канона можно свести к высотам головы или высотам лица и сравнивать друг с другом.

# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ



Канон в 8 высот головы. Мужчина.

Основополагающее условие, что модуль, как и важнейшие точки измерения, определяются постоянными точками на костях, действует для всех трех канонов. Канон в  $7\frac{1}{2}$  высоты головы. Приземистый средний тип. Рост до 170 см. Средний представитель Рише. Канон Лангера. На голове изображена соединительная линия зрачков, базисная

линия Карла Зеггеля точно в середине — равно удаленная от подбородка и темени.

Это важно для измерения высоты головы с волосами, так как измерение будет точнее, если сначала определить половину высоты базисной линии до подбородка, а затем отложить циркулем вверх, чтобы таким образом найти высоту темени. При

# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ

правильном строении высота головы состоит из четырех равных частей: зона подбородок/рот = нос = лоб от переносицы до начала волос = от границы волос до темени. Три нижние части: лоб, нос, зона подбородок/рот — вместе образуют высоту лица, которая с общей высотой головы соотносится как 3:4.

Высота тела составляет  $7\frac{1}{2}$  высоты головы = 10 высот лица. Размах, т.е. расстояние между кончиками средних пальцев при горизонтально вытянутых руках, превышает высоту тела на полвысоты головы. Как видно на рисунке, вторая высота головы попадает на линию грудных сосков, третья — на линию пупка.

Пропорции верхней части туловища и рук совпадают с каноном Фрича, ноги на  $\frac{1}{4}$  высоты головы короче. Руки содержат  $3\frac{1}{4}$  высоты головы, ноги —  $3\frac{3}{4}$  высоты головы. В высоте тела содержится  $2\frac{1}{2}$  позвоночника.

Все эти и другие соотношения четко прослеживаются на рисунке.

2. Канон в  $7\frac{3}{4}$  высоты головы. Нормальный тип средней высоты. Рост до 175 см. Канон Фрича совпадает с каноном Меркеля<sup>79</sup>.

Высота тела составляет  $7\frac{3}{4}$  высоты головы =  $10\frac{1}{3}$  высоты лица. Размах превышает высоту тела на  $\frac{1}{4}$  высоты головы. Соотношения верхней части туловища такие же, как при каноне в  $7\frac{1}{2}$  высоты головы, руки — в  $3\frac{1}{4}$  высоты головы, ноги — в 4 высоты головы.

У канона Фрича имеется преимущество, так как его можно геометрически сконструировать через модуль позвоночника.

Основной модуль, позвоночник, равен расстоянию нижней носовой кости от верхнего края лобковой кости. Этот модуль разделяется на четыре подмодуля:  $ae + ef + fN + Nb$ .

Подмодуль, отложенный вверх, дает высоту темени  $5\frac{1}{3}$  подмодуля, отложенные вниз, дают общую высоту  $ch$ .

Нанесение по одному подмодулю из положения вправо и влево определяет ширину плечевого сустава  $SS_1$ , по половине подмодуля из  $b$  — ширину тазобедренного сустава  $NN_1$ .

При крестообразном соединении тазобедренных и плечевых суставов линии пересекаются в точке пупка  $N$ . Соединив плечевые суставы с носовой ко-

стью ( $a$ ) и нанеся от темени вертикальные линии, получаем ширину черепа ( $dd_1$ ).

Если провести к  $a$   $S$ -параллель из  $e$ , то точка их пересечения с линией плечевого и тазобедренного суставов ( $SH_1$ ) приходится на сосок груди  $B$ , с другой стороны —  $B_1$ .

Соединив сосок груди  $B$  с тазобедренным суставом  $H$  и продолжив эту линию вниз, получаем ось ноги. На ней расстояние коленного сустава от тазобедренного сустава ( $HK$ ) такое же, как от него до расположенного напротив соска груди ( $HB_1$ ), расстояние от коленного сустава до голеностопного сустава ( $KF$ ) такое же, как от тазобедренного сустава до соска груди ( $HB$ ).

У руки расстояние от локтевого сустава до плечевого сустава ( $ES$ ) такое же, как от него до противоположного соска груди ( $SB_1$ ), расстояние от локтевого сустава до лучезапястного сустава ( $EM$ ) равно расстоянию от соска груди до пупка ( $BN$ ), длина кисти руки равна расстоянию от пупка до тазобедренного сустава ( $NH$ ).

Высота стопы = линии  $eu$ , ширина стопы в плюсне =  $yB$ .

Предложенная Фричем конструкция не дает отправной точки для подбородка и тем самым для высоты головы.

Так как зона подбородок/рот составляет четверть высоты головы, надо разделить известное расстояние носовая кость—темя  $ac$  на три одинаковые части и нанести одну из них вниз. Получается  $x$  — точка для подбородка, и  $sx$  = высоте головы.

Если определена точка подбородка, то дальнейшее построение лица может осуществляться тем же порядком, как и задано каноном  $7\frac{1}{2}$ .

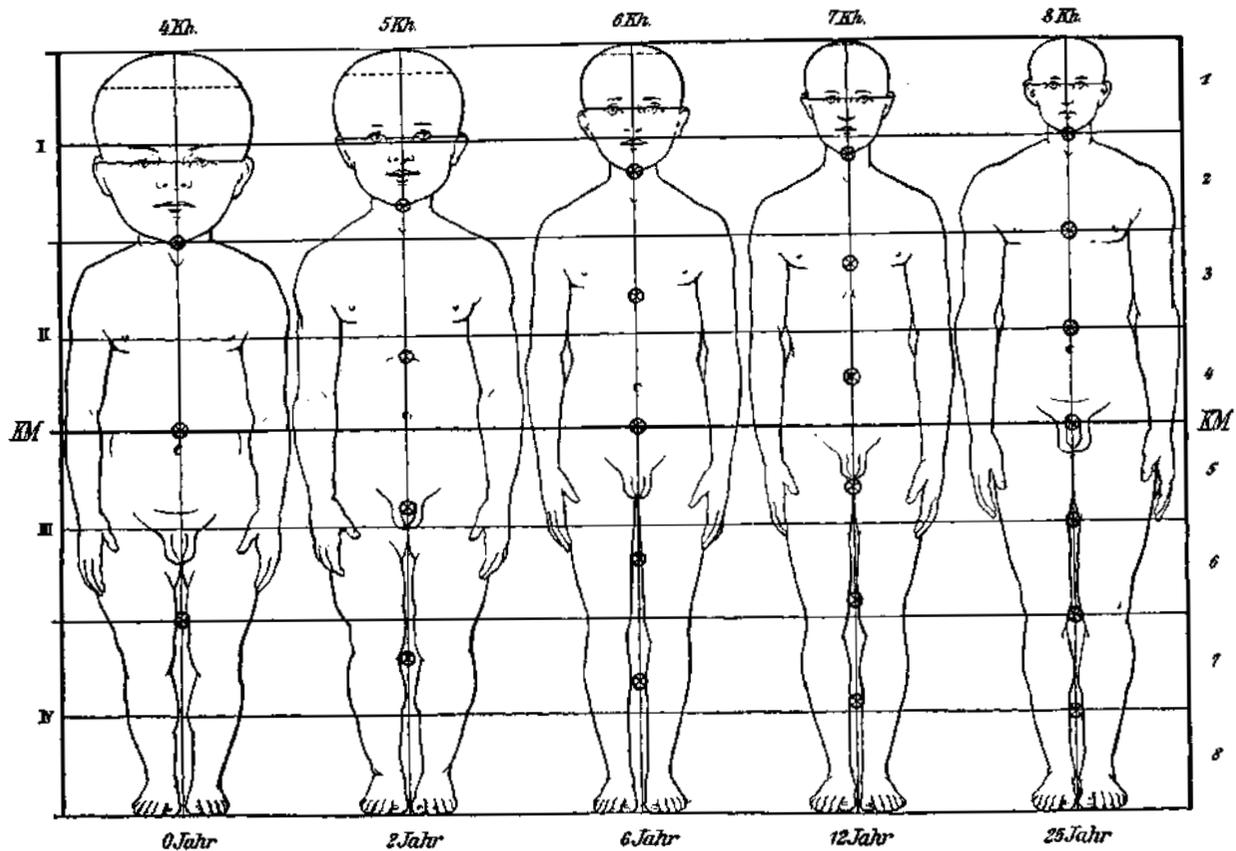
Для ясности рядом — построение головы и лица в увеличенном вдвое размере.

Кроме того, высота головы равна расстоянию сосков груди. Точку подбородка можно найти, продлевая линию  $BB$  из  $C$  вниз, которая также должна достичь точки  $x$ .

На конечностях точки замера совпадают с суставными щелями. На лучезапястном суставе точка замера расположена на верхнем крае кости запястья, на колене — на нижнем крае коленной чашки, которая в положении стоя заканчивается точно суставной щелью. На стопе точка замера попадает в верхнюю поверхность таранной кости.



# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ



Пропорции ребенка и взрослого человека.

зывается увеличивающаяся длина ног; соответственно середина тела (КМ) располагается на торсе ниже.

Так как показатели ширины остаются одинаковыми, в то время как значения высоты возрастают, фигуры кажутся стройнее при увеличении числа высот голов.

Канон женщины не рассматривался ни Фричем, ни Рише.

Так как я подробно высказался на эту тему в книге «Расовая женская красота», здесь я могу ограничиться замечанием, что соотношения высоты хорошо сложенной женщины отвечают соотношениям высоты мужчины, с той лишь разницей, что общий рост на 10 см ниже.

Различия полов — в параметрах ширины: ширина тазобедренного сустава больше, а плечевого сустава — меньше, чем у мужчины.

Женский канон можно вывести из мужского, соответственно увеличив ширину тазобедренного сустава и сократив ширину плечевого.

Что я и осуществил, нанеся на рисунок с канон в 8 высот головы женщина, средние параметры 12 хорошо сложенных женщин с ростом 170 см в 8 высот головы. Пунктирные линии соответствуют размерам мужчины, сплошные — женщине в 8 высот головы.

Таким же образом из мужских замеров можно вывести канон женщины в  $7\frac{1}{2}$  и  $7\frac{3}{4}$  высоты головы.

Данные три канона являются основополагающими для взрослого мужчины и взрослой женщины.

В ходе взросления происходит постоянное изменение пропорций; голова с момента рождения до зрелости увеличивается вдвое, туловище — втрое, рука — вчетверо, нога — в пять раз от своей первоначальной длины.

Связанные с этим смещения пропорций видны на рисунке с. 20, на который я нанес различные размеры головы в зависимости от возраста. Так как фигуры сделаны в одинаковую величину, различия еще более наглядны. Размеры подсчитаны из средних показателей 60 здоровых и нормальных детей, которых я выбрал из многих сотен. Они совпадают

# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ

с вычисленными тем же способом показателями фон Ланге.

Чтобы использовать данный канон как масштаб в художественных произведениях, необходимо сконструировать систему из высот головы, если решено определять по высоте головы.

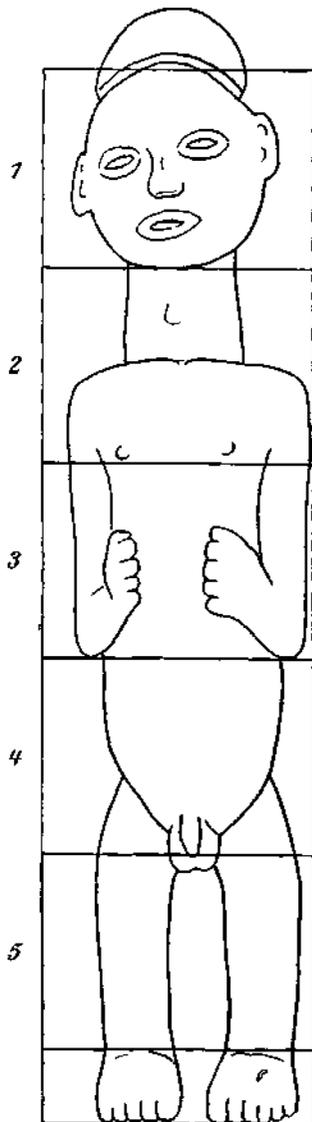
При применении канона Фрича не следует забывать, что он верен только для фигур в  $7\frac{3}{4}$  высоты головы; его используют, когда через модуль на одной половине тела конструируют размеры, как они есть, на другой — какими должны быть.

В качестве примера на рисунке с канонем  $7\frac{1}{2}$  высоты головы в на первую половину я нанес кон-

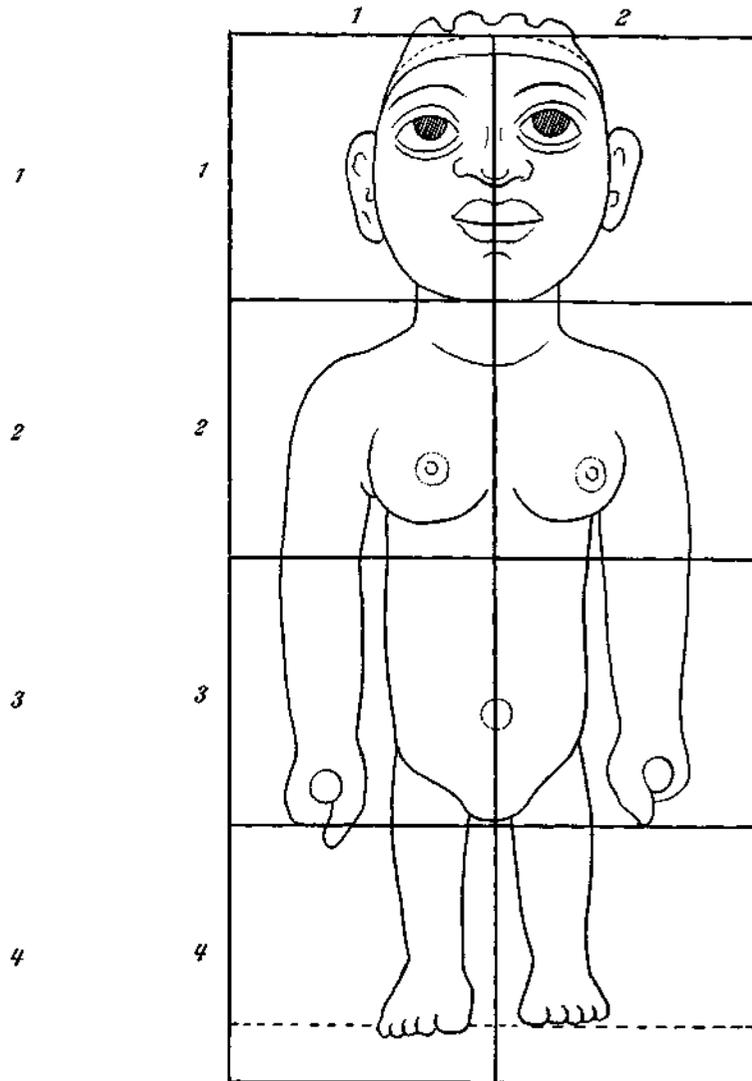
струкцию по Фричу; тут же видно, что ноги среднего типа укорочены и что точки суставов для колена и голеностопного сустава расположены слишком высоко, в то время как остальные замеры совпадают.

Напротив канон в 8 высот головы демонстрирует чрезмерную длину ног в  $\frac{1}{4}$  высоты головы, если к нему применяется данная конструкция. Колени и голеностопные суставы расположены соответственно ниже, чем в этом построении, так же как и середина тела.

Код Фрича можно применять без корректировки только к фигурам в вертикальном положении, но не к фигурам, изображенным в ракурсе.



Канон идола из Африки.



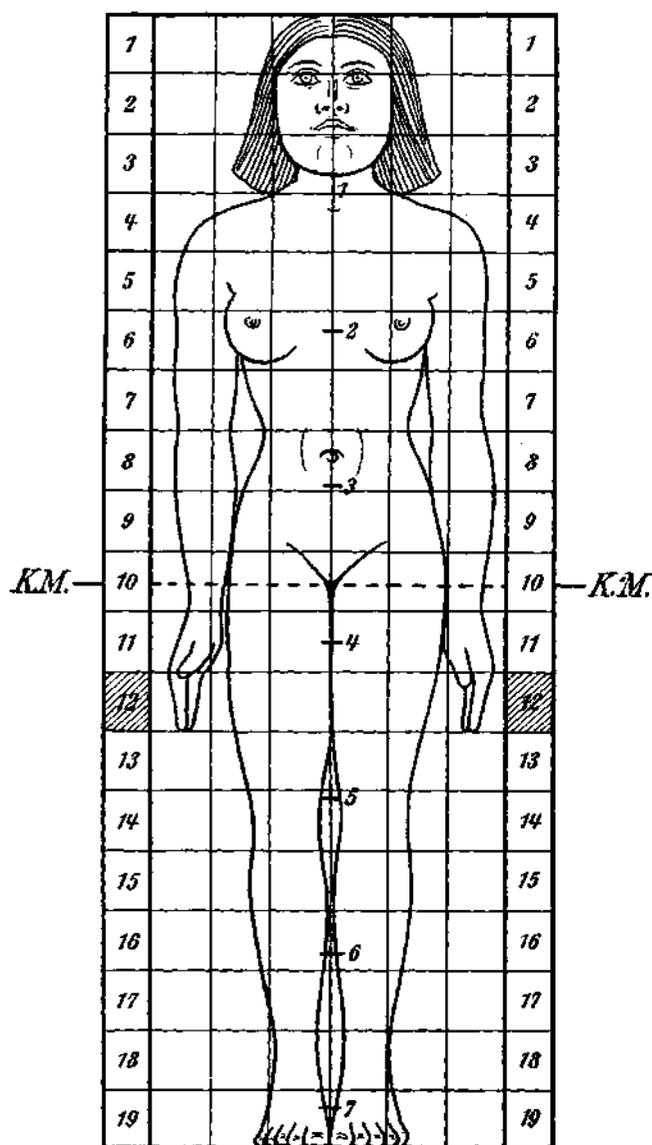
Канон женской фигуры из Африки.

# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ

Если составление канонов по людям с натуры — в научных целях — относится к недавнему времени, то художественные каноны восходят к древним египтянам.

Наивное и беспомощное примитивное искусство не испытывало потребности в исследовании закономерностей строения человеческого тела.

Рисунки с пропорциями африканских идолов — просто насмешка над природой. Прародитель, увечеченный в идоле, обладает головой двухлетнего ребенка, а женская фигура даже не достигает пропорций новорожденного в 4 высоты головы.



Канон известняковой фигуры из Египта.

Шарль Бланк, руководствуясь литературой и фигурой фараона на гробнице (разделенной поперечными линиями), установил, что египтяне обладали каноном в 19 пальцев.

В египетском искусстве можно часто встретить фигуры, держащие перед собой вытянутый палец таким образом, будто приглашают измерить их.

Я исследовал две из них — известняковую фигуру из Лейдена и деревянную фигуру рабыни из Берлина и нашел подтверждение наблюдению Бланша. Обе фигуры высотой в 19 пальцев, но у одной из них ноги длиннее, у другой голова утолщена. Обе фигуры содержат чуть больше 7 высот головы и должны в соответствии с кодом Фрича иметь ноги покороче; вместо этого у них — удлинение, которое у второй принимает неестественные размеры, что позволяет сделать вывод о неестественно коротком торсе — основном мериле. Применение кода Фрича к рабыне наглядно демонстрирует, сколь мало египетский канон соответствует естественной фигуре.

Но все равно остается фактом, что уже египтяне осознавали закономерности строения человеческого тела и пытались познать их.

Бланк предполагает, что греки переняли египетский канон. Витрувий, Гален и Плиний сообщают о каноне Поликлета, Михаэлис находит столь много различий в пропорциях классических произведений, что вообще невозможно составить единого канона.

Лангер, Калькманн и др., произведя точные замеры античных статуй, доказали, что рост колеблется от 7 до почти 9 высот головы, что пропорции отдельных частей между собой и пропорции лица также меняются различным образом.

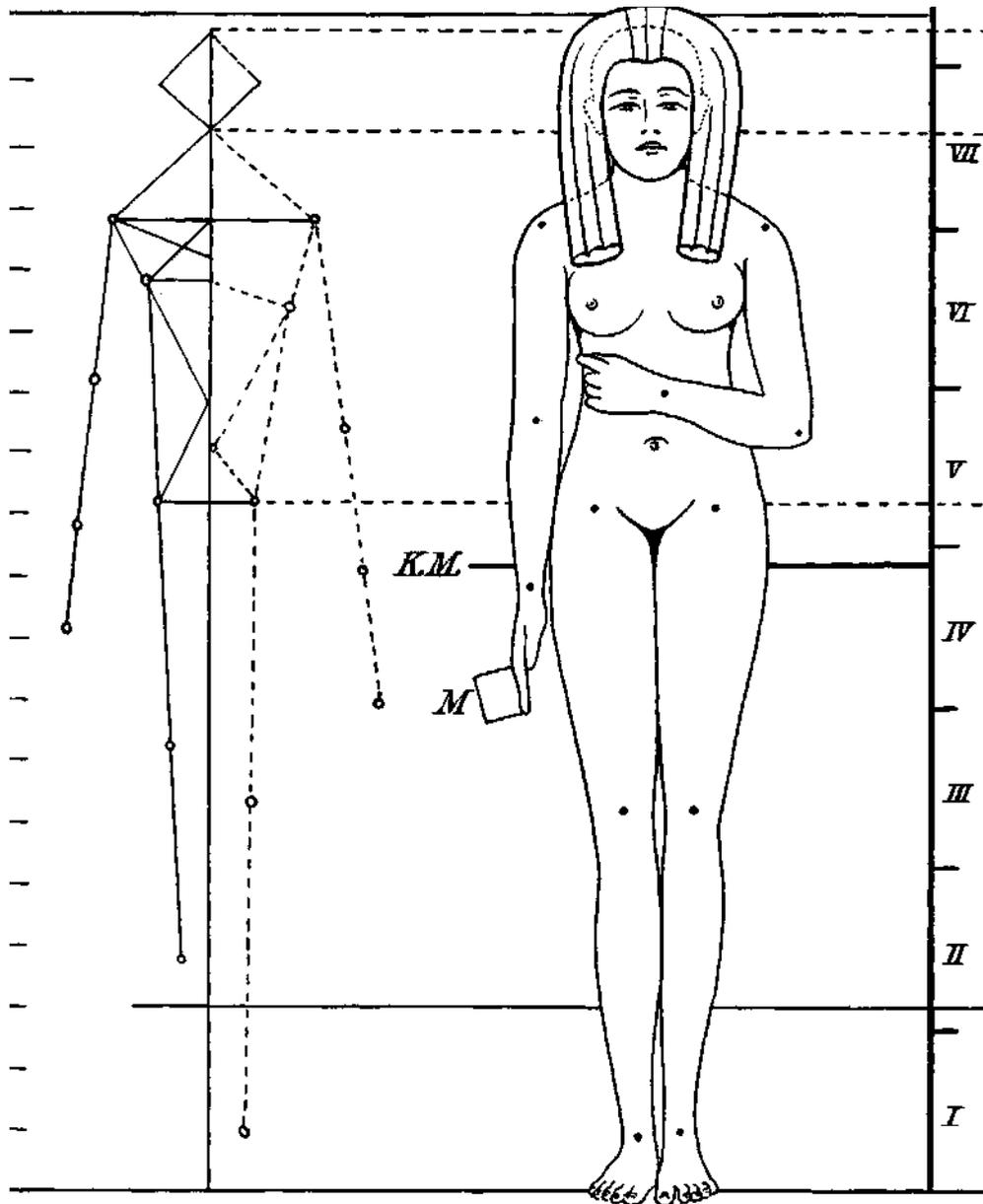
Прежде всего следует констатировать, что из абсолютных размеров греческих статуй нельзя вывести общий канон.

Принимая во внимание, что по техническим причинам размеры большинства фигур сознательно изменялись, и выбирая только те, чей внешний вид и место установки скорее всего не потребовали подобных изменений, можно прийти к мало-мальски удовлетворительным результатам.

Для прямостоящих фигур в натуральную величину, установленных на низких постаментах, примерно на уровне глаз зрителя, не требуется изменения пропорций.

К этой группе относятся фигуры эфэбов из древнегреческого искусства, известные как Аполлон из

# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ



Канон фигуры египетской рабыни.

Теры, Тенеи (Тенейский), Орхомена и т.д. Один из старейших подобных юношей стоит в Афинах. Он содержит  $7 \frac{1}{2}$  высоты головы и обладает по коду Фрича небольшим удлинением конечностей.

И Аполлон Тенейский в Мюнхене насчитывает  $7 \frac{1}{2}$  высоты голов. Фрич находит еще большее несоответствие своему канону: конечности удлинены сильнее, чем у Аполлона из Афин.

У обоих неестественно укороченное туловище (соответствующее позвоночнику расстояние между

лобковой и носовой костями) — причина несоответствия остальным размерам по Фричу.

Короткий торс и длинные ноги объясняются, как и у египтян, тем, что вначале изображалось подпоясанное тело в одежде, а также, по мнению Бланка, заимствованным египетским каноном.

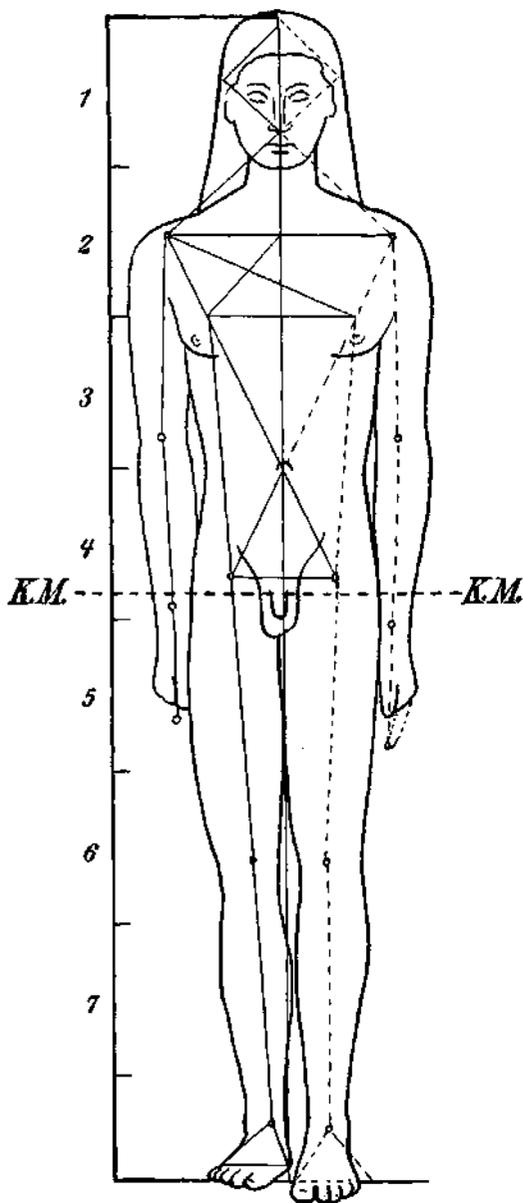
В остальном пропорции даже на этих древних произведениях приближаются к естественному канону в  $7 \frac{1}{2}$  высоты головы, с которым почти совпадает юноша из Афин.

# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ

В эпоху Перикла, по свидетельству летописцев, царил канон Поликлета как общепризнанный идеальный образ. Фридрайх доказал, что этот канон представлен в фигуре копьеносца (Дорифор) из Неаполя и других мраморных копиях бронзовой статуи Поликлета.

Следует рассматривать неаполитанского Дорифора как принятый в то время нормальный тип, ни в коей мере не измененный технически.

Дорифор во всех размерах совпадает с каноном Фрича, только плечи у Поликлета немного шире.



Канон фигуры юноши из Афин.

Подсчет высот головы, перенесенный на ось  $sx$ , дает  $7 \frac{3}{4}$ , если высоту головы определять указанным выше способом от линии зрачков Зеггеля. Если измерять, как делал Калькманн, вверху волосы и внизу подбородок до подъязычной кости, то получится только 7 высот головы.

Следует упомянуть, что Гален и его последователь Гийом допускают, что Поликлет использовал в качестве основного модуля для своего канона толщину и длину пальцев, ширину и длину ладони и т.д.

По прямой Дорифор насчитывает 10 высот лица, по вытянутой оси  $10 \frac{1}{3}$ , что также соответствует естественному канону в  $7 \frac{3}{4}$  высоты головы.

Те же пропорции, согласно измерениям Лангера, у изображенных Фидием фигур на фризе Парфенона.

О каноне в 8 высот головы, главенствующем во времена расцвета, сообщают Витрувий и Плиний; что, согласно исследованиям Калькманна, восходит не к Поликлету, как считалось раньше, а к более раннему ваятелю Эвфранору.

Чудесные образы Праксителя, за исключением мальчиков, как, например, «Аполлон, убивающий ящерицу», созданы по этому канону. Его Афродита в натуральную величину, рассчитанная для низкого пьедестала (одна копия которой находится в Ватикане, а другая — в Мюнхене), насчитывает ровно 8 высот головы или  $10 \frac{2}{3}$  высоты лица и соответствует естественному женскому канону в 8 высот головы.

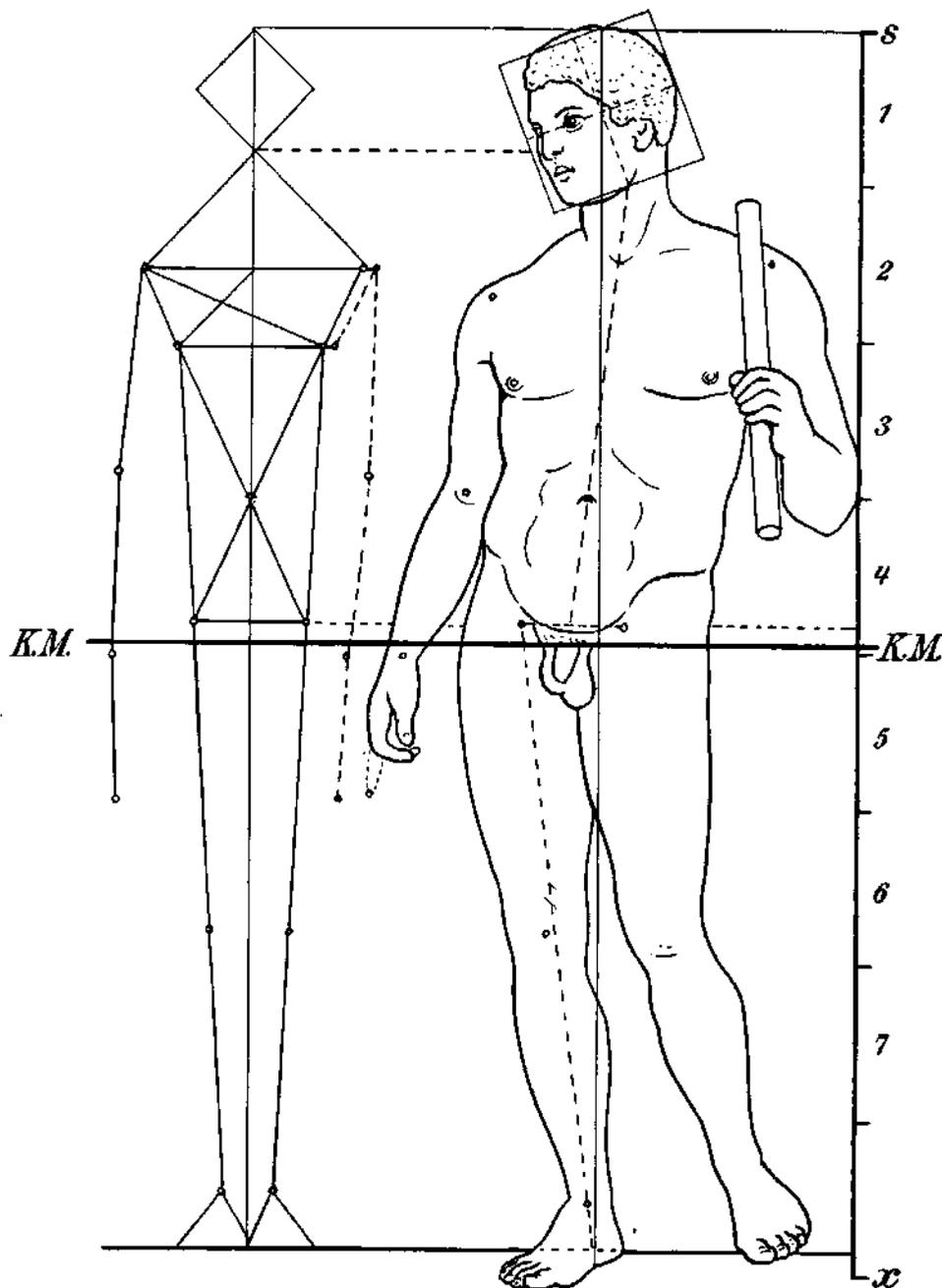
По Гермесу — оригиналу работы Праксителя, хранящемуся в Олимпии, — нельзя высчитать пропорции, так как ноги сохранились не полностью.

Мраморная копия Гермеса Праксителя, известная в Ватикане как «Антиной», позволяет определить общую высоту в 8 высот головы, которые при нанесении на олимпийский торс дают те же точки пересечения на сосках, пупке и в паху. Как и в естественном каноне в 8 высот головы, код Фрича демонстрирует здесь длину ног, увеличенную на  $\frac{1}{4}$  высоты головы.

Во времена заката эллинизма, похоже, не было господствующего канона. Плиний писал о Лисиппе, чей Апоксиомен превышает натуральную величину и насчитывает более 8 высот головы, что для создания изящной, стройной фигуры он специально «вытягивал» их.

Наряду с этим имеется достаточно произведений с естественными пропорциями в  $7 \frac{3}{4}$  и 8 высот

# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ



Канон Поликлета.

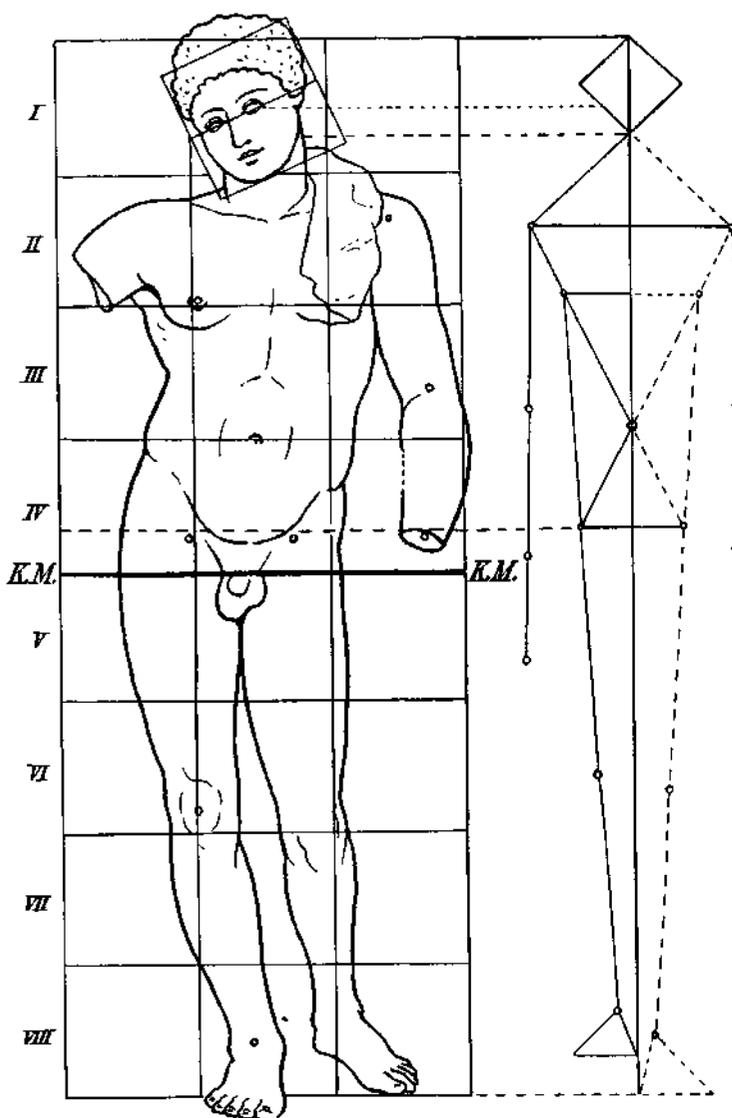
голов: «Умирающий галат», «Венера Каллипига» и среди обнаженных статуй Цезаря — приземистые фигуры в  $7\frac{1}{2}$  высот головы.

Следовательно, если некоторые художники превышали естественный идеальный тип в 8 высот головы — причем следует уточнить, что делалось это намеренно для создания особого впечатления, — все же естественный канон в  $7\frac{1}{2}$  и  $7\frac{3}{4}$

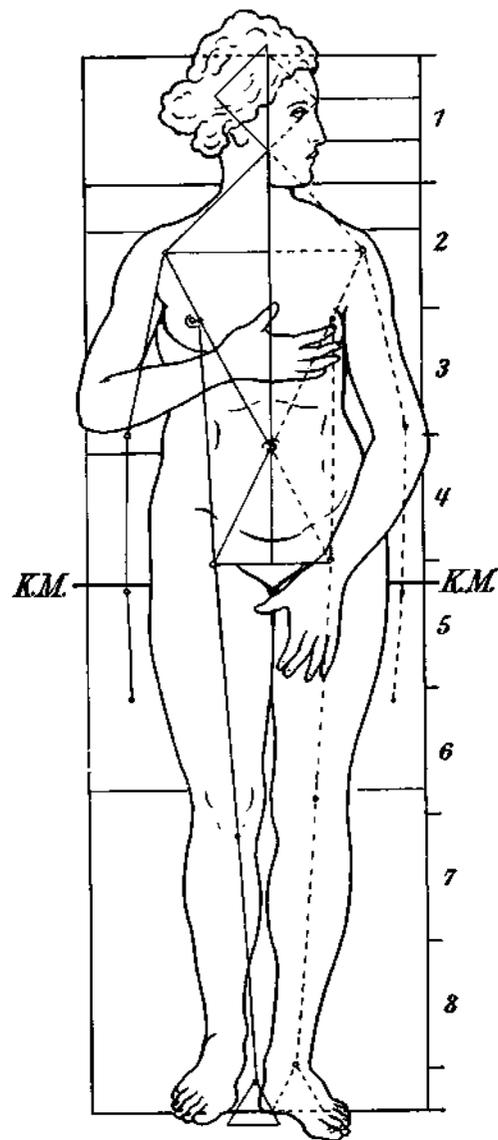
высоты головы соблюдается для портретных статуй, а в 8 высот головы — для идеальных образов.

Изучив письменные источники и известные статуи, можно констатировать постепенный подъем, естественный отбор в развитии греческого канона: в древние времена он соответствовал естественному среднему типу в  $7\frac{1}{2}$  высоты головы, в первый период расцвета при Поликлете и Фидии повышается

# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ



Канон Проксителя.



Канон Венеры Медицейской.

до нормального образа в  $7 \frac{3}{4}$  высоты головы, а в период наивысшего расцвета с Проксителем и Эвфранором с более тщательной селекцией достигает естественного идеального типа в 8 высот головы.

Во времена упадка наряду с нормальными фигурами обнаруживаются и стилистические преувеличения, выходящие за естественные границы.

Что пропорции следует оценивать осторожно, видно на примере «Венеры Медицейской».

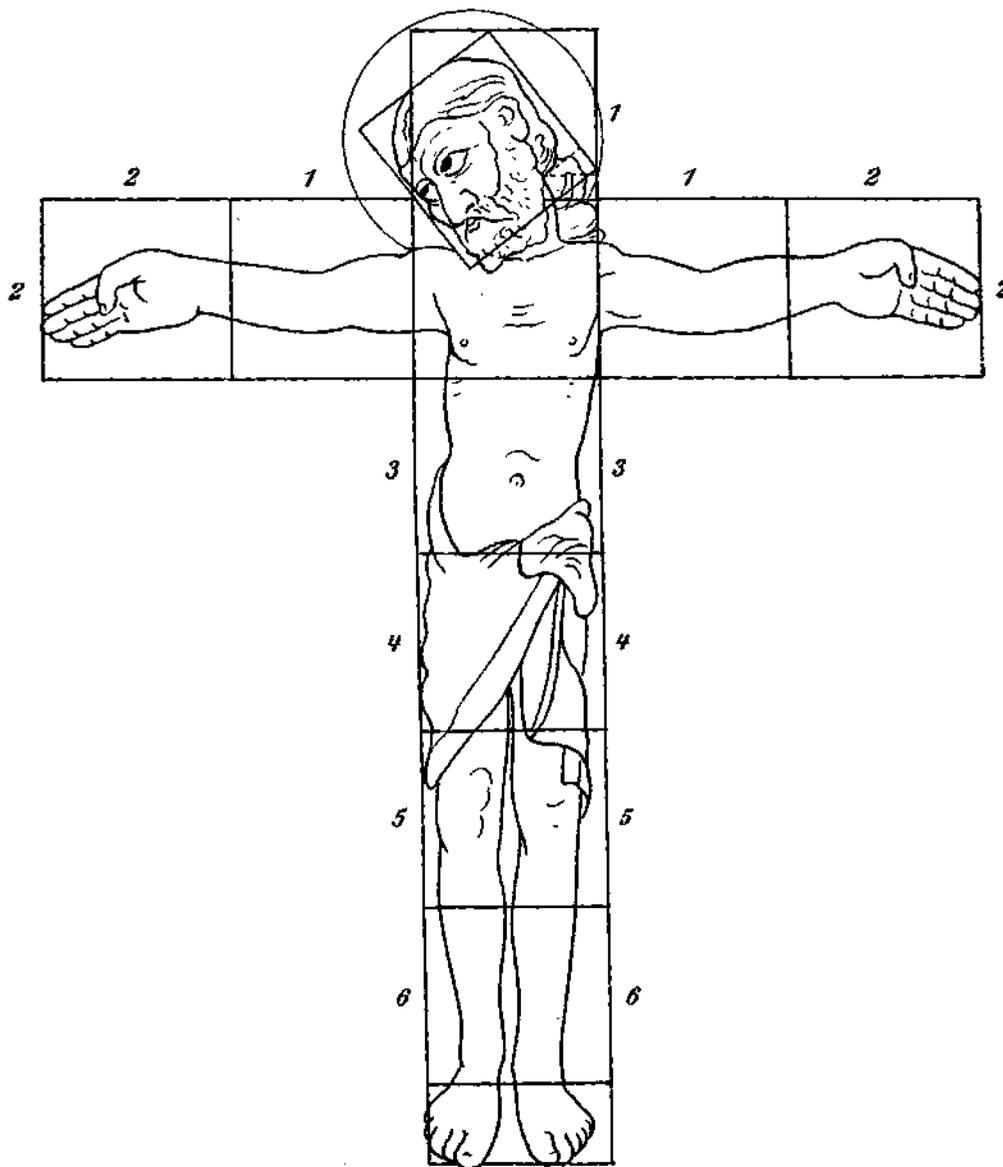
По фотографии, т.е. по зрительному восприятию, получается высота тела в 8 высот головы, довольно точно совпадающая с каноном Фрича.

Если выпрямить фигуру во всю длину, как видно на рисунке Шадова, то общий рост достигает  $8 \frac{1}{3}$  высоты головы, а код Фрича выдает укорачивание высоты головы и недостаточную длину ног.

Таким образом, пропорции намеренно изменены в сторону удлинения туловища, чтобы в наклонном состоянии производить правильное впечатление.

К таким произведениям, где можно доказать изменение пропорций по техническим причинам в нарушение природы, относятся в т.ч. «Аполлон Бель-

# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ



Христос Эхтернахского Золотого кодекса.

ведерский» и «Венера Милосская». Ниже я остановлюсь на этом подробнее.

Для оценки греческих творений в целом напрашивается вывод, что в каждом отдельном произведении сначала надо оценить, сколь намеренно изменены пропорции, прежде чем эти, так сказать, «технически подчищенные» образы сравнивать с естественными канонами.

В начале современной христианской эпохи находят образы, которые, как и примитивнейшие образчики человеческого искусства, нарушают

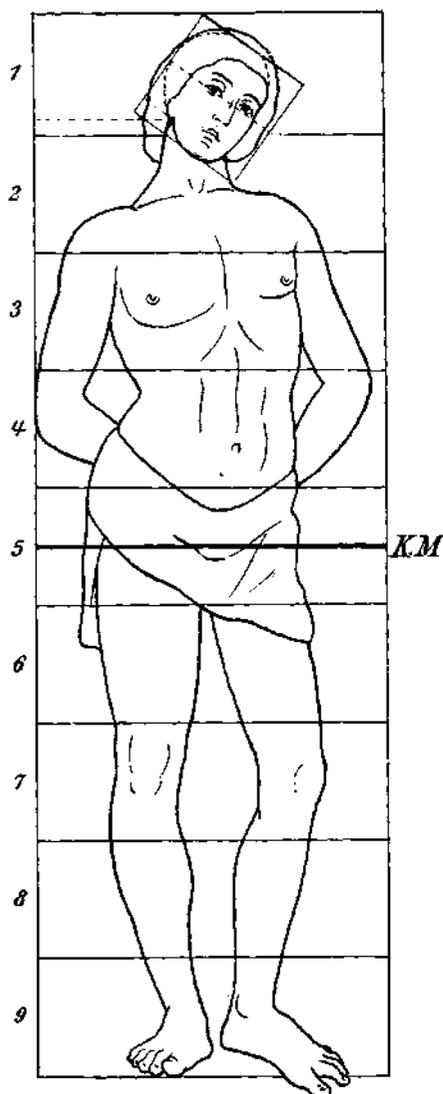
все естественные пропорции (например, романский Христос Эхтернахского Золотого кодекса).

Рост равняется  $6\frac{1}{3}$  высоты головы, что примерно соответствует пропорциям семилетнего мальчика.

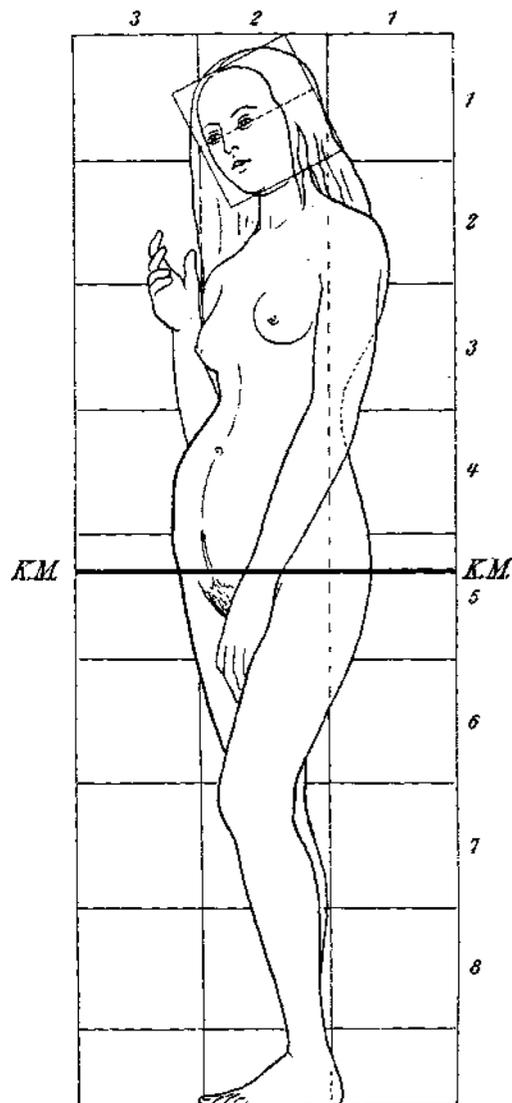
Размах на  $1\frac{1}{3}$  высоты головы короче, чем высота тела, в то время как в природе он должен быть равен или больше.

Как и в египетских, и в древнегреческих фигурах основная диспропорция заключается в неестественном укорочении торса, который здесь и там происходит от подпоясанного одетого тела.

# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ



Канон «Св. Себастьяна» работы Сандро Боттичелли.



Канон «Евы» работы Яна Ван Эйка.

Средневековые фигуры отличаются от естественных образов и в соответствии с готическим архитектурным стилем искусственно вытянуты в длину.

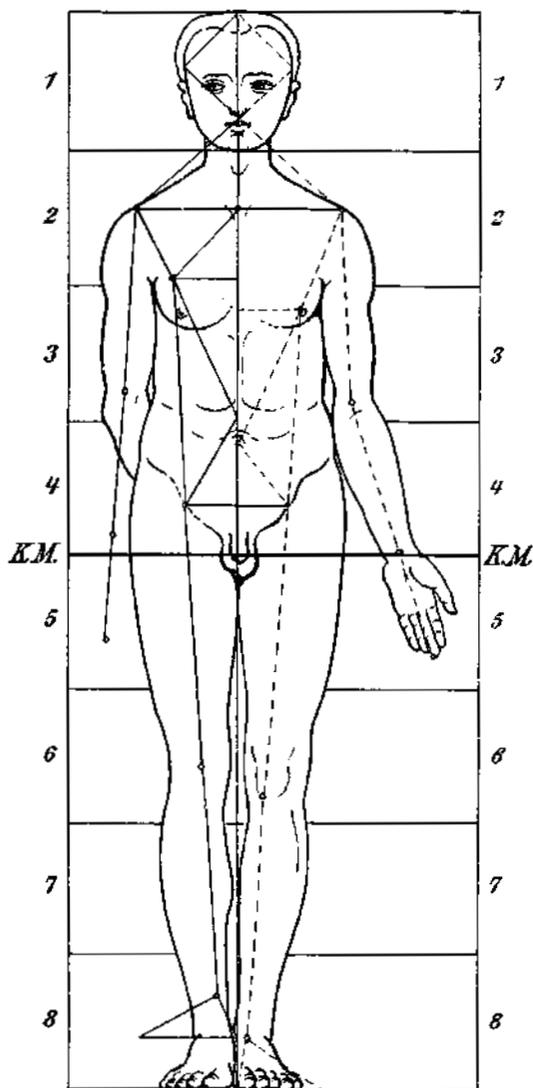
«Св. Себастьян» работы Сандро Боттичелли насчитывает 9 высот головы. Удлинение равномерно распределено по всему телу, так что середина тела (КМ) расположена в правильном месте.

Рост фигуры «Евы» (Правое крыло Гентского алтаря) работы Яна Ван Эйка — несмотря на слишком короткие ноги — составляет  $8\frac{1}{2}$  высоты головы и именно поэтому бросается в глаза. Ее туловище неестественно вытянуто, и поэтому середи-

на тела расположена выше, чем у двенадцатилетнего мальчика.

Первым художником Средневековья, с пылом исследовавшим закономерности телосложения, является Альбрехт Дюрер. Он, правда, что особо ценно для того времени, с самого начала подчеркивал, что немислим единый, действующий для всех тел канон; но он составляет каноны в 7, 8, 9 и 10 высот головы, и одно это обстоятельство доказывает, что его пропорции основываются не на природе, а исключительно на теоретических подсчетах.

# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ



Канон Альбрехта Дюрера.

Используя код Фрича для его канона в 8 высот головы, тут же выясняется: на рисунке Дюрера слишком низко расположены соски, слишком длинные ноги, ляхки, плечи, предплечья, короткие ладони.

Так как и середина тела расположена чересчур низко, то можно сделать вывод, что туловище и связанный с ним модуль позвоночника укорочен. Неестественность пропорций заметна еще сильнее, если сравнить фигуру с естественным каноном в 8 высот головы.

В эпоху Ренессанса господствовал канон в 8 высот головы.

Подобный канон, приписываемый Микеланджело, и сегодня часто используется для обучения в академиях живописи.

Канон Микеланджело сохранился только в копии — на гравюре Джованни Фаббри — и действительно соответствует 8 высотам головы, если определять высшую точку по линии зрачков.

Но если (предположив, что гравюра Фаббри точно соответствует оригиналу) обозначенную словом «теста» (голова) единицу измерения рассматривать как высоту головы, то тогда, согласно существующей в подлиннике шкале, получается длина тела свыше 9 высот головы; четыре и две трети «тесты» наносятся от середины тела вверх, четыре и одна треть — от лодыжки до середины тела; подошва ноги и макушка не включены в шкалу.

То, что на этом рисунке получается 8 высот головы, кажется мне случайностью, так как на других рисунках это не так. Две обнаженные фигуры из галереи «Альбертина» — свыше 8 высот головы, рисунки богатейшей коллекции Оксфорда между 7 и 9 высотами головы, большинство, однако, около 8 высот головы.

Если шкала, созданная для канона, принадлежит действительно Микеланджело, а не Фаббри, то это не что иное, как попытка сравнить размер головы с телом.

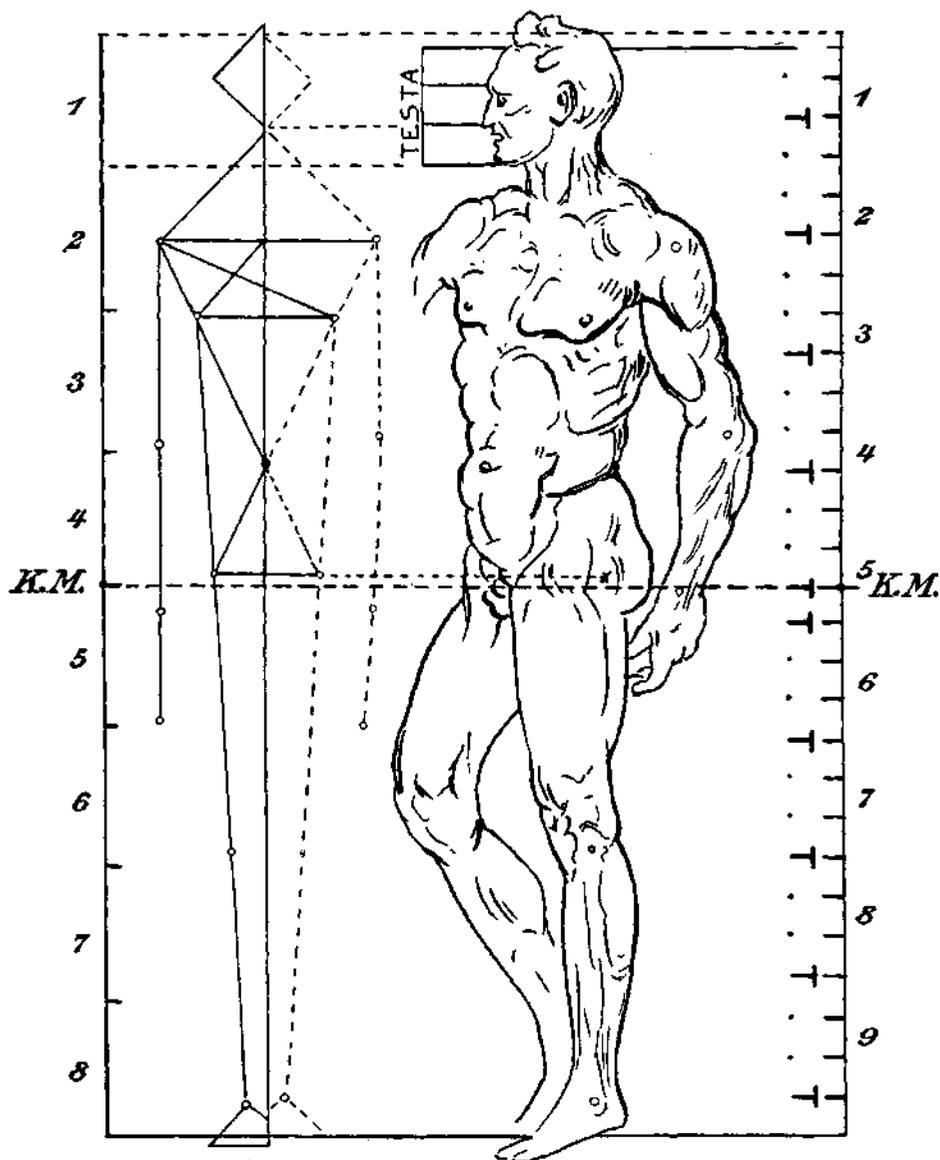
Доказательство — микеланджеловская манера написания эскизов, знакомая каждому, кто уделял внимание пластической анатомии в рисовании. Рассмотрев целый ряд его набросков, понимаешь, что он начинает рисунок не с головы, а с туловища. Туловище сначала наносится жирными линиями, затем соединяется с конечностями и шеей.

Ладони, стопы и голова часто нанесены лишь легкими штрихами, в то время как торс исполнен во всех подробностях. Движение зафиксировано, на торсе, бедрах и плечах прорисован каждый мускул, от шеи вверх две или три четкие линии обозначают грудино-ключично-сосцевидную и затылочную мышцы, над этим угловатая дуга нижней части нижней челюсти, легкий контур означает череп.

В каноне Микеланджело на торсе и его сочленениях подчеркнуты все важные мышцы и суставы, а голова, ладони и стопы в движении лишь слегка намечены.

Как истинный анатом, он знает, что особенно важно для передачи движения: вращающие, сгибающие и разгибающие мышцы и суставы торса и

# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ



Канон Микеланджело (Фаббри).

конечностей, а движимые элементы — голова, ладони и стопы — не представляют для него ни малейшего интереса.

Согласно коду Фрича, на гравюре Фаббри — по сравнению с вытянутым торсом — короткие ноги, а у обнаженных фигур из галереи Альбертина — слишком длинные.

Итак, Микеланджело предпочитал изображать фигуры приблизительно в 8 высот головы, но не имел никакого определенного канона и, похоже, не собирался его создавать.

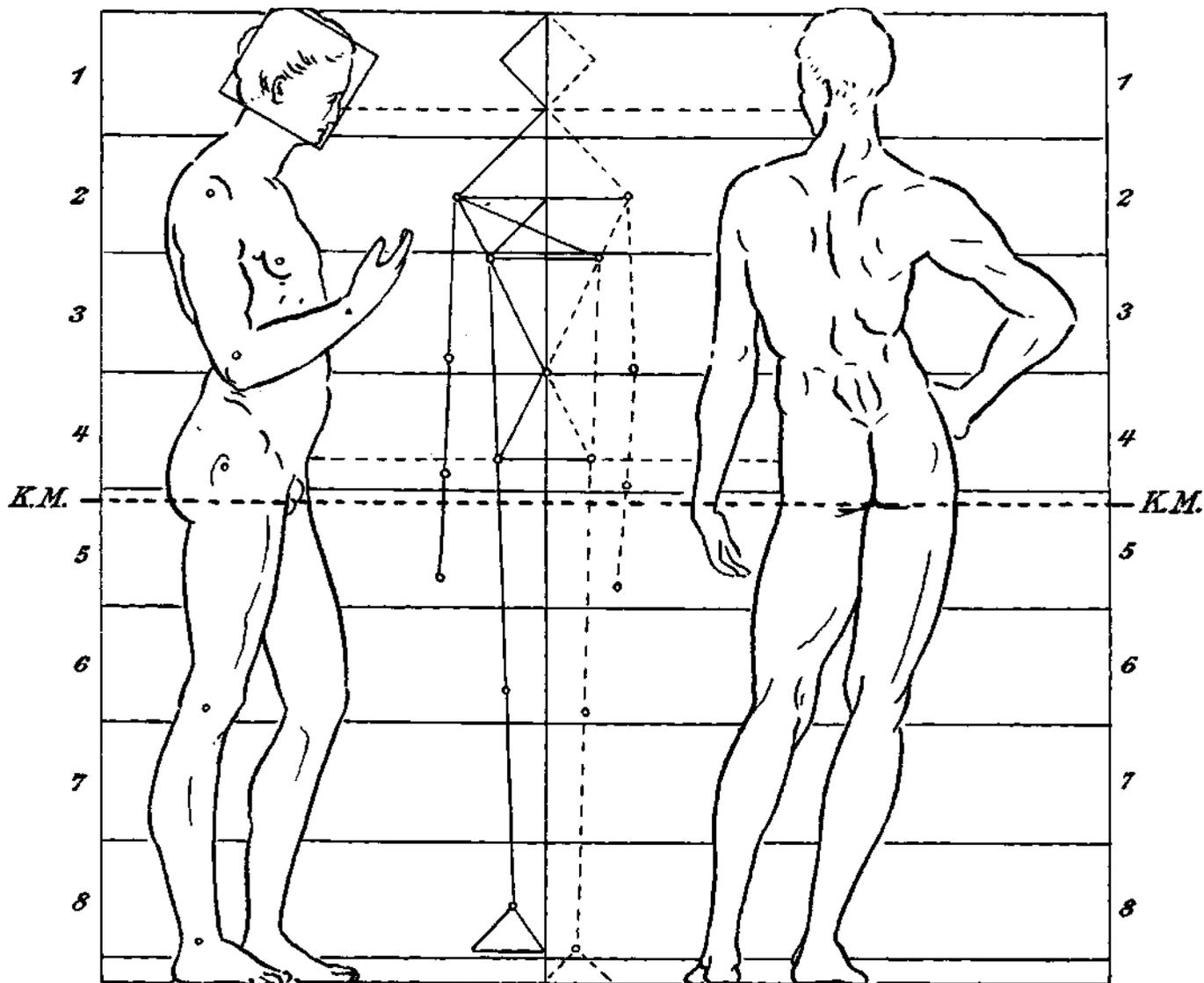
Иначе обстоит дело с Леонардо да Винчи; в своем «Трактате о живописи» он пишет об идеальном

образе, особо подчеркивая, что создал его из расчета 8 высот головы.

Он пришел к этому в результате многочисленных измерений живых людей, и результат примерно тот же, что и найденный ранее Праксителем, а также подтвержденный у избранных представителей современных людей.

При сравнении с каноном Фрича в каноне Леонардо заметно небольшое удлинение ног, чуть заниженное расположение пупка и макушки; за исключением последнего все эти отклонения совпадают с теми же особенностями естественного идеального образа.

# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ



Канон Микеланджело (галерея «Альбертина»).

Единственное различие — слишком низкая высота макушки, что, как видно из детального рисунка Леонардо, связано с более высоким расположением линии зрачков. Иначе говоря, Леонардо изображает лицо — по сравнению с черепом — чуть более крупно, ошибка, которая так встречается в жизни, что ее отсутствие может считаться необычайно хорошим телосложением.

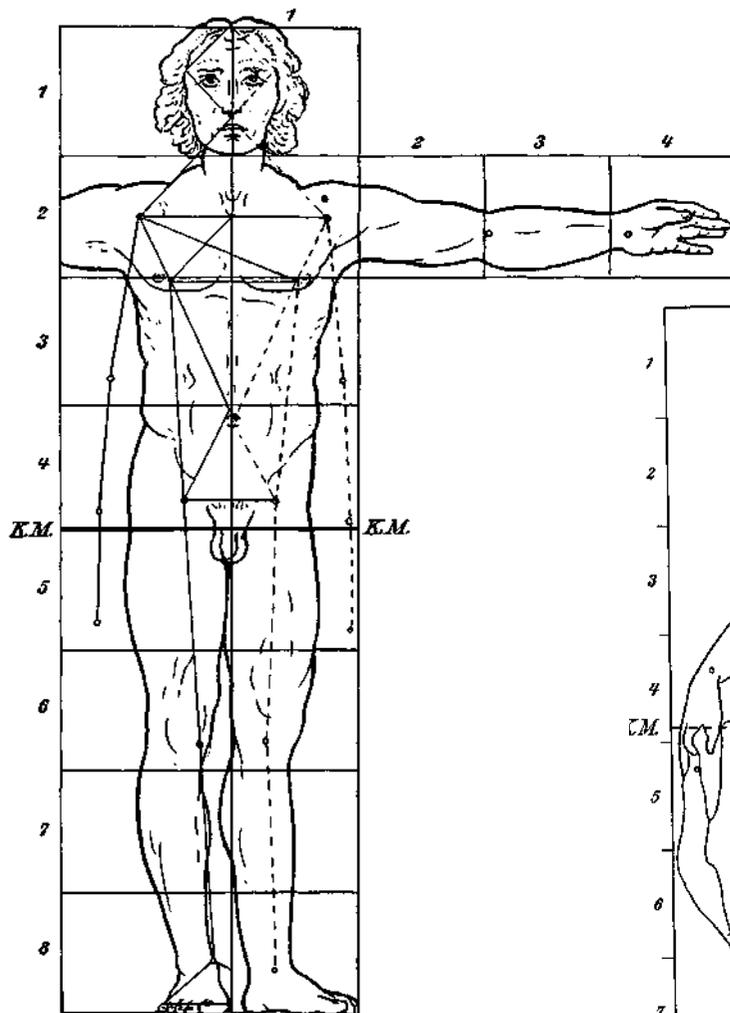
Джотто, по всей видимости, уже в начале XIV века создал канон, а за ним Гиберти, Браманте, Альберти и др.

Всем им присущ, согласно их рукописям и художественным произведениям, постепенный пе-

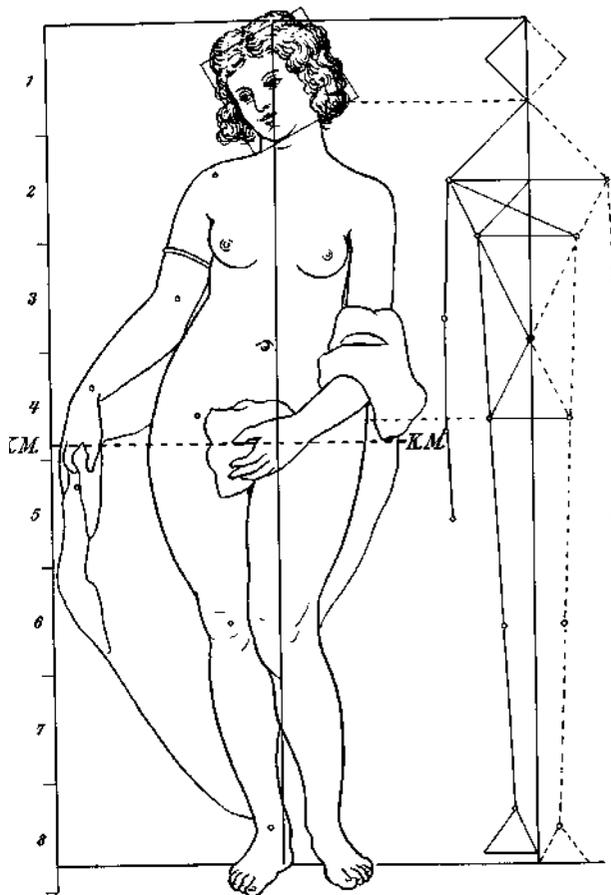
реход от вытянутого готического к естественному идеалу, и в этом отношении они важны с искусствоведческой точки зрения. Разделение на подмодули кажется забавой, и только канон Леонардо обладает непреходящей ценностью, потому что его художественный идеал соответствует природному. Но и у него нельзя принимать во внимание систематизированное деление 8 высоты голов на 12 градусов к 12 точкам к 12 минутам и минимумов.

На канон Леонардо равняются — назовем самых известных мастеров: Джорджоне, Тициан, Пальма Веккьо, Рафаэль и художники его школы — он во-

# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ



Канон Леонардо да Винчи.



Канон Рубенса.

обще задавал тон для всего Чинквеченто (Высокого и Позднего Ренессанса).

Но и для современного классицизма канон Леонардо остается определяющим, и в наши дни от него происходят художественные размеры в 8 высот головы.

Все последующие системы в 8 высот головы, среди которых я назову каноны следующих мастеров: Кузэн, Жерди и Сальваж, основываются не на измерениях живых людей, а подсчитаны по канону Леонардо и соответствующим ему произведениям античного искусства (гладиаторы).

Жерди для более простого использования упростил масштабы, считая высоту голову до подбородка, затем до сосков груди, до пупка, до паха, по две до середины коленной чашки и оттуда до пятки. При этом он отклоняется от естественного канона и чрезмерно удлиняет голень.

Наряду с этими канонами в нидерландской школе снова обращаются к живой модели, не подогнанной ни под какие традиции.

У Сусанны Рембрандта рост в  $7 \frac{1}{2}$  высоты головы, Рубенс, взяв за основу параметры своей второй жены, пришел к канону в  $7 \frac{7}{8}$  высоты

# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ



Рембрандт. Сусанна и старцы.

# КАНОН ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДЕ И ИСКУССТВЕ



Питер Пауль Рубенс. Суд Париса.

головы. Рисунок с канон Рубенса сконструирован по его Венере в мадридском «Суде Париса», которая — судя по архивным письмам — нарисована с Елены Фоурмен. Она являет собой ровно середину между естественным канон в  $7\frac{3}{4}$  и 8 высот головы и имеет — по канону Фрича — незначительное удлинение ног.

До Новейшего времени наряду с академическим направлением, которое, не всегда точно следуя природе, превозносило фигуру в 8 высот головы, существует и это реалистическое течение, в котором образы в зависимости от модели колеблются между  $7\frac{1}{2}$  и 8 высоты головы.

Итак, в античную эпоху сначала встречаются примитивные непропорциональные фигуры, затем

следует переход от естественного усредненного канона до естественной идеальной фигуры в период наивысшего расцвета, и наконец в эллинистический период наряду со всеми естественными канонами — неестественные удлинения.

Современная эпоха также начинается с примитивных непропорциональных образов, к которым примыкают неестественно вытянутые готические фигуры. От них в период Ренессанса изображение возвращается к естественной идеальной фигуре, чтобы, наконец, в Новейшее время присягнуть на верность всем естественным канонам.

Кроме того, стоит упомянуть о том, что и сегодня создаются далекие от природы, декоративно измененные изображения человеческого тела.

# Скульптурное изображение человека

Первым среди изобразительных искусств было искусство формы — скульптура.

Даже животные, птицы, рыбы и насекомые при строительстве своих жилищ демонстрируют чувство формы. Согласно мудрой библейской легенде, Бог создал человека из глины. Для первобытных народов и для растущих на природе детей мокрый песок, глина и снег — первые материалы для выражения их пробуждающейся тяги к искусству.

То, что первый художественный лепет наших детей, воспитываемых в более высокой культурной среде, выражается обычно в каракулях на стенах и бумаге — культурный сдвиг, не позволяющий сделать вывод об изначальном развитии человечества. Так как перенос физического мира на поверхность — напряженная умственная работа, которая должна предшествовать первому штриху у современного ребенка, так же как у человеческого рода в его детстве.

Скульптура — старейшее искусство и изначально автономное; живопись же родилась из декоративного плоскостного искусства, из орнамента.

Скульпторы предпочитают прочный долговечный материал — дерево, камень, металл и слоновую кость, поэтому среди сохранившихся художественных творений прошедших веков, начиная с древнейшего каменного века, преобладают произведения скульптуры, по сравнению с которыми живописные составляют лишь небольшую часть.

Скульпторы обычно довольствуются формой, цвет — несуществен, перспектива учитывается, если должны измениться пропорции скульптуры в зависимости от ее будущего расположения; она проще и понятнее, чем живопись, основанная на более сложном и комбинированном образе мыслей.

Именно по этим причинам скульптура является основой изобразительного искусства и создает более обширную, однородную и легче оцениваемую картину об изображении человеческого тела.

## Античная эпоха

Античная эпоха обладает примитивными чертами, которые определил Ланге, вплоть до древнейшего, архаического периода греческого искусства.

В архаическом искусстве Греции прослеживается постепенное преодоление примитивного изображения, а затем создание нормального человеческого

образа, с которым достигнут первый расцвет античной культуры.

Из нормального человека наивысший расцвет формирует человека прекрасного, а в следующий за ним эллинистически-римский период идеальный образ отходит на задний план, уступая место усиливающейся реалистичности.

## Примитивное искусство

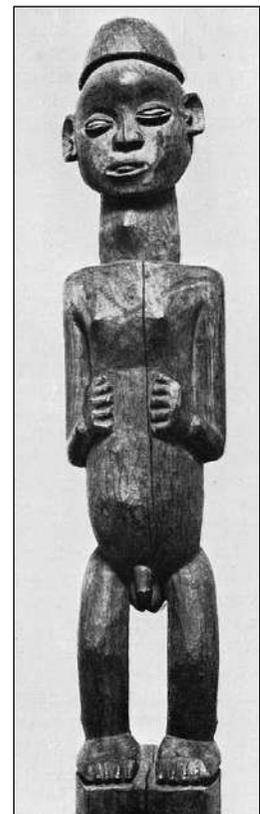
Изображения человека у нецивилизованных народов, и сегодня находящихся на низком уровне развития, представляют собой в зависимости от расы и климата пеструю картину, повсеместно сохраняющую общие основные формы.

Чем меньше одежды на людях, тем теснее их связь с природой, острее взгляд, вернее рука, и посему врожденная склонность к искусству у охотников и кочевников, стоящих на низжайшей ступени, подталкивает их к достоверному изображению обнаженных людей и животных.

С появлением росписи и татуировок, увеличением одежды и орудий угасает естественное восприятие тела, вытесняемое стремлением к украшательству.

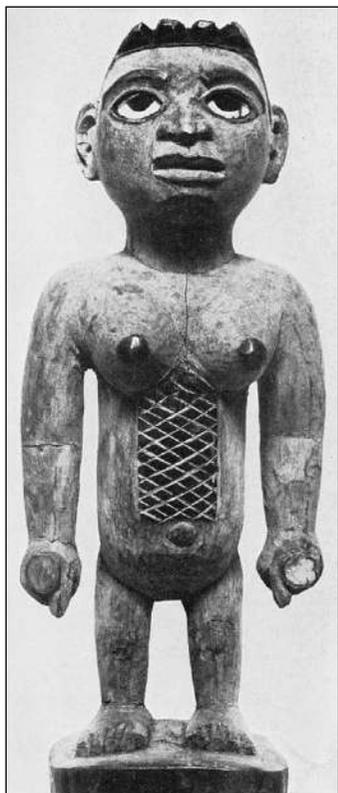
Поэтому у более развитых в культурном плане — и одетых — крестьян, ткачей, гончаров и кузнецов изображения зверей и людей утрачивают природную достоверность, превращаясь в причудливо орнаментированных идолов.

Схожая ситуация и у наших предков — первобытных народов доисторического времени. У нагих охотников древнейшего каменного века встречаются поразительно точные изображения животных и людей, а в более позднем каменном веке, в бронзовом и железном веках заметно украшательское и стилистическое искажение. Для оценки примитивного искусства



Идол с верховий Конго (Этнографический музей, г. Лейден).

# Скульптурное изображение человека



Женский фетиш из Западной Африки (Этнографический музей, г. Лейден).

можно использовать изделия нынешних первобытных народов, так как за прошедшие тысячелетия утрачены творения доисторических народов, сделанные из более мягких материалов, в особенности из дерева.

Из современных нецивилизованных народов на ступени древнейшего каменного века находятся австралийцы, бушмены, некоторые африканские племена, эскимосы, жители Огненной Земли и т.д.; позднему каменному веку соответствует большинство американских и океанских племен, бронзовому и железному — почти все негры.

Верманн первым попытался систематизировать искусство примитивных народов и сходные ступени доисторического развития с общественной точки зрения.

Ланге первым исследовал закономерности в изображении человека в примитивном искусстве.

Для всех примитивных картин человеческая фигура обращена лицом к зрителю.

Вертикально ли расположена фигура, в движении ли она, сидит на корточках, горизонтальна или наклонена вперед, ноги согнуты или широко расставлены, руки не двигаются или находятся в движении, голова и торс — как единое целое, направлены вперед, шея и туловище не повернуты.



Адам и Ева из Бому (Этнографический музей, г. Лейден).



Те же сзади.



Деревянная скульптура женщины из Анголы (Этнографический музей, г. Лейден).

# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА

К этому сформулированному Ланге закону фронтальности добавляется еще одна особенность, присущая примитивнейшим художникам — детям: на их рисунках главное всегда изображено крупнее.

Голова — несоразмерно большая, так как на ней должно уместиться много деталей: глаза, нос, рот, уши и волосы, на торсе — тоже немало — лишь соски, пупок и половые органы, а на конечностях нет ничего. Если органы чувств отсутствуют, то голова маленькая. Наивному наблюдателю предмет кажется тем больше, чем больше деталей он на нем видит, количество зрительных впечатлений оборачивается увеличением размера.

Но и важность, которую примитивный художник по собственному разумению придает какому-то элементу своего произведения, находит отражение в увеличении данного элемента (например, всадник по размеру изображен крупнее, чем лошадь, лицо основного персонажа крупнее второстепенных, и на фаллических изображениях половые органы отличаются сверхъестественным размером. И сегодня стиль примитивной живописи характерен для карикатуры, где отличительные особенности подчеркнуты увеличены.

Обобщенно данный закон можно назвать законом стилистического выделения и преувеличения.

Еще одна особенность примитивного стиля — несовершенство и наивность техники. В то время недостаточно владели материалом и пытались преодолеть или обойти технические сложности самым причудливым способом. Первобытные народы в своих скромных притязаниях довольствовались грубым изображением человеческих форм. И если при взгляде на них современный культурный человек видит гротеск и карикатурность, то он не должен забывать, что примитивные народы, так же как дети, воспринимают отличительные признаки лишь при увеличении, что недостаток исполнения компенсируется за счет фантазии, а в грубых фигурах они прочитывают больше, чем чуждый им человек.

Так и для ребенка грязная сломанная кукла становится любимейшим фетишем.

Фигурка идола с верховий реки Конго требует примитивнейшего восприятия. Вся фигура грубо вырублена из дерева, руки прижаты к туловищу, плечевой контур продолжается в прямых линиях ног.

Фигура стоит строго фронтально, симметричность нарушена, что объясняется несовершенством техники.

О пропорциях речи вообще не идет. Длинная шея, короткие ноги, длинный торс и большая голова не сочетаются друг с другом.

Расовые особенности не выражены, поэтому затруднительно сказать, с какого он континента; в этнографическом музее Лейдена имеется схожий божок с острова Пасхи.

Швайнфурт (Швейнфурт) воспроизводит образ древней представительницы народа бонго, принадлежащий к тому же типу.

Это грубое, неотесанное изображение человека сродни снеговикам современных детей.

Типичный пример примитивного искусства — женский фетиш с западного побережья Африки высотой 18,5 см, грубо вырезанный из дерева.

Фигура расположена строго фронтально, голова составляет больше четверти от общей высоты и больше чем у нормального новорожденного; конечности неуклюжие и короткие.

На голове — глаза, рот, нос и уши, на туловище — неестественно большие грушевидные груди и пупок. Таким образом, прослеживается увеличение головы до туловища в целом, а также отдельных деталей головы и туловища.

Над пупком — татуировка в косую полоску.

Примечательно исполнение висящих рук с зажатыми в ладонях колышками — подобная поза характерна и для египетского искусства. Во всех случаях колышек, не обладая символическим значением, оставлен для прочности.

В профиль видно, что чересчур короткие ноги согнуты.

Несмотря на безыскусность, данный фетиш обладает расовыми признаками негроидов: широкий нос, толстые губы и вымеобразные груди.

В музее Лейдена находится чудесная скульптурная группа из Бому (Юго-Западная Африка) высотой 42 см, вырезанная из дерева и раскрашенная в черные и желтые цвета: Адам и Ева по-африкански.



Женский жертвенник Дамара (Этнографический музей, г. Лейден).

# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА

Голова составляет только треть общей высоты, туловище и ноги до смешного коротки, поза строго фронтальная, голова увеличена. Как и в фигуре, очевидны признаки черной расы, половые органы слегка намечены. Примитивной техникой объясняется удлинение рук спереди, которое в нижней части настолько сильно, что руки касаются друг друга; руки, опирающиеся сзади на плечи, в два раза короче. На ногах неуклюже обозначены икры и лодыжки, на спине — нижний край лопатки; грудь женщины, лицо и кисти рук проработаны тщательнее.

Общим для всех этих фигур, возникших в каменном веке, является фронтальность, увеличение отдельных частей тела, объясняющееся либо целью изображения, либо техническими сложностями, а также упрощенная обработка поверхности тела.

Понятие обнаженности у этих почти не одетых народов абсолютно естественное; увеличенное изображение фаллоса является не неприличным, а символическим, соответствующим цели изображения; для наивного первобытного человека гениталии — символ плодородия и начала новой жизни и как таковые переносятся на изображения идолов и особо выделяются.

У женщин добавляются груди кормящей матери.

Среди примитивных деревянных резных изделий из Африки постоянно встречается мотив обнаженной женщины, поддерживающей руками грудь, полную молока. На этой деревянной скульптуре из Анголы (высота 24 см), кроме головного убранства, единственной одеждой являются тяжелые кольца на щиколотке. И эта фигура с широко расставленными ногами исполнена фронтально и насчитывает 3 высоты головы.

В примитивном древнейшем искусстве женщина воспринималась как символ плодородия. Так появилась Астарта, богиня плодородия, одной рукой сцеживающая молоко, другой — указывающая на половые органы, затем из этого образа возникли позднейшие изображения Венеры, которая одной рукой прикрывает грудь, другой — половые органы, а тема плодородия переросла в чувство стыда.

Все эти художественные произведения возникли у народов, почти не имеющих одежды и стоящих в своем развитии на ступени каменного века.

Чем выше культура и художественное мастерство, тем больше изображения обнаженного тела лишаются естественных особенностей и сами становятся украшением.

Примером среди многих является жертвенник Дамара из Намибии. Вместо лица — ритуальная маска; груди на одном уровне с плечами; скрещенные руки и ноги образуют орнаментальный рисунок.

Здесь хотя бы различимо человеческое тело, другие изображения подчас столь причудливы, что лишь проникательные ученые могут разглядеть в них главное — человека и части его тела.

Если побеждает любовь к декору, то украшается все: собственное тело, одежда, дом и инструменты; обнаженное тело теряется за украшением, его стесняются как вторичного, а изображение его в искусстве блекнет.

Если такой подход будет развиваться дальше, то потребуются много времени для пробуждения художественного восприятия человеческого тела.

Для сегодняшних нецивилизованных народов, которые рано или поздно столкнутся с европейской культурой, это время, пожалуй, не придет.

## Доисторическое искусство

Тысячи лет назад на юге Франции, в центральной части Германии и вниз до Богемии, Моравии и Хорватии обитали охотники, превосходящие древнюю расу неандертальцев в строении тела и умственных способностях.

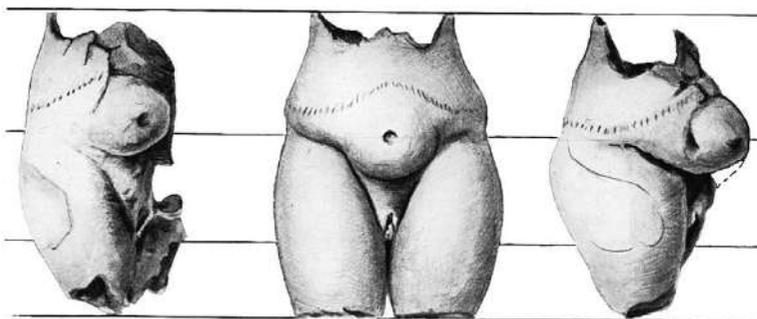
Прекрасно сложенные, стройные представители кроманьонской и ориньякской расы запечатлены на древнейших изображениях обнаженных людей и животных.

Первый полностью сохранившийся скелет человека ориньякской культуры был найден Хаузером и Клаачем в 1909 году под скалой Комб-Капель близ Монферрана.

Это мужчина в возрасте около 50 лет, строение черепа соответствует развитым расам сегодняшнего времени, торс короткий, конечности изящные, стройные и длинные, зубы маленькие и ровные, челюсть небольшая с выраженным подбородком и высоким небом, что позволяет предположить узкий прямой нос и маленький рот. Лоб чистый и высокий, со слабо выраженными уплотнениями над глазами.

Вместе с частями скелета были найдены остатки украшений и орудий труда, по которым можно судить о культурном уровне данного народа.

# Скульптурное изображение человека



Венера Брасемпуйская (палеолит).

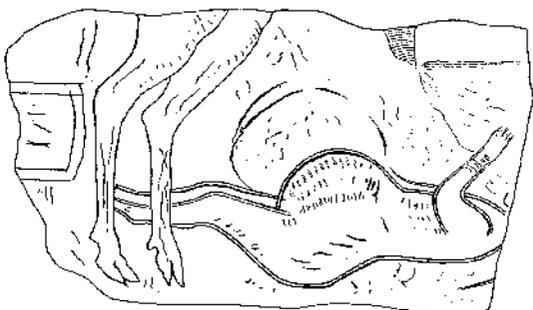
Оружие и инструменты — из камня. От непогоды они прятались в пещерах и грелись у огня.

Они жили охотой, рыбной ловлей и дарами леса. Носили цепочки на шее, украшения, амулеты и, возможно, пояса из слоновой кости, кусочки костей и продырявленные раковины; одежды не знали — на всех пещерных рисунках изображены только обнаженные фигуры.

Рисунки на костях и бивнях мамонтов с потрясающей достоверностью воспроизводят различных животных, мамонтов, диких лошадей, каменных козлов, первобытных быков и оленей, а также — обнаженные человеческие образы.

Древнейшие свидетельства художественного мастерства пещерных людей золотого века найдены в 1895 и 1897 годах в долине реки Везер на юге Франции.

Это обнаженные женские тела пышных форм, вырезанные из бивня мамонта. «У истоков искусства стоит женщина» (Верманн). В горных породах у Брно обнаружен мужчина из слоновой кости — первый такого рода, а в 1909 году археолог Йозеф



Беременная женщина у ног оленя (изображение на кости из Ложери-Бас).

Сцомбати сообщает о женской статуэтке из песчаника, схожей с французскими и названной им «Венерой Виллендорфской».

Важнейшие произведения палеолита — два пышногрудых женских торса из селения Брасемпуй, стройное туловище женщины из Ложери-Бас и голова девушки из Ланд, все четыре — из кости мамонта.

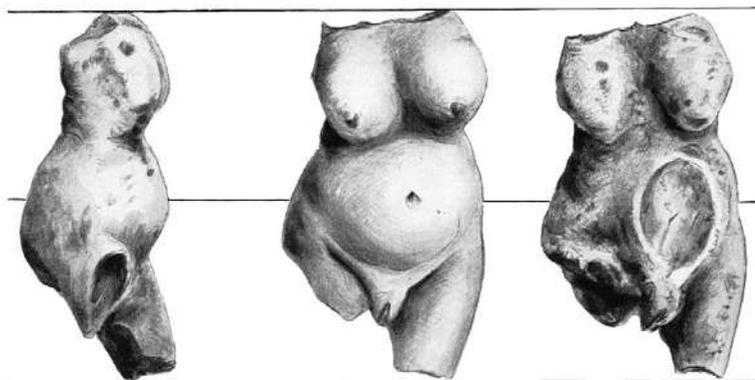
Венера Брасемпуйская — сильно поврежденная временем фигурка из слоновой кости высотой 5,8 см. Наряду с двумя снимками я помещаю реконструированный образ (по Мортилле), благодаря которому легче представить себе оригинал. Над мощными бедрами — круглый, у пупка сильно выпирающий живот, свойственный зрелым женщинам.

Данная округлость обусловлена не стеатопигией и не беременностью. Против стеатопигии свидетельствует отсутствие жира на бедрах, а против беременности — поверхность живота, у беременных она более дряблая. Доказательством того, что художник не хотел изображать беременность, является сравнение с другой картиной каменного века, на которой действительно изображена беременная.

Это фигура из Ложери-Бас, вырезанная на кости; у ног оленя лежит женщина, чей непомерно большой живот с характерными для беременных растяжками у пупка и на бедрах достоверно воспроизводит это состояние.

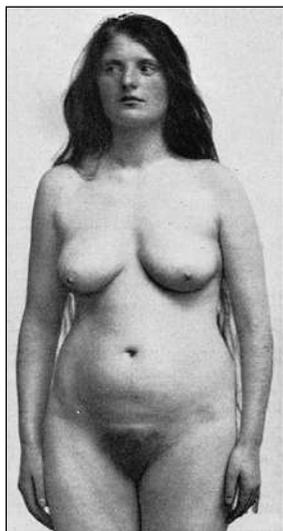
Половые органы изображены с большой тщательностью; над пупком идет полоса, означающая или пояс, или, возможно, татуировку.

На второй фигурке из Брасемпуя сохранились мощные свисающие груди.



Второе изображение из Брасемпуя (палеолит).

# Скульптурное изображение человека



Торс 26-летней венедки — лужицкой сербки (снимок с натуры).

И в этом случае я наряду со снимками анфас и в профиль поместил реконструированное изображение. Поверхность сильно повреждена, в остальной фигурка высотой 6,8 см похожа на первую.

В обеих статуэтках подчеркивается здоровая, мощная женственность, а не плодовитость.

В этих произведениях искусства видели и игрушки, и идола, а проницательный исследователь обнаружит изображение прародительницы из каменного века. Я присоединяюсь к Верманну, который при

виде их испытывает исключительно радость от искусства, не пытаясь ничего выискать.

В достоверности этих древних изображений лучше всего убеждаешься при сравнении их с жизнью. Крепко сложенная женщина 26 лет древней вендской расы, служившая моделью Преллу и Эберляйну, является живым повторением художественного изображения из каменного века тысячелетней давности.

Противоположность этим крупным телам — стройная фигурка из слоновой кости из Ложери-

Бас, служащая доказательством того, что и в эпоху палеолита хрупкие фигурки пользовались популярностью. Ее высота 8 см, верхняя часть туловища отломана, и невозможно определить первоначальную форму груди; ноги же сохранились почти до щиколотки; ляжки, колени, икры переданы так же верно, как и живот, и груди у полных фигур.

К стройному типу палеолита относится и голова Венеры Брасемпуйской. Голова высотой 3,5 см; чуть волнистые длинные волосы изображены легкими продольными и поперечными полосками, глаза и рот слегка намечены, особо привлекательны тонкий профиль и мягкий переход от подбородка к шее.

И хотя это только фрагменты, они все же дают представление о красоте тела, которой уже тогда обладали люди, и о высоком уровне развития той далекой эпохи, как зарницы пробиваясь из тьмы доисторических времен.

Вероятно, данным произведениям из слоновой кости и других костей предшествовал период, когда использовались дерево и мягкий камень, а также глина и воск, — период, соответствующий более низкой ступени примитивного искусства.

С людьми каменного века, похоже, исчезло и их искусство.

Среди находок более позднего неолита и бронзового века также встречаются обнаженные фигуры, но они не отличаются от схожих творений сегодняшних нецивилизованных народов, демонстрируя те же неестественные и орнаментально-искаженные формы.



Венера Брасемпуйская (палеолит).

# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА

Изображения животных в последующие времена также утратили налет достоверности, став вычурными и чопорными.

## Египтяне

Лишь тысячелетия спустя египтяне разглядели красоту человеческого тела. Древнейшие из известных изображений демонстрируют уже столь уверенный сложившийся стиль, что, согласно Эрманну, напрашивается вывод о длительном неизвестном предварительном этапе, свидетельств о котором не сохранилось. Изображение нагого человеческого тела возникало из одетой фигуры, но если небольшое поясное украшение мужчин, прозрачные платья женщин выдают формы тела, то полностью обнаженный образ все же редкость.

Египетское искусство, служа религии и фараонам, превратилось в ремесло и за четыре тысячелетия расцвета сохранило единый характер, выраженный в строгой приверженности традициям.

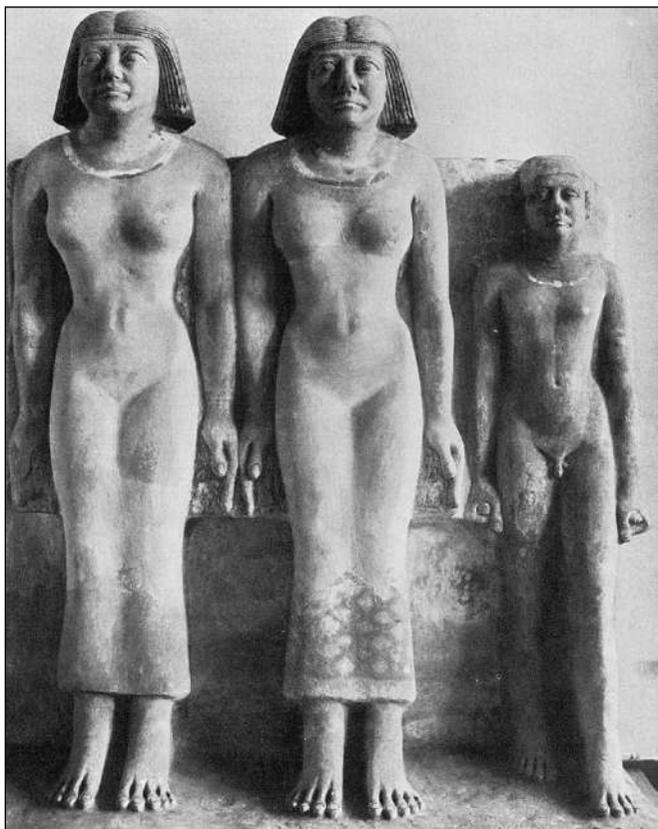
Ею руководствовались все произведения искусства, воспевавшие правителей, богов и культ мерт-

вых, и только отдельные мирские творения, нарушая сложившуюся схему, обращались к природе.

Кажется, словно в твердом, предназначенном для вечности граните и порфире угасала художественная сила созидания, так что, несмотря на выдающееся мастерство, египтяне лишь в творениях из известняка, дерева, слоновой кости, глины и жидкого металла достигают большей точности и достоверности.

Однако все произведения исполнены по принципу фронтальности, которую Ланге и вывел из египетского искусства.

Человеческий образ строится по канону, высчитанному из длины указательного пальца. Высота головы укладывается в общей высоте  $7-7\frac{1}{2}$  раза. Эрманн отмечает следующие особенности: «Почти все части тела выполнены традиционно, что нам отнюдь не кажется удачным. Икры ограничены гладкими поверхностями, несовершенно передающими форму; ключица, без которой не обойтись даже в самой небрежной работе, обычно расположена в неправильном месте, все пальцы вытянутой ладони похожи на четыре гладкие палочки без намека на суставы. Также условно вначале изображалась и голова».



Гробница из Египта  
(Археологический музей,  
г. Лейден).

Рабыня. Древнеегипетская  
деревянная статуэтка  
(Археологический музей,  
г. Лейден).



# Скульптурное изображение человека



Обнаженная женщина.  
Слоновая кость (Археологический музей, г. Лейден).



Она же в профиль.

Если изображение переносилось из пространства на плоскость, то плечи изображались во всю их ширину анфас, голова и ноги — в профиль, обычно повернутые направо, на обеих ногах только большой палец всегда направлен вперед, на руках большой палец обращен наружу; на голове глаз изображен в профиль всей глазницей, ухо изображено выше и дальше от глаза, чем бывает в природе.

Для наглядности Лангер пририсовал на профиле фараона Рамзеса скелет, в котором нижняя челюсть должна быть поднята вдвое, чтобы достичь хряща ушной раковины.

Традиционный египетский тип изображен на известняковой гробнице из Лейденского музея, на ней две женщины в прозрачных одеждах и голый ребенок. Пропорции (рассчитанные на с. 22 для стоящей слева женщины) во всех трех фигурах ориентируются на канон 19 пальцев и равны чуть больше 7 высот головы.

Что касается голов, то прежде всего заметно доминирование лица над черепом; середина высоты головы попадает примерно на кончик носа, в то время как она должна находиться на линии зрачков. В противоположность черепу, слишком низкому и для взрослого, глаза большие, словно детские.

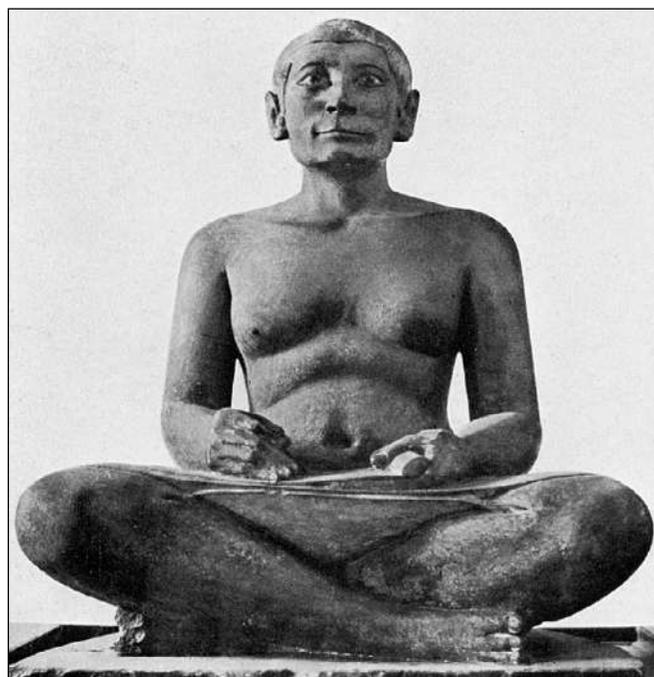
Несоразмерность короткого торса и длинных ног объясняется тем, что египетский обнаженный идеал выведен из одетого тела.

Как известно, благодаря высоко расположенной талии и длинным спадающим одеждам нижняя часть тела кажется длиннее. Поэтому завязанный выше бедер пояс мужчин и длинные платья женщин создают впечатление короткого туловища и длинных ног.

Туловище в форме песочных часов, особенно заметное у обнаженного мальчика, является напоминанием о подпоясанной фигуре. Тело из-за одежды видоизменяется, что еще сильнее подчеркивается произведением искусства.

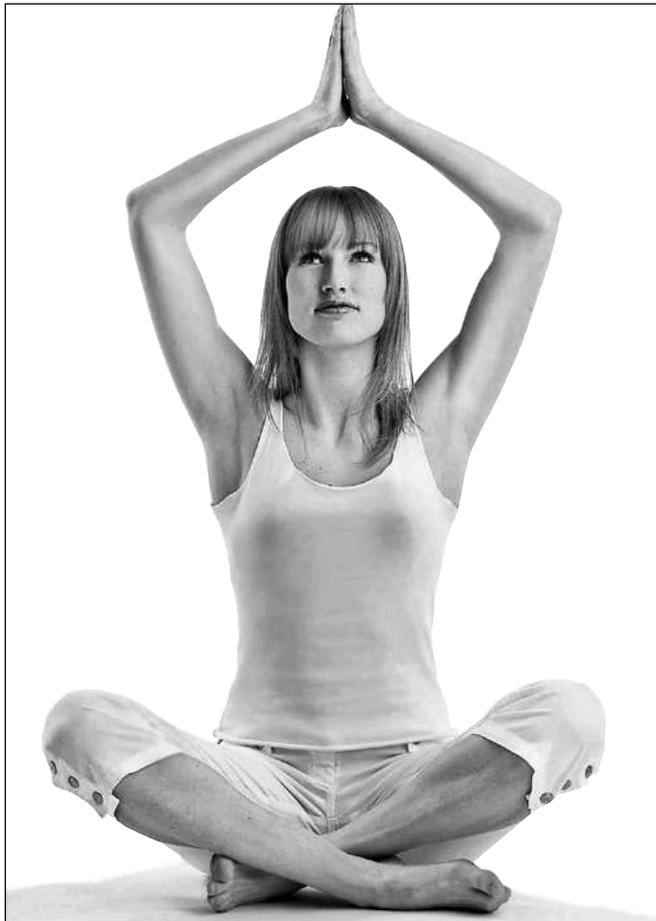
Заметные диспропорции у древнеегипетской рабыни, хорошо сохранившаяся деревянная статуэтка которой хранится в Лейденском музее.

В целом фигура выполнена точнее, просматривается девичья скромность, формы мягче, округлее, суставы тоньше, руки и ноги изящнее. И этот образ ориентирован на египетский канон в 19 указательных пальцев. Вследствие слишком длинных ног середина тела ниже половых органов.



Древнеегипетский писарь (Париж, Лувр).

# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА



Девушка в позе Будды (снимок с натуры).

Схожие пропорции сегодня можно встретить среди нилотов с Верхнего Нила и гереро (представителей племени банту), хотя и не столь ярко выраженные.

Так как это рабыня, нельзя исключать возможность, что речь идет о принадлежащей к этой расе модели, которую художник изобразил в традиционной форме.

Наилучшим изображением человека в Древнем Египте является, согласно Эрманну, фигурка обнаженной женщины (слоновая кость) из Археологического музея Лейдена.

И у нее крупная голова, короткое туловище и длинные ноги, но поверхность тела обработана более тщательно.

Верно изображены нижняя граница грудной клетки, переход торса в бедра, коленные чашки, присущий женщине жировой слой вокруг пупка, мягкий переход груди к плечам. В профиль видны тонкие черты лица. Однако ягодицы расположены

слишком высоко, шея находится на нужном месте, но слишком толстая, а уши оказались чересчур высоко и сзади положенного.

Несмотря на канон, египетские творения обладают неестественными соотношениями, слишком большими головами, коротким торсом, длинными руками и ногами.

Выражение лица застывшее и традиционное, похожее на маску; преобладают широкие плечи, плоская грудь и стройная средняя часть, туловище и конечности — веретенообразные, суставы лишь слегка проработаны.

То, что египетское искусство все же отставало от природы, доказывают не только современные потомки древних египтян, но и сохранившиеся с того времени мумии, обладающие грациозным телосложением и хорошими пропорциями.

Наряду с этими более или менее стилизованными образами встречаются и некоторые довольно достоверные, как, например, раскрашенная известняковая фигурка писаря из Лувра.

Древнейшая из известных поз Будды не позволяет точно определить пропорции; но все же фигура кажется маленькой, приземистой, с большой головой и короткими мощными ногами.

Лицо, застывшее в напряженном внимании, со складками в уголках рта, поднятыми бровями и зоркими глазами, обладает портретным сходством. Ключицы изображены здесь верно, так же как и упитанное, не слишком мускулистое тело и жилистые руки, в то время как плечи, щиколотки и ступни не столь анатомически достоверны.

Статуэтка выдержана в реалистичном стиле и излучает здоровье и силу. Наивное отображение природы идет вразрез с господствующим стилем и лишено художественной оценки, обобщения или идеализации.

Вот один пример из многих, что художественное мастерство раскрывает всю свою силу, если наперекор традициям и регламентирующим законам возвращается к единственно верной природе.

Несмотря на духовную свободу, и этот художник руководствовался принципом фронтальности.

Для оценки позы Будды, приобретшей в более поздних индийских изображениях неестественный характер, помещаю фото молодой девушки.

На нем видно, какое положение принимают согнутые в данном положении ноги, не тренированные многолетними упражнениями, как у индийских людей-змей.

# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА

Это естественное положение заметно и у египетского писаря, что приятно отличает его от Будды и Бодхисатвы, которые кладут ноги на колени стопами вверх.

Наряду со схематичными, традиционными образами в египетском искусстве встречаются реалистичные, близкие к природе изображения, которые, как тонко заметил Эрманн, подходят только обычным людям и не сочетаются с достоинством благородных лиц и правителей.

До дальнейшего шага — от природной достоверности к природной красоте — в египетском искусстве не дошло, а в последующих культурных периодах халдейского, ассирийского и персидского искусства изображение обнаженного человека вообще исчезло. Художественное наследие египтян перешло к эллинам, где и получило небывалое развитие.

## Классическое искусство

На Олимпийских играх в 720 году до н.э. было положено начало расцвету классического искусства.

Ранее борцы и бегуны соревновались в поясе и короткой набедренной повязке; однажды, повинувшись счастливому озарению, дориец Орсипп сорвал с себя мешавшую одежду и обнаженным пробежал стадион на глазах у всего народа.

Но важен не сам поступок, не возмутивший народ и оставшийся без порицания архонтов. Событием всемирного значения явилось то, что это понравилось, нашло последователей и стало господствующей нормой.

И хотя сначала данный обычай объяснялся целесообразностью, но все равно тем самым был дан первый толчок публичной наготы и ее эстетическому восприятию в искусстве и жизни.

«Исключительно атлетика, — считает Ланге, — ввела наготу в греческую жизнь и искусство».

В греческом народе чувство красоты человеческого тела пробудилось благодаря Олимпийским играм, а полная нагота явилась последним шагом, коего требовала и жаждала красота.

Ни у одного народа мира внешние обстоятельства не сложились таким образом, чтобы сделать человеческую наготу центром жизни, искусства и богослужения.

Щедро одаренные в физическом и умственном плане эллины жили под мягким солнечным небом,

не требующим одежды, и веками — в играх и состязаниях — закаляли свои великолепные тела.

Красивый человек стал богом, воспетым великими стихотворцами и увековеченным в сверкающих мраморных храмах; даже явления природы — солнце, луна и звезды, ветер, волны и деревья — принимают в древнегреческих мифах человеческое обличье.

Так жизнь, поэзия и богослужение предоставили художникам богатую, плодотворную почву, на которой прославление обнаженного человека почиталось высшей и священной задачей.

Нужно переместиться в древние времена, чтобы в полной мере воспринять мощную красоту данного искусства.

Эллин не стесняется тела своего близкого, так же как и своего собственного, и видит в нем совершенное существо. С этой точки зрения даже маленький фиговый листок — осквернение искусства и знак неблагоприятной морали, считающей естественное неприличным.

Многообразной человеческой красотой, среди которой они жили и ежедневно видели перед собой, художники наполняли глаза, руки и души, создавая из нее те чудесные, прославленные образцовые творения, в которых сконцентрирована красота эллинской цивилизации.

Исчезнувшее великолепие, сохранившееся только в руинах и копиях, по-прежнему влияет на художественное восприятие и мышление. И сегодня остатки греческого искусства являются гордостью музеев, и сегодня начинающие художники тренируют на них глаза и руки, и если сегодня где-нибудь исчезнет очаг культуры, то вместе с ним исчезнут копии греческих творений в гипсе, мраморе и бронзе, находящиеся почти в каждом доме. И сегодня идеалом человеческой красоты считаются Аполлон и Афродита, и каждый образованный человек знает Гомера как Библию — так же хорошо или плохо.

К примитивному искусству относится вся древнейшая греческая эпоха до того момента, пока она полностью не освободилась от фронтальности.

## *Древний период*

В древнем периоде возобновляются традиции египетской скульптуры. У истоков греческих ню — мужчина, так как со времен Орсиппа мужские ат-

# Скульптурное изображение человека

летические тела победителей Олимпиад будили фантазию художников и народа.

Как в жизни, так и в искусстве одежды пали, но потребовалось еще много времени, пока в искусство пришло полное восприятие тела.

Так же как и у египтян, изображение обнаженного человека у греков вышло из одетой фигуры.

Этим объясняется поначалу слишком высокое расположение середины тела, слишком длинные ноги и чрезмерно узкая талия.

В древних произведениях греков прослеживается несомненное влияние Египта. Строго соблюдается принцип фронтальности, прямо шагающие фигуры с неподвижными, опущенными вниз руками еще долго будут носить схожий примитивный характер.

Так как именно атлетические тела побудили к изображению обнаженного тела, то на примитивной ступени греческого искусства важнейшей чертой становится подчеркивание мужской силы.

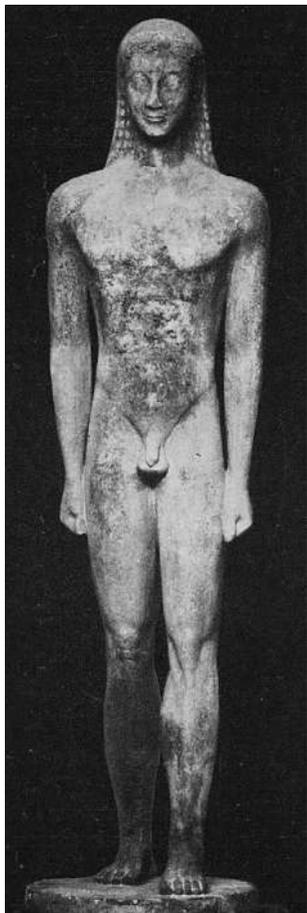
К сохраняющейся фронтальности архаичному стереотипному лицу добавляется развитая мускулатура.

Возникают необычные мужские образы с широкими плечами, вздымающейся грудью, округлыми и напряженными мускулами, узкими жилистыми лоджками, жир у них отсутствует, живот плоский, маленький и втянутый. Фигуры сродни «Аполлону Тенейскому», «Ферскому», «Орхо-менскому» или — явно утрированным — изображениям на чернофигурных вазах.

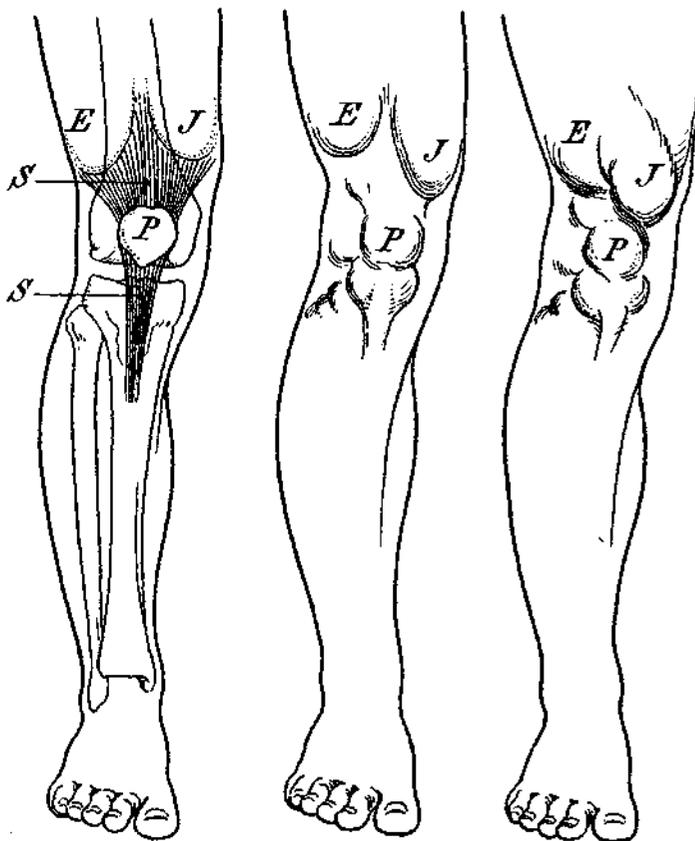
Характерным для дальнейшего развития греческого искусства является примитивное лицо-маска, в то время как остальное тело проработано с удивительной достоверностью до малейших подробностей.

Одно из древнейших изображений Аполлона хранится в Афинском музее (Древний юноша из Афин).

Поверхность проработана не совсем верно, но в отличие от египетской техники очевидны успехи в изображении деталей.



Древний юноша из Афин.



Коленный сустав (схема).

# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА



«Аполлон Тенейский» (Мюнхен).

В сравнительных исследованиях интересным объектом изображения является колено — сустав, играющий большую роль в скульптуре.

Коленный сустав образуют бедренная кость и большая берцовая кость; малая берцовая кость примыкает внизу к большой берцовой кости. Через сустав проходит спереди сухожилие (S S) большой четырехглавой мышцы, в толще которого находится коленная чашечка (P); в вытянутом состоянии она находится прямо над суставной щелью.

В вытянутом колене видно две выпуклости, верхняя из которых соответствует коленной чашечке (P), нижняя — выступающей вперед, богатой жиром суставной сумке.

Если в этом положении разгибающая мышца напряжена, тогда образуемый ею валик (E J) сдвигается вверх, если мышца расслаблена, тогда она располагается прямо над коленной чашечкой.

В согнутом колене коленная чашка словно сдвигается вниз, валик сумки исчезает, сухожилие выделяется четче, а выпуклость разгибающих мышц должна быть более плоской, если колено согнуто сильнее.

У египтян в лучшем случае лишь слегка обозначена коленная чашечка. Уже в этой древнейшей греческой фигуре прослеживается гораздо большее понимание анатомических особенностей; даже если верхний мышечный валик нечетко ограничен, то видно четкое разделение коленной чашечки и суставной сумки.

Еще больший прогресс отмечается у «Аполлона Тенейского», находящегося в Мюнхене. У него три выпуклости на коленном суставе, тщательнее проработан голеностопный сустав, лодыжки выступают четче, мышцы икр расположены выше, в правильном месте, и четко отделяются от края большой берцовой кости, мышцы рук и плеч ярко выражены, суставы видны, рельеф туловища более подвижный благодаря подчеркиванию прямых мышц живота.

Самое важное, что грудная клетка глубже и более выпуклая, она дугообразно уходит вниз. «Он наконец может дышать», — считает Ланге.

Рельеф тела улучшился, но лицо сохраняет застывшее выражение маски со стандартной улыбкой и удивленными бровями, под которыми — большие плоские детские глаза, словно вываливающиеся из глазных щелей. В профиль нос не греческой формы, а странная нордическая.

Все точнее и совершеннее становится форма туловища и конечностей; художник оказывается зна-

# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА

током, способным должным образом оценить натренированное в палестре тело и передать в скульптуре рельеф мышц и суставов.

В эгинетах — фигурах с фронтонов храма Афайи с острова Эгина — предпринята первая смелая попытка покончить с фронтальностью, повернуть и нагнуть фигуру человека.

Ланге четко распознал и описал этот процесс — постепенный отход от фронтальности. Фронтальное положение сохраняется у лежащего эгинета (схема с поворотом туловища, верхний рисунок) до пупка снизу, а верхняя часть туловища повернута в грудной клетке, и из-за двойного изгиба оси торса (двойной вывих позвоночника) возникает неестественный сдвиг.

В лежащей фигуре с западного фронтона Парфенона (схема с поворотом туловища, средний рисунок) поворот уже выполнен физиологически верно.

Я присовокупил к этим двум выбранным Ланге примерам третий рисунок с натуры (схема с поворотом туловища, нижний рисунок), являющийся доказательством правильной трактовки последующих художников и ошибки эгинетов.

Нанесенные оси добавляют наглядности.

С правильным осознанием поворота и наклона туловища, которого в полной мере не смог достичь даже Мирон, преодолена последняя сложность в изображении тела. Застывшая архаичная поза все больше уступает место подвижному и предлагающему бесчисленные новые сюжеты положению бедер с «опорной ногой» и «свободной ногой»; отдельные детали, мышечные валики, складки кожи, костные выступы, кровеносные сосуды и волосы изображаются с большей достоверностью, и, наконец, лицо сбрасывает маску, являя благородный профиль первого греческого расцвета.

## *Первый период расцвета*

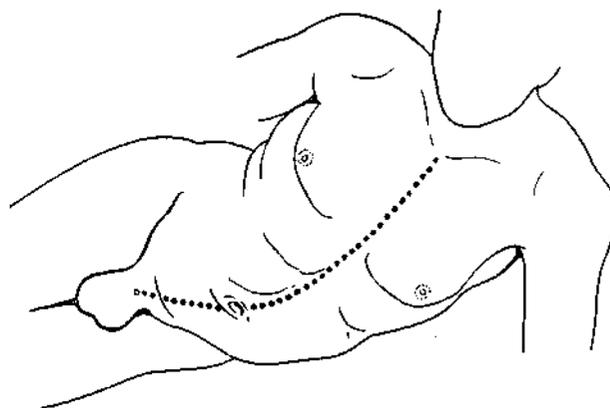
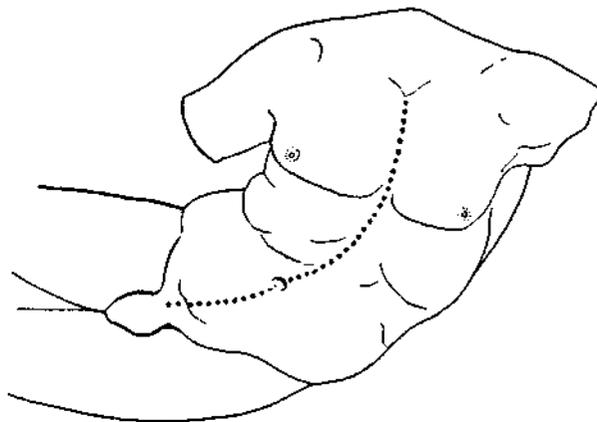
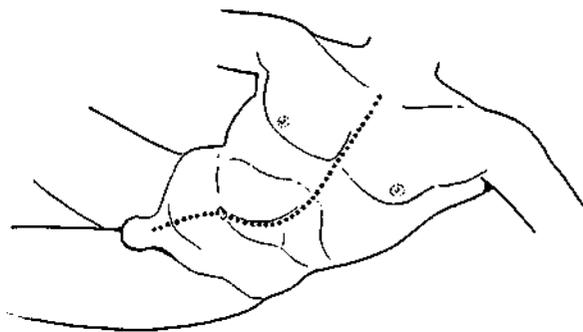
Греческое искусство достигает расцвета во времена Фидия, Поликлета, живописца Полигнота и их учеников. Лишь им удалось собрать плоды многовекового развития.

Уже упоминалось, что вычисленный Поликлетом и использованный в его Копьеносце канон совпадает с естественной нормальной фигурой в  $7\frac{3}{4}$  вы-

соты головы, но ни в коем случае не является неизменным шаблоном, который безоговорочно надлежит использовать в любой статуе.

Так же как и пропорции, формы отдельных частей тела неподвластны одной-единственной схеме.

Сначала для каждого конкретного случая следует отбросить умышленные, обусловленные техникой отклонения от природы.



Поворот туловища (схема).

# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА



Представительница германского типа с греческим профилем (снимок с натуры).



Представительница романского типа с греческим профилем (снимок с натуры).

Кроме того, при обобщении и идеализации предпочтительны не только совершенные и красивые тела, но и те, которые лучше всего подходят для запечатления в искусстве.

Наглядным примером является греческий профиль, при котором линия носа прямо переходит в лоб без выделения переносицы.

Ранее данная особенность считалась отличительной расовой чертой древних эллинов.

Уже Брюкке обратил внимание на то, что он и сегодня повсеместно встречается в Европе, а Ланге добавляет, что хорошо сохранившийся древний труп, найденный на кладбище Керамик (Керамейкос) под Афинами, не обладал греческим профилем.

Если последить внимательно, то греческие профили частенько встречаются в жизни; не всегда они свидетельствуют о тонких и правильных чертах лица; слишком строгий греческий профиль, особенно вкуче с длинным носом, может придать лицу овечьё выражение.

На рисунках сверху — два современных греческих профиля представительниц германской и романской народностей, у представительницы германского типа — с легким изгибом над переносицей, как часто встречается у греческих статуй.

Так что профиль не является исключительной особенностью греков; кроме того, не только он один изображался в греческой скульптуре.

В древних произведениях чаще всего встречается нордический профиль, при котором нос со лбом

образуют тупой угол; в эпоху греческого расцвета господствует греческий профиль; наряду с ним довольно часто встречаются переходные формы к нордическому типу, при которых изгиб подчас сильнее, чем на рисунке, где изображена представительница германского типа.

Если бы эллины видели высшее проявление человеческой красоты в греческом профиле, то вряд ли бы использовали для идеальных образов и другие варианты.

Должны быть другие причины, обусловившие предпочтение данной формы.

Обстоятельство, что самые точеные профили с вертикальным лбом встречаются в монументальных произведениях выше человеческого роста, как, например, «Гера Людовизи», «Зевс Отриколи» и др., является достойным объяснением.

Восседающий на троне могучий бог, высоко над головами поклоняющейся толпы, утратил бы все свое величие при взгляде на него снизу: лоб бы исчез, нос отделился от него и остро смотрел бы в небо, если бы лоб не был мощной выпуклостью выдвинут вперед, а нос прямой линией опущен вниз. Только данная форма дает как анфас, в профиль, так и снизу законченный вид. Лангер приводит еще одно положительное свойство данного изображения в скульптуре: благодаря сильной выпуклости лба оттеняются глаза, приобретая более глубокое выражение.

Тем самым имеются лишь чисто технические соображения, обусловившие предпочтение грече-

# Скульптурное изображение человека

ского профиля — главным образом для установленных на постаменте монументальных классических творений больше натуральной величины; неестественность лба сознательно высчитана до такой степени, что сохраняется естественность, то, что сверху выглядит рахитичной головой, снизу кажется богом.

Ланге объясняет предпочтение греческого профиля всеобщим пристрастием к регулярной архитектурной форме, что, пожалуй, также следует учитывать.

Данным тяготением к архитектуре объясняется еще одна своеобразная особенность — четкое разделение торса на три части, анатомическая граница между бедрами и ляжками, что так же мало является общей приметой греческих произведений, как и профиль.

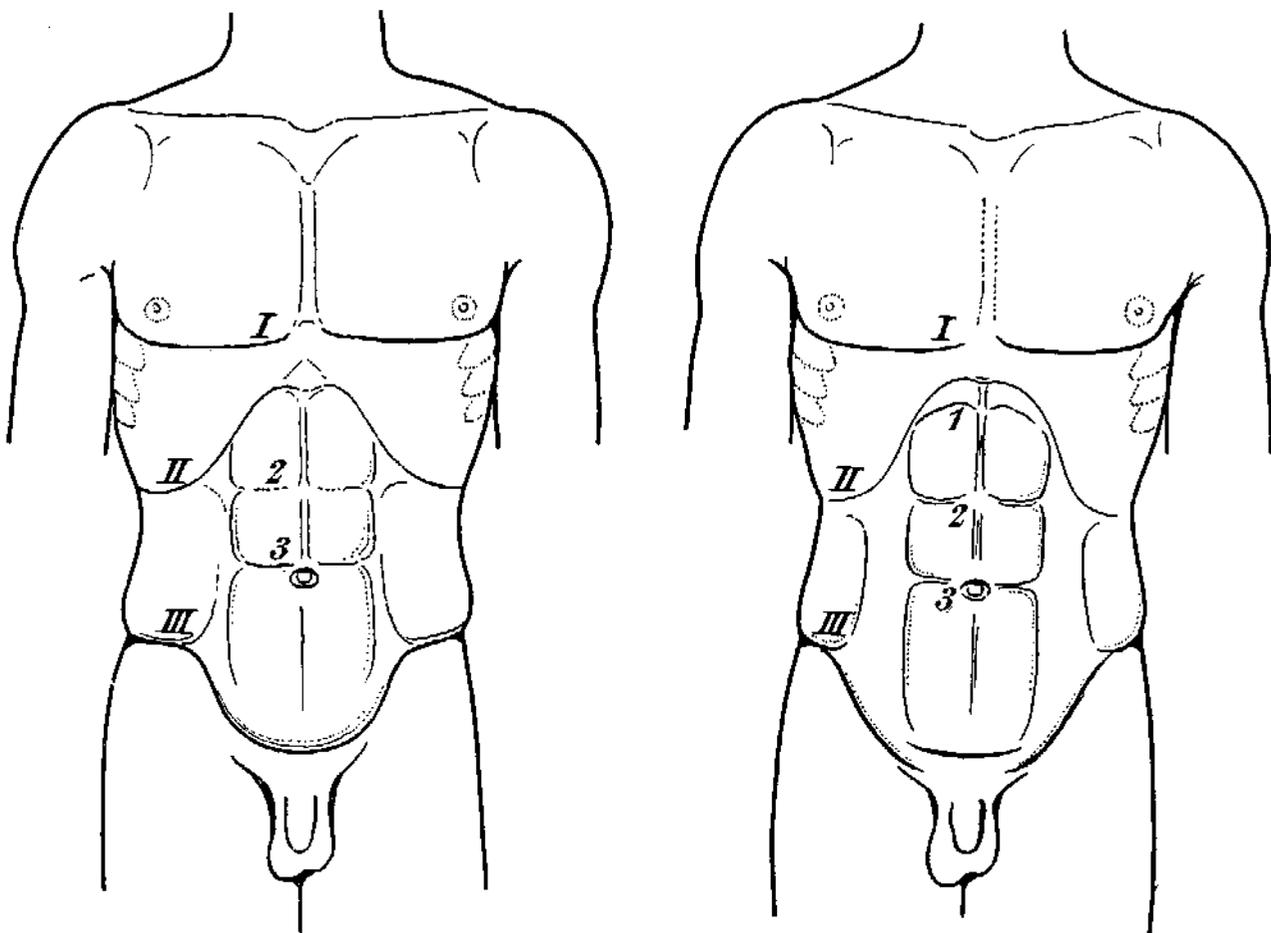
Разницу между «античным» и — назовем его — современным телосложением я схематично отобразил на рисунке внизу.

На обоих можно произвести деление на три части, первая разделительная линия представляет нижний край большой грудной мышцы (I), вторая (сбоку) — нижний край грудной клетки (II) и третья — разграничение между торсом и ляжками (III).

В центре нижний край грудной клетки поднимается выше, и с ним вверх до грудины выступают прямые брюшные мышцы, разделенные поперек связками-сухожилиями.

Таких связок-сухожилий в действительности три. Верхняя проходит несколько наискосок и более или менее совпадает с центральным краем грудной клетки.

Вторая находится на высоте нижнего края грудной клетки и образует тем самым продолжение и



Античное и современное туловище (схема).

# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА

центральную часть второй разделительной линии, которая одновременно соответствует месту, где при наклоне туловища вперед возникает изгиб.

Третья связка-сухожилие проходит на высоте пупка.

В античном торсе первая из складок живота, обусловленных тремя сухожильными поперечными полосами, обычно соединялась с нижним краем грудной клетки и не изображалась, а вторая и третья выделялись гораздо сильнее.

До второго деления античная форма отличается только тем, что первая поперечная складка — и в природе часто незаметная — полностью исчезает.

Большее различие в разграничении между туловищем и ляжками обозначается третьей разделительной линией. Имеется даже специальный термин — «античная форма таза», о которой подробно высказался Брюкке.

Ее отличие в том, что линия таза от сильно выступающей косо наружной мышцы живота под почти прямым углом спускается вниз и соединяется дугой через лобок с лежащей напротив линией таза, в то время как линия паха под ним проходит резко в паховом сгибе.

Брюкке утверждает, что античную форму таза он видел только у одной итальянской и одной немецкой модели скульптора; рисунок с. 53 демонстрирует данную форму на снимке с натуры.

Сгиб линии таза обусловлен прикреплением мышц у верхней подвздошной оси, через которую переходит утолщение поперечных брюшных мышц и подкожный жир; в такой форме он встречается исключительно в четко выраженном мужском тазе с прямо поставленными, узкими подвздошными гребнями и незначительным наклоном таза.

Самой распространенной, можно сказать, современной формой является та, при которой утолщение брюшных мышц не так сильно выделяется, и линия таза без четкой границы переходит в линию паха.

Так как эта вторая форма зависит от более сильного наклона таза, меньшей выраженности и более удаленного расположения подвздошных гребней, то чаще всего она встречается в молодых фигурах. Встречается она и у женщин.

В общем, можно определить античную форму таза как мужскую, современную — как юношескую или соответственно женскую.

В эпоху первого расцвета, когда речь шла преимущественно об изображении мужского тела, господствовала явно выраженная античная форма таза.

Разделение на три части тем очевиднее, чем более развита мышечная система; античную форму предпочитают в классическом искусстве, так как она является символом мужской силы и, кроме того, особо подходит для художественного членения поверхности торса.

Разумеется, ее выбирают для тех произведений, где требуется изображение сильного мужского начала.

Для более древнего канона такая фигура, где полный рост человека равен высоте его головы, умноженной в 7,5 раза, — закономерность.

Античная форма таза соответствует — если не слишком схематизирована — естественной форме фигуры человека.

Вообще в греческих скульптурах технический подход к воздействию произведения, как мне кажется, играет большую роль, чем повсеместно считается.

Учитывая это, можно с технической точки зрения объяснить многие мнимые нарушения достоверности, и тогда оценка высокого умения греческих скульпторов еще больше возрастет.

У большинства греческих статуй имеется главный вид, и, естественно, в основном это вид спереди.

Для достижения основного впечатления художник не боится нарушить профиль, и даже профиль в три четверти. В круглых скульптурах для боковых поверхностей и пропорций предпринимается определенное смещение перспективы, которое по сути схоже и оказывает схожее воздействие, как на рельефах.

Чтобы убедиться в этом, надо рассмотреть фигуру с различных точек или сравнить фотографические снимки с разных сторон: почти всегда найдется определенное место, дающее лучший, завершенный образ, четкий силуэт, которому подчиняются все остальные виды.

Смещение пропорций в отдельных случаях может пойти так далеко, что даже лицо будет асимметричным и в задней поверхности короче, в передней — сильнее изогнутым, если при виде анфас оно не полностью повернуто к зрителю.

Только немногие статуи исполнены так, чтобы с различных точек производить одинаково хорошее впечатление.

Леонардо да Винчи в своем труде «Спор живописца с поэтом, музыкантом и скульптором» форму-

# Скульптурное изображение человека

лирует коротко и ясно: «Скульптор, создавая круглую фигуру, делает только две фигуры, а не бесчисленное количество ради бесчисленных точек, с которых можно осмотреть скульптуру; одну фигуру — для вида спереди, а другую — сзади».

Что касается именно греческих скульптур, то Михаэлис считает, что до Лисиппа ни один скульптор не ориентировал свое произведение более чем на одну точку осмотра; для первого периода расцвета эта возможность, похоже, вообще была исключена.

Классический идеал человека первого периода расцвета — Дорифор (копьеносец) Поликлета, который уже в момент создания считался образцом. Лучшая сохранившаяся копия находится в музее Неаполя.

И без свидетельства писателей того времени ясно, что оригинал изготовлен из бронзы; так как широкие округлые формы, четкое изображение всех выпуклостей сориентировано на темный, матово-поблескивающий металл, в белом камне «Дорифор» выглядел бы чересчур сильным; так же как и тонкое длинное копье — подобно победной повязке в волосах «Диадумена» работы такого же скульптора — естественно только в бронзе, а в камне уже кажется вычурным, не соответствуя природе исходного материала.

«Дорифор» относится к атлетическим образам эфэбов, положивших начало развитию греческого искусства изображения обнаженных.

Для оценки воздействия бронзового оригинала рекомендуется сравнить копьеносца с бронзовым «Идолино», авторство которого приписывается скульптору Ликию.

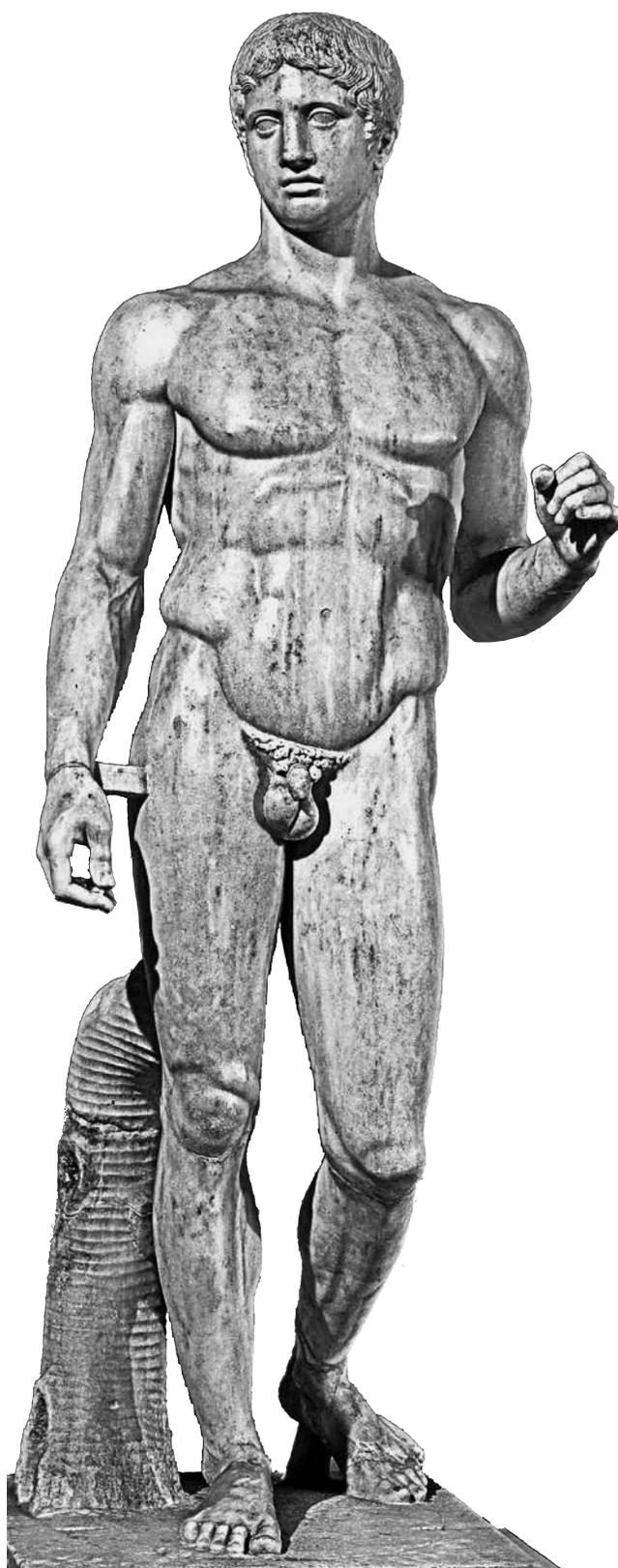
У него тот же юношеский тип, но в темном материале он выглядит более стройным, мягким и хрупким.

Третьим образцом можно назвать «Метателя диска» Алкамена, просчитавшего те же формы для мрамора и исполнившего их в мраморе.

Сравнительный взгляд на древние фигуры из Афин и Тенеи демонстрирует колоссальный прогресс, проделанный греческим искусством за 200 лет.

Теперь они не только дышат, они идут, наклоняются, сгибают и вытягивают ноги, у них естественные руки и голова, они двигаются, и они — живые.

Соотношения тела (которые я указал на рисунке «Дорифора») соответствуют для всех троих нормальной фигуре в  $7\frac{3}{4}$  высоты головы.



«Дорифор» Поликлета (Неаполь).

# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА

У всех троих коротко подстриженные, волнистые волосы, мужественные черты лица с полными губами, прямой нос и гладкий высокий лоб. Но ни копьеносец, ни «Идолино» не обладают строгим греческим профилем; у обоих легкий сгиб над переносицей, как на снимке с натуры, где представлена девушка германского типа с греческим профилем. Лицо разделено на три примерно равные части, от волос до середины глаз (линия зрачков), до нижнего края носа и до подбородка. Средняя часть больше, и нос соответственно длиннее.

Стереотипная улыбка, выражение маски исчезли, вместо этого — своенравно свежие, жизнерадостные, по-юношески живые черты, губы поджаты, ноздри раздуваются.

Торс имеет античное строение с сильно выраженным разделением на три части, у всех трех фигур верхнее поперечное сухожилие слилось с нижним краем грудной клетки — художественная традиция, ставшая со времен Поликлета правилом. Здесь также следует упомянуть, что почти все последующие художники следовали его примеру и что «Геркулес Фарнезский» практически единственный, демонстрирующий явно выраженное деление на четыре части прямых брюшных мышц.

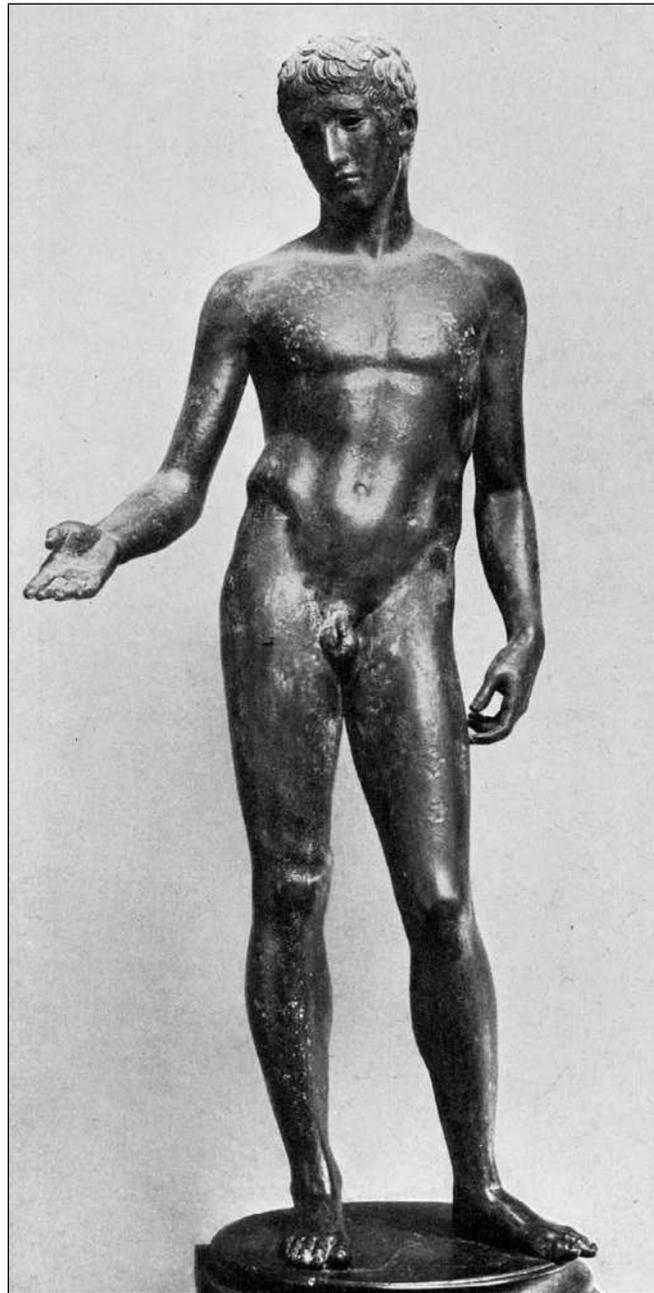
Вздувшиеся кровеносные сосуды под кожей достоверно изображены на предплечье и тыле стопы копьеносца, на предплечье «Метателя диска», но не у «Идолино», что также соответствует природе, так как на подростковом теле они не столь сильно выражены.

Анатомическая трактовка коленного сустава в вытянутом положении на опорной ноге, согнутого на свободной ноге «Дорифора» — достойна подражания. На опорной ноге четко различаются две выпуклости, образованные коленной чашечкой и суставной сумкой; полностью расслабленная мышца — разгибатель бедра оседает и залегает как поперечный валик над коленной чашечкой.

Так же правильно изображено косое направление коленного сухожилия, обусловленное поворотом наружу.

На свободной ноге в сгибе коленная чашечка и сухожилие выступают вперед, четырехглавая мышца натянута, и валик над коленной чашечкой исчез.

У «Идолино» колени мягкой юношеской формы также изображены достоверно; у «Дискобола» также нет валика над коленной чашечкой на опорной



«Идолино» (Флоренция).

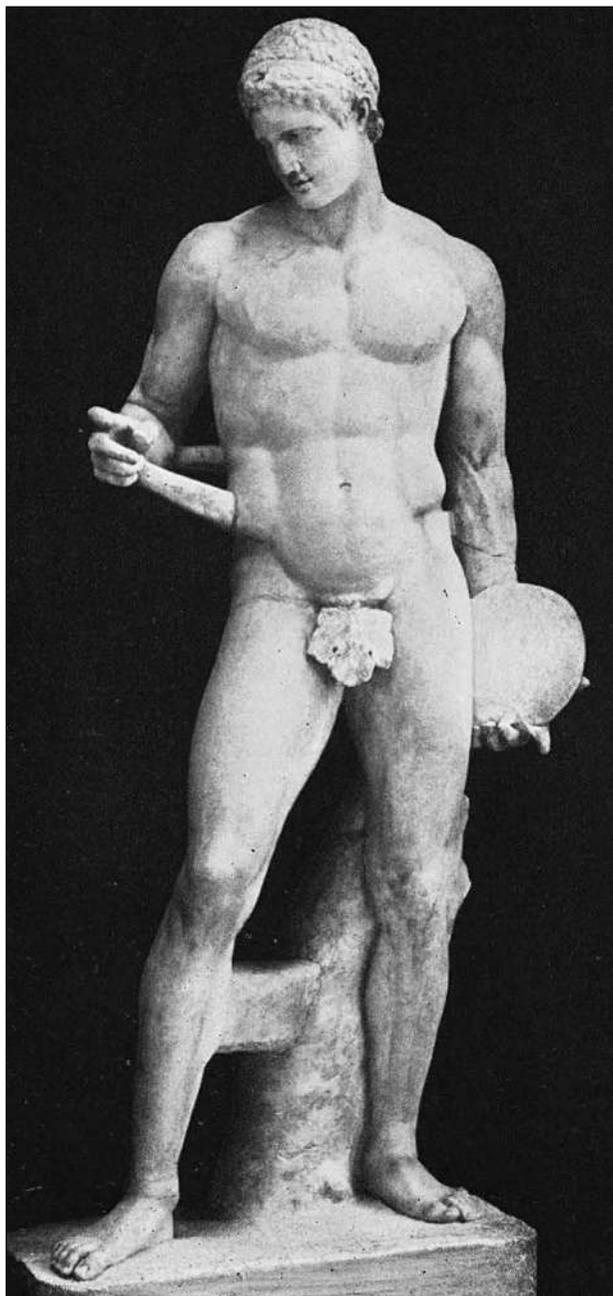
ноге, так как он слегка наклонился и разгибающая мышца натянута.

Голеностопные суставы, ступни с большим вторым пальцем, у всех троих мощные ладони.

О строении туловища копьеносца Верманн говорит, что оно никому не покажется неестественным, но и никто, пожалуй, не встречал такого тела в природе.

Можно предположить, что Поликлет вывел свой канон из сравнительного созерцания и, возможно,

# Скульптурное изображение человека



«Метатель диска» работы Алкамена (Ватикан).

замера прекрасно сложенных атлетов и таким образом создал обобщенный абстрактный идеальный образ с натуры.

Но хотя последующие сочинители и считали эти образы квадратными и известны они во многом благодаря своей практической ценности в обучении художников, как, например, экорше или скелет, все равно остается фактом, что происходят они из природы, признаны достоверными и



Юноша с античной формой таза в том же положении (снимок с натуры).

служили мерилем даже после первой эпохи расцвета.

Правда, такая поверхность тела — с учетом сделанных для бронзы изменений — встречается сегодня в Европе крайне редко, где брюки — из-за подтяжек или пояса — превратились в убийцу любого естественного развития торса, где даже тренированное гимнастикой туловище не развито так же гармонично, как конечности. Правда, я видел такие тела у носильщиков

# Скульптурное изображение человека

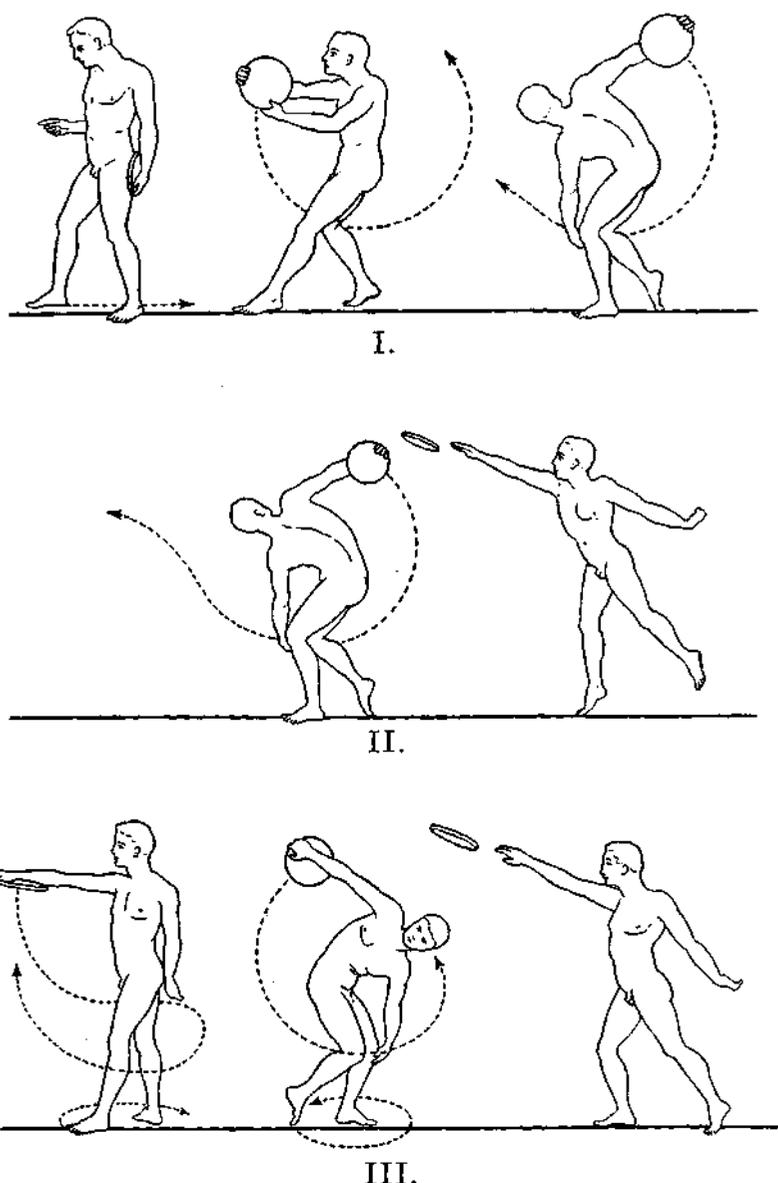


Схема метания диска.

в Египте, у кули острова Ява, а самые красивые — у сингалцев — погонщиков волов на Цейлоне.

Однако даже в изуродованной Европе подобное совершенное телосложение иногда еще встречается — например, у офицеров, обязанных пребывать в хорошей форме и профессионально упражняющих свои тела на протяжении всей жизни.

Строгая каноническая схема первого расцвета проявляется с той же остротой в юноше с победной повязкой — «Диадумене» Поликлета, в «Идолино» кажется чуть суровой, а у Алкамена превращается

в высчитанной для мрамора статуи в более мягкое телосложение.

Четкое членение тела на три части сглаживается, боковая косая наружная мышца живота смягчается, и античная форма таза выражена менее резко, черты лица — тоньше, спинка носа — уже, ладони и стопы — длиннее и не такие широкие.

На рисунке изображен стоящий юноша с античной формой таза и такими же формами тела.

В отличие от мраморной скульптуры на опорной ноге четче выделяется утолщение над коленной

# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА

чашкой. Как уже сказано, там левая нога слегка согнута и напряжена. Объяснение очевидно, если сравнить этого целящегося дискобола с готовящимся к броску работы Мирона.

Диск находится в левой руке, глазом и правой рукой он целится, правая стоящая впереди нога должна удерживать направление броска; в следующий момент тело отбрасывается обратно на левую ногу, диск из левой руки переходит в правую, которая теперь — размахивая вверх и вниз большой дугой вокруг оси правой ноги — делает замах для броска; одновременно вес падает с левой на правую ногу, и лишь теперь левая освобожденная нога в согнутом положении притягивается, как в статуе Мирона.

Данная трактовка метания диска, аутентично выведенная из обеих статуй и изображения на античной вазе, разделяется не всеми.

В словаре Ларусса предполагается, что правая рука с диском совершает неоднократные замахи вперед и назад, прежде чем «Метатель» в конечной позе Мирона бросит диск.

С этим не согласуется рассматриваемое в качестве документа положение цели Алкамена; что обязательно следует учитывать.

В последнее время Эбер после проведенных опытов предположил, что «Метатель» сначала целится вытянутой правой рукой, затем поворачивается на обеих ногах и в повороте вокруг тела бросает диск вперед, так что он при замахе для броска поворачивается к цели спиной.

И это объяснение несостоятельно из-за изображения целящегося дискобола Алкамена.

Не остается ничего иного, как первое предположение, к которому могли бы присоединиться последняя фаза Ларусса и момент после осуществления броска Эбера.

Такие же позы можно наблюдать во всех кегельбанах, если бросают тяжелые шары без дырок.

После мощного броска метатель обычно не подпрыгивает, как у Ларусса, и не остается стоять, как предполагает Эбер, а пробегает, увлеченный силой движения, один или несколько шагов и принимает примерно то же конечное положение, как борец из Геркуланума.

Напряжение в левой опорной ноге фигуры Алкамена и вызванное тем самым отсутствие утолщения над коленной чашечкой обусловлено психологически.

По Лангеру, образы Фидия и его школы ориентируются на нормальный тип Поликлета.

В эпоху первого расцвета в монументальных произведениях и статуях только мужчина изображался обнаженным; нагую женщину можно встретить только в исключительных случаях на рельефах и вазах.

Этот мужской идеал является результатом многовекового наблюдения на спортивных площадках и в палестрах, интуитивно обретенный — на основе тысяч атлетических тел — опыт о закономерностях в строении тела, первое совершенное изображение гармоничной человеческой фигуры, какой она иногда встречается в жизни.

Первая ступень красивого человека, полное художественное овладение формами достигнуто, найден закон телосложения.

Но однажды выведенный закон побуждает к поиску допустимых возможностей внутри его строгих границ, однажды произведенный отбор открывает новую перспективу для более высоких требований.

Как в природе из нормальных фигур вырастает идеальный образ в 8 высот головы, так и греческое искусство в ходе строгой селекции достигло следующей ступени изображения человека, равная которой встречается только в наивысшем расцвете существующего человечества.

## *Вторая, наивысшая эпоха расцвета*

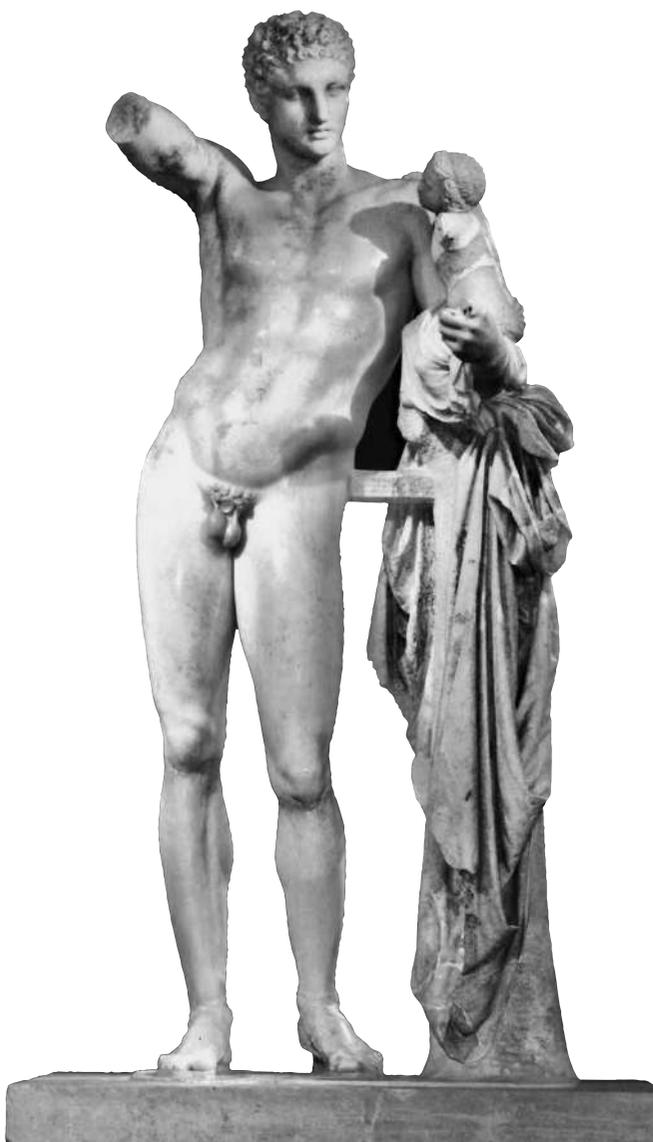
Вторая, наивысшая эпоха расцвета связана с именами Праксителя, Апеллеса и Лисиппа. От бессмертных творений Праксителя остались фрагменты и бесчисленные подражания, от Лисиппа — копии, художник Апеллес живет только в истории и в душе греческой классики.

Моей целью не является обсуждение подлинности дошедшего до наших дней классического наследства. Я ориентируюсь на суждения таких мужей, как Винкельман, Овербек, Райнах, Михаэлис, Фуртвенглер, фон Зюбель, Верманн и др., и придерживаюсь только того мнения, кое единодушно признано достоверным.

Безусловно, подлинным творением Праксителя является «Гермес» из Олимпии, который, по свидетельствам современников (Павсаний), располагался на правой боковой стене храма Гермеса, где и был найден.

На место мощных, четко очерченных поверхностей в их строгой закономерности пришло мягкое

# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА



«Гермес с младенцем Дионисом» («Гермес Олимпийский»).

моделирование, которое избегает резких переходов, всяческой схематизации; природа сливается с искусством в гармоничное целое, а с анатомической точки зрения в этом великолепном фрагменте классической красоты нет ни малейшей ошибки.

Произведению искусства я противопоставляю итальянского юношу с похожими, только чуть более хрупкими формами тела, чтобы показать, как точно скульптор придерживался реальной жизни, а также как он, избегая случайных особенностей, от отдельной личности шел к идеалу и зафиксировал отфиль-

трованную суть благороднейшей, чистейшей человечности.

Скульптура туловища соответствует тому более мягкому юношескому телосложению, которое я обозначил на схеме как современную. Разница между античной и современной формой таза, между четкой и мягкой формой ярко проявляется при сравнении дискобола и его живого подобия с «Гермесом» и его двойником.

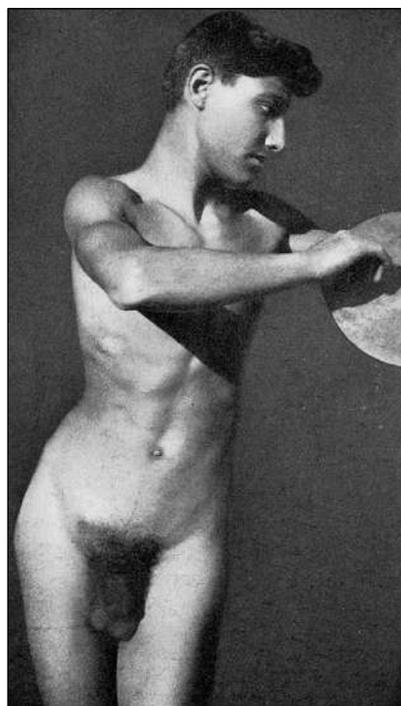
Юношеская мужественность и в «Гермесе» подчеркнута мощным валиком на бедрах, однако таз и линии паха более равномерно переходят друг в друга.

Так как голени отсутствуют, то пропорции, которые до колен составляют 6 высот головы, нельзя вычислить для всей высоты.

К семейству Гермесов относится и «Гермес Фарнезский» из Британского музея в Лондоне и схожий юношеский образ из Капитолийских музеев — копия, которую называют то Гермесом, то Антиномом.

Если этой фигуре недостает руки мастера, которая восхищает в олимпийской находке, то благодаря своей полной сохранности она дает лучшее представление о пропорциях тела.

Они составляют, согласно подсчету, 8 высот головы, и при этом промежуточные точки совпадают



Торс итальянского юноши 16 лет (снимок с натуры).

# Скульптурное изображение человека

с соответствующими точками олимпийского торса до колена.

Из этого следует, что и «Гермес Олимпийский» рассчитан на 8 высот головы.

«Гермес Капитолийский» демонстрирует прекрасные пропорции тела, благородные, тонкие черты лица. Торс с мужскими линиями, форма таза приближена к античной; коленные суставы с анатомически безупречным моделированием на опорной и свободной ногах, как у «Копьеносца» Поликлета. Эта фигура также является образцом, соединив анатомическую точность с пластичной, мягкой достоверностью. Ступни с высоким подъемом, более длинный второй палец и тонкие суставы. Но хоть он и хорош, все же не достигает безупречного мастерства оригинала Праксителя.

«Гермес Олимпийский» выглядит помоложе; опершись, он держит в левой руке младенца Диониса, а в поднятой правой — виноград; взгляд мечтательно устремлен вдаль.

Благородное, блаженное спокойствие на прекрасном лице, великолепие гибкого, крепкого тела, искусно обработанный и пробужденный к жизни мрамор превращают этот несравненный образ в самое прекрасное, созданное когда-либо руками человека.

Уже упоминалось, что другие произведения Праксителя, как «Аполлон, убивающий ящерицу», насчитывает только  $7 \frac{1}{2}$  высоты головы.

Здесь речь идет не об отклонении от идеального канона, а о достоверном изображении образа юноши, не достигшего параметров взрослого.

Пропорции «Аполлона, убивающего ящерицу», от которого остались две хорошие реплики в Лувре и Риме — первая изображена здесь, соответствуют нормально развитому подростку 15 лет.

Данная скульптура еще раз доказывает наблюдательность творца и осмысление им всех прекрасных форм человека в их наилучшем проявлении.

В основе изображения — чудесная идея, благодаря которой культовое скульптурное изображение, по выражению Верманна, превращается в достойную любви картину жизни.

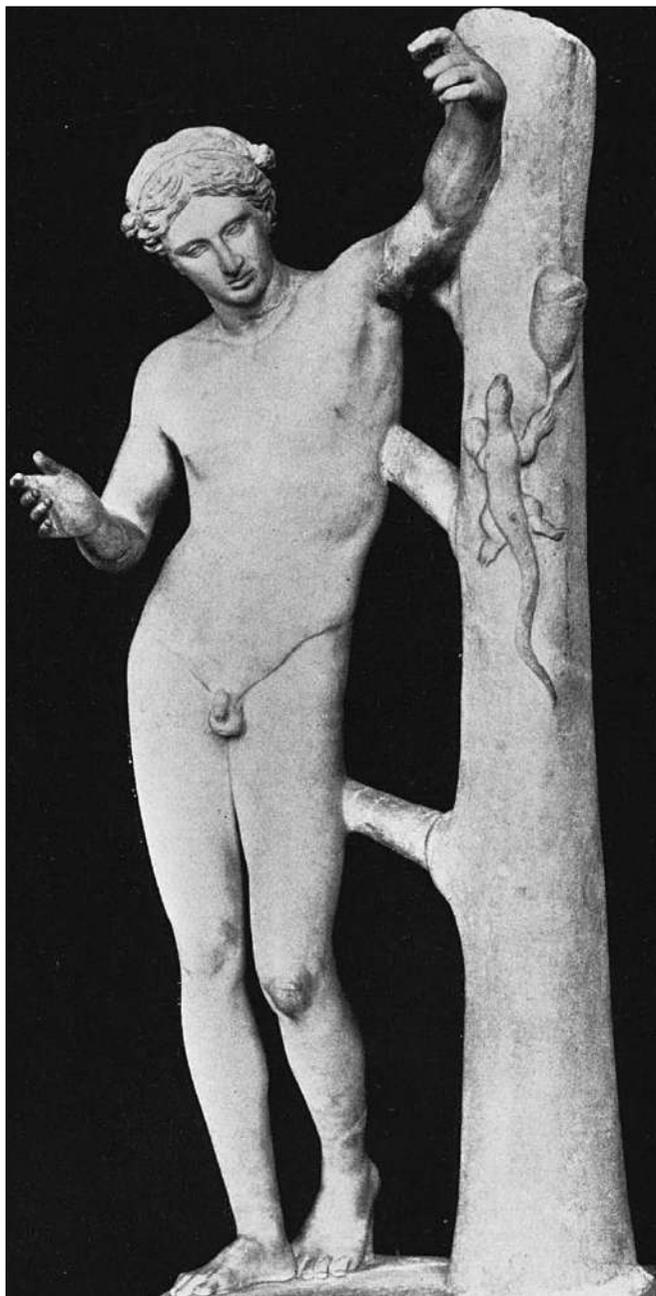
Могущественный Аполлон, уничтожающий питона-исполина, становится играющим юношей, намеренным шутя заколоть безобидную ящерицу, божественный миф оборачивается человеческой идиллией.

И в копиях мягкие формы стройного юношеского тела безупречной красоты — столь редко встречающейся в природе.



Гермес (Антиной) Капитолийский.

# Скульптурное изображение человека



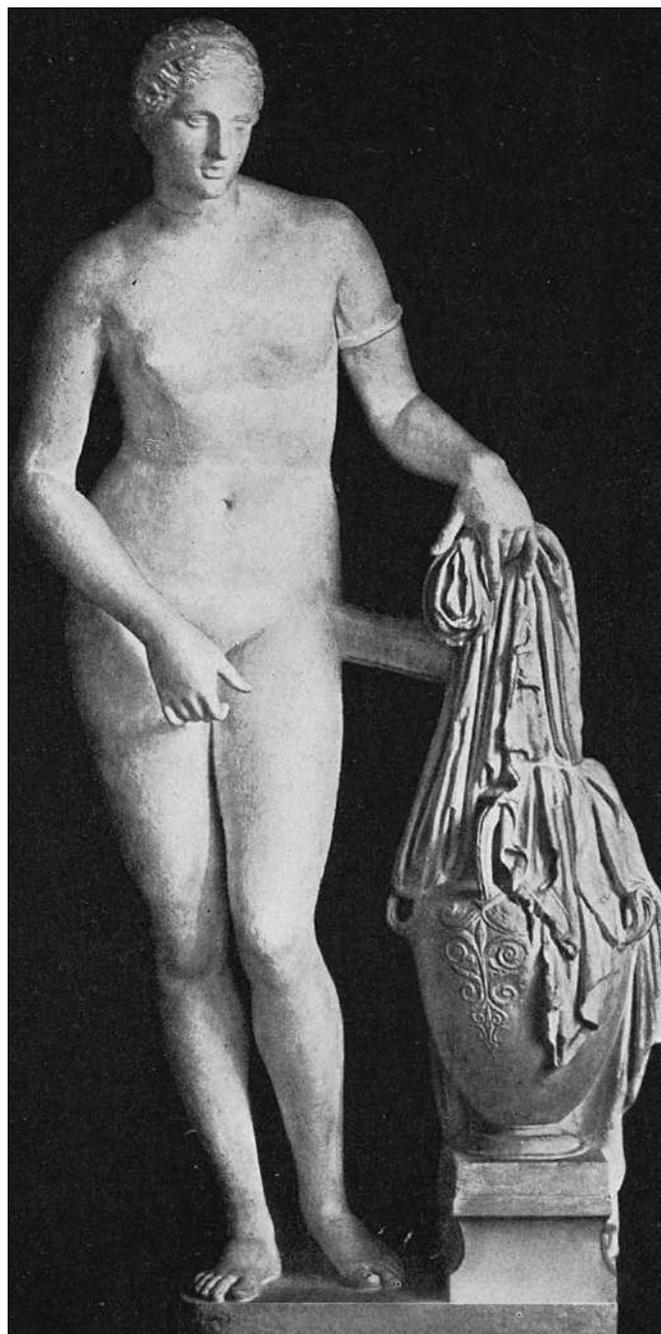
«Аполлон, убивающий ящерицу» (Лувр).

Впрочем, несмотря на мягкие формы «Аполлон, убивающий ящерицу» демонстрирует так же, как Гермес, анатомически точное изображение деталей: колено на вытянутой и согнутой ноге столь же хорошо подмечено, как там и как у канона Поликлета.

Об остром восприятии естественного свободного движения говорит и положение стопы на свободной ноге слегка носками внутрь, которое было введено Праксителем вначале при повороте бедра.

Самое очаровательное и известное творение Праксителя — «Афродита Книдская»; с непревзойденным совершенством он первым прославил в своей скульптуре божественную наготу женщины.

Сегодня сотни произведений хранятся в музеях, и взгляд посетителя бегло скользит по ним. Приятно думать, что когда-то жаждущие красоты люди древних просвещенных времен отправля-



«Афродита» (Ватикан).

# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА

лись в многомесячный, полный лишений путь ради возможности созерцать это одно-единственное творение.

Оно стояло на низком пьедестале в открытом храме с колоннами с видом на голубое море; и свет со всех сторон освещал этот чудо-образ.

От пленительного творения, превратившего остров Книдос в место паломничества Древнего мира, осталось лишь два повтора, из которых один находится в Мюнхене, другой, прикрытый от бедер безобразным металлом, — в Ватикане.

Согласно Михаэлису в хранилищах Ватикана сокрыта более красивая реплика. Благодаря ему по крайней мере одна Афродита без металлического одеяния отлита в гипсе и известна современному миру.

Обе копии — лишь слабое отражение оригинала, чью потерю мы во всем объеме можем оценить лишь сейчас, когда обретенные остатки «Гермеса» ярко свидетельствуют о непревзойденном искусстве мастера.

То, что обе статуи созданы по подобию «Афродиты Книдской», доказано монетами из Книдоса, изображающими фигуру в том же положении.

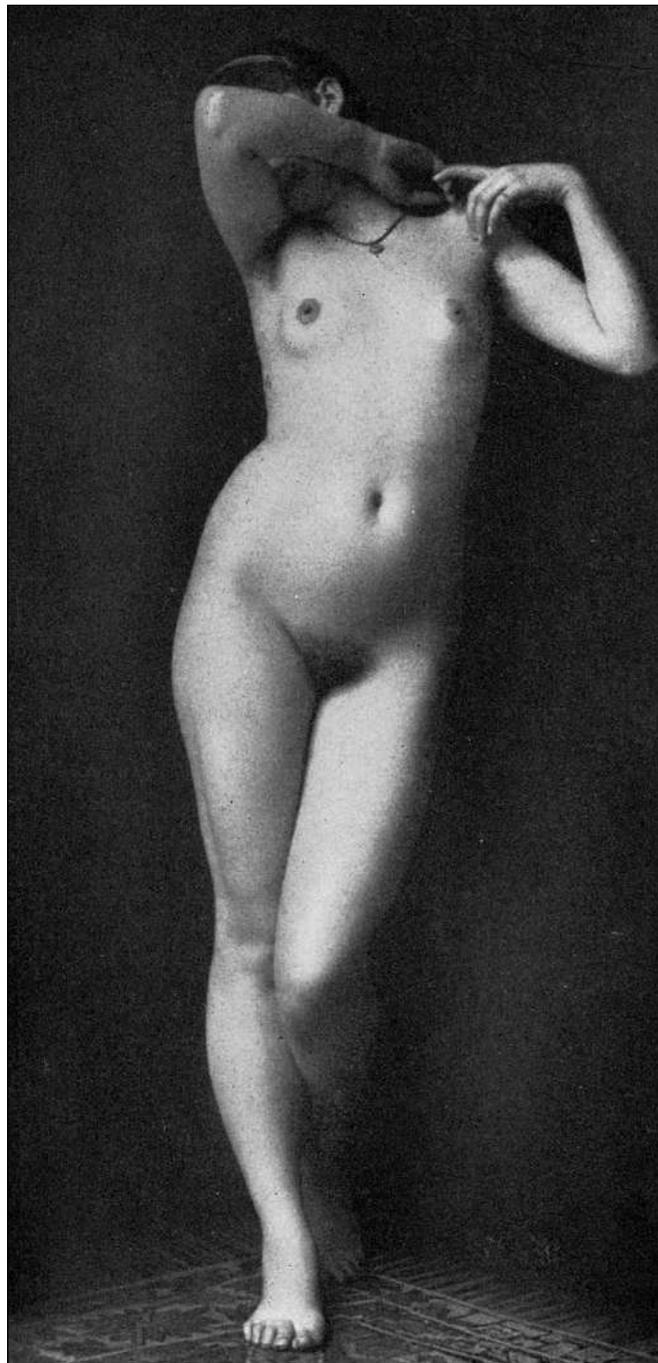
Рассказывают, что на многолюдном празднике в Элевзине прекрасная Фрина перед собравшимся народом сбросила с себя одежды и вошла в волны моря; при этом будто бы присутствовали Пракситель с Апеллесом, и увиденное пробудило в них мысль об обнаженной Афродите.

Сама Фрина послужила Праксителю моделью для скульптуры богини любви, но он не только срисовывал с природы; рядом с богиней он поставил в храме портретную статую модели в знак своей художественной благодарности.

Как в юноше с голубем он видел Гермеса, в мальчике, убивающем ящерицу, — молодого Аполлона, а купающуюся Фрину превратил в рожденную из пены богиню, сохранив мотив раздевания.

Лоно ее слегка прикрыто правой рукой, а из левой выскальзывает последний покров; верхняя часть тела немного наклонена вперед, взгляд мечтательно устремлен в море.

Ни боязливого сокрытия женских прелестей, ни стыдливого прикрытия груди, кое недостойно богини и было бы непонятно для греческого восприятия. Только закрывающее движение правой рукой, поджатое левое колено и чуть напряженная верхняя часть туловища выдают целомудренную



20-летняя девушка (снимок с натуры).

недоступность женщины-богини, которая обнажает свое великолепное тело перед благоговейной толпой, возвышаясь — словно на троне — высоко над ней.

Пропорции тела, не измененные в силу каких-либо технических особенностей, соответствует — как и у «Гермеса» — идеальному типу в 8 высот головы.

# Скульптурное изображение человека



«Афродита Анадиомена, выходящая из моря»  
(собрание Альфреда Прингсхайма).

Формы тела по-девичьи мягки и округлы; маленькая, высоко расположенная грудь покоится на сильных грудных мышцах, талия стройная, бедра широкие. Деление тела на три части — как обычно у женщин — смягчено, утолщение на бедрах теряется в присущей женщинам более сильной жировой прослойке, которая и вокруг пупка затушевывает про-

хождение прямых мышц живота. В переходе от туловища к ляжкам линия таза сильнее сливается с паховой линией и продолжается легкой бороздкой над лонным бугром.

Волосы на лобке отсутствуют — как на всех классических изображениях женщин — не потому, что считались безобразными, а потому, что греческая мода того времени требовала их искусственного удаления. Волосы можно встретить только в реалистических фресках Помпеи более позднего римского времени, но и там они очень редкие.

У правой опорной ноги прямая ось, округлые формы и узкие суставы. На колене достоверно — с присущей женщинам мягкостью — изображены валик над надколенником, коленная чашка и утолщение сустава, и согнутая свободная нога демонстрирует безупречную анатомию колена.

Образ стройной высокой девы с крепкими, сильными конечностями и узкими лодыжками уличает во лжи современную точку зрения, не представляющую нормальных женщин без коротких ног и кривых коленей, коих так много в жизни.

Живым подобием «Афродиты Книдской» является двадцатилетняя девушка в 8 высот головы (рис. с. 59), обладающая стройными прямыми конечностями, мягким переходом от туловища к ляжкам, стройным центром тела, маленькой, высоко посаженной грудью над сильными мышцами такой же хорошей формы. И у нее по-женски смягченное моделирование коленного сустава можно считать образцовым.

У мюнхенской копии «Афродиты» Праксителя голова поднята сильнее, еще более подчеркнут взгляд, скользящий над действительностью.

По сообщениям современников, произведение Апеллеса изображало Афродиту, выходящую из волн и стряхивающую пену с мокрых локонов.

Установленное в храме Асклепия на острове Кос раскрашенное восковыми красками произведение пользовалось всемирной известностью, изображалось на бесчисленных камнях и повторялось в статуэтках из бронзы и мрамора.

Одна из лучших копий «Афродиты Анадиомены, выходящей из моря» находится в собрании Альфреда Прингсхайма в Мюнхене.

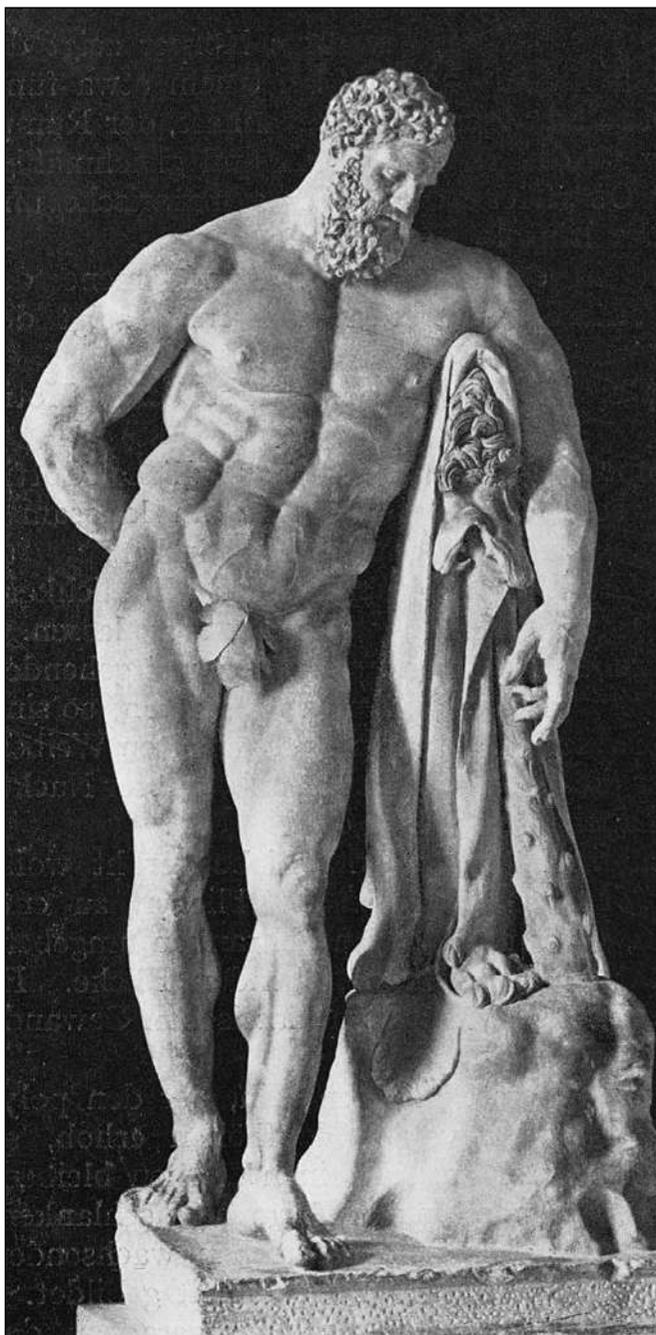
Общая высота составляет 8 высот головы; нежное тело демонстрирует юные женские формы, как примерно у пятнадцатилетней девушки; груди ма-

# Скульптурное изображение человека

ленькие и неразвитые, торс стройный и длинный, переход к бедрам мягкий и равномерный.

В других репликах, как, например, в мраморной «Анадиомене» из галереи в Палаццо Колонна, в бронзовой, найденной у Понтайе, тело обладает более зрелыми формами.

И Апеллес положил в основу своего изображения чисто человеческий мотив.



«Геркулес Фарнезский» (Неаполь).

Молодая богиня непринужденно опирается на левую ногу, поджимает правую и неспешно поправляет поднятыми руками пышные вьющиеся волосы.

К теме купания добавляется невинность юности — дабы подчеркнуть естественность наготы.

Если сохранившиеся скульптурные копии не позволяют сделать далеко идущие анатомические выводы об оригинале Апеллеса, все равно они представляют ценность для физиологического восприятия обнаженной женщины.

Как и Пракситель, он изображает богиню как существо, в своей природной наготе поднимающееся над робостью и стыдливостью.

Неприступно прекрасная царица любви соизволила обнажить свое божественное тело перед благоговейными смертными, оставаясь при этом в одиночестве, на возвышении, окруженная незримой стеной, и не замечая устремленных на нее взглядов. Девственная, непорочная владычица небесная в классическом одеянии своей естественной красоты.

Если Эвфранор был первым, провозгласившим канон Поликлета идеальным размером в 8 высот головы, то Пракситель в своих творениях придал постоянство этому идеальному образу, первым превратил приземистые формы в стройные и хрупкие фигуры, первым изобразил девичье развивающееся тело и женщину в неприкрытой природной красоте.

Данную художественную эпоху Зюбель даже называет по его имени «эрой Праксителя».

Не словами, а действием Пракситель установил достоверный тип прекрасного человека, господствующий с того момента в идеальном искусстве всех времен и народов.

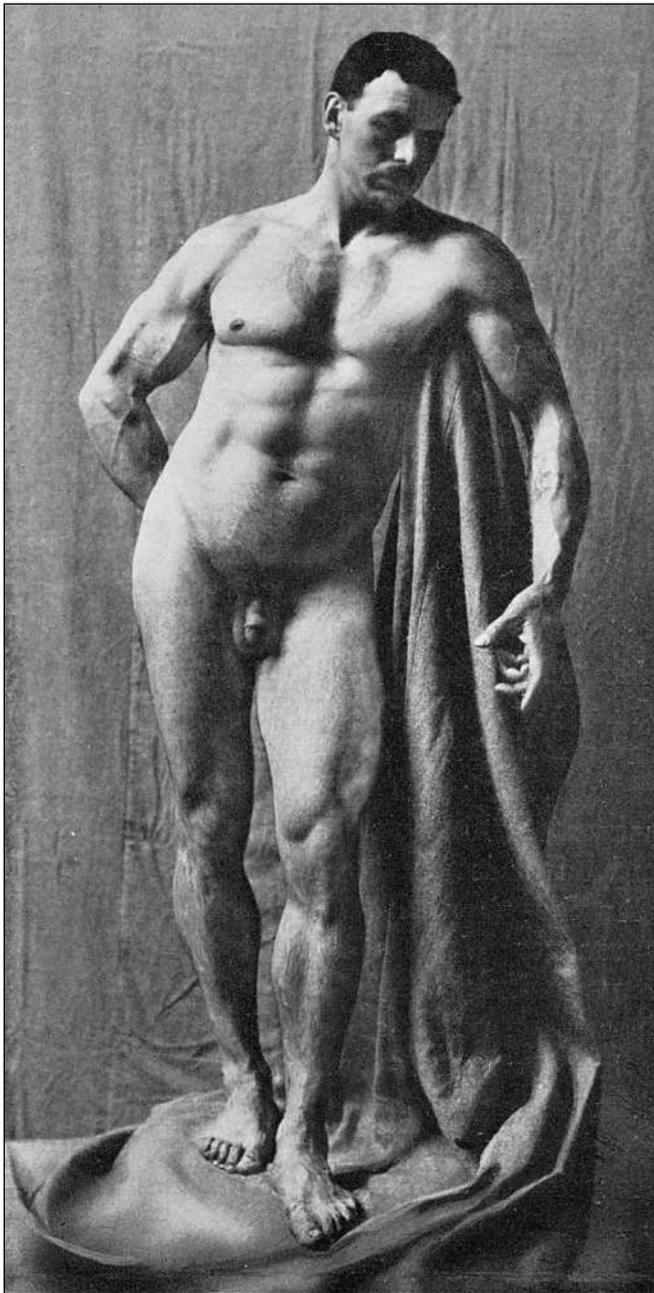
Но он не строго придерживался теоретического канона, а увековечил в своем творчестве в чистом виде прекраснейшие создания природы в соответствии с возрастом и полом.

Плиний писал о Лисиппе, что тот сознательно улучшил канон Поликлета, округлив угловатые формы, уменьшив головы, сделав тела грациознее и худощавее (*graciliora siccioraque*), благодаря чему они кажутся выше и стройнее.

Данное суждение можно толковать и как похвалу, и как упрек, в зависимости от того, достигало ли тело естественной идеальной высоты или превышало ее.

Действительно, Лангер в связи с этим считал недостатком, что созданный по оригиналу Лисип-

# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА



Мужчина с фигурой Геракла (снимок с натуры).

па «Апроксиомен» почти в 9 высот головы и с чересчур длинными ногами нарушает всяческую реальность.

Согласно историческим источникам, Лисипп предпочитал создавать скульптуры крепких мужчин обычно монументального размера, больше человеческого роста.

До нас не дошли оригиналы Лисиппа, но вероятно, что сознательные изменения нормальных про-

порций преимущественно относятся к фигурам выше человеческого роста, установленным на значительной высоте.

«Апроксиомен» также больше натуральной величины, и если он был установлен на высокой колонне в палестре, то расплывающаяся в свете голова должна быть уменьшена, ноги, а именно голени, искусственно удлинены, чтобы при взгляде снизу казаться естественными.

То что он стоял на высоком пьедестале и, во всяком случае, гораздо выше, чем ныне в Ватикане, доказывает исполнение выше человеческого роста; ни одному художнику с хорошим вкусом не пришло бы даже во сне установить такую фигуру на уровне глаз зрителя.

«Геркулес Фарнезский», считающийся также репликой творения Лисиппа, но выполненный в натуральную величину, демонстрирует те же идеальные пропорции, что и скульптуры Праксителя.

Чтобы определить высоту головы — учитывая бороду и вьющиеся волосы, — надо взять расстояние середины глаз от корней волос и от нижнего края носа, которые вместе составляют половину высоты головы. Измеренная таким образом высота головы как раз входит восемь раз в общую высоту тела. На этом пышущем здоровьем теле короткая бородатая голова кажется маленькой, хотя и соответствует идеальным пропорциям.

В отличие от современных образов атлетов с бесформенными толстыми бицепсами, красивыми только для пристрастного взгляда, здесь мышцы всего тела и особенно торса соразмерно гармоничны.

Лангер считает, что бугристая мышечная масса соответствует «спастическому состоянию, а не подрагиванию напряженной мускулатуры».

Я, равно как и Гаупп с Меркелем, придерживаюсь взгляда, что данное описание повышенного мышечного тонуса, распрямленной в спокойном состоянии мышечной ткани, физиологически верно и дает анатомически правильную картину.

При сравнении с современной фотографией мужчины крепкого телосложения прежде всего бросается в глаза совпадение мускулатуры конечностей. У обоих разгибающие мышцы бедер натянуты, так что утолщения над коленной чашечкой не видно.

На тыльной стороне стопы, на животе и руках под кожей проступают вздутые сосуды.

Если мышцы конечностей одинаково крепкие, а в верхней части бедер и плеч реального мужчины

# Скульптурное изображение человека

даже выступают чуть сильнее, в скульптуре берет верх мускулатура торса. Уже средняя складка, идущая вниз от впадины на шее до пупка, знак наивысшего развития мышечного ложа, далеко не так явно выражена у живого тела и больше покрыта жиром, чем у статуи. Косые внешние и внутренние прямые брюшные мышцы, которые, как уже упоминалось, образуют естественное деление на четыре части, также выступают гораздо сильнее, и, наконец, все мышцы, тянущиеся от торса к плечам, выпуклости зубчатых мышц, большая грудная мышца и мышца плечевого свода развиты более гармонично.

Живая модель демонстрирует, что она анатомически абсолютно верна, но значительно тяжеловеснее, и причину этого, по моему мнению, стоит искать в античной тренировке тела, при которой мускулатура туловища развивалась более совершенно, чем сейчас. Данная подготовка вызывает не только набухание мышечной ткани, но и исчезновение внутреннего жира, благодаря чему возникает такой рельеф поверхности, который у нас достигается, пожалуй, лишь у гребцов и наездников.

Подчеркнутые рельефы мышц туловища связаны с античным сечением таза; однако линия таза близко подходит к паховой линии, не соединяясь с ней полностью.

В полной гармонии с мускулистым телом найдутся энергичные черты лица и выраженный римский профиль.

Несмотря на богатырские формы, у скульптуры более мягкие переходы и знаменитая подвижность Лисиппа в отличие от атлетов Поликлета.

Исходя из данного примера, можно заключить, что Лисипп, так же как Пракситель и Эвфранор, пришел к стройным высоким фигурам в 8 высот головы и только в изображениях выше человеческого роста сознательно нарушал данные пропорции, то есть исключительно по техническим причинам.

Но все же задан образец, могущий стать опасным в руках менее опытного ваятеля.

До сего момента развитие греческого искусства можно сравнить с ярким фейерверком, достигшим своей кульминации и рассыпавшимся ослепительным веером из сверкающих шаров и блестящих огней. Затухающие звезды и мерцающие искры еще долго подсвечивают небо, а затем все постепенно погружается в темноту.



Мальчик 2,5 лет  
(снимок с натуры).



«Мальчик с гусем» (Глиптотека).

Эллинистический период принимает богатое наследство Праксителя и Лисиппа и развивает его дальше.

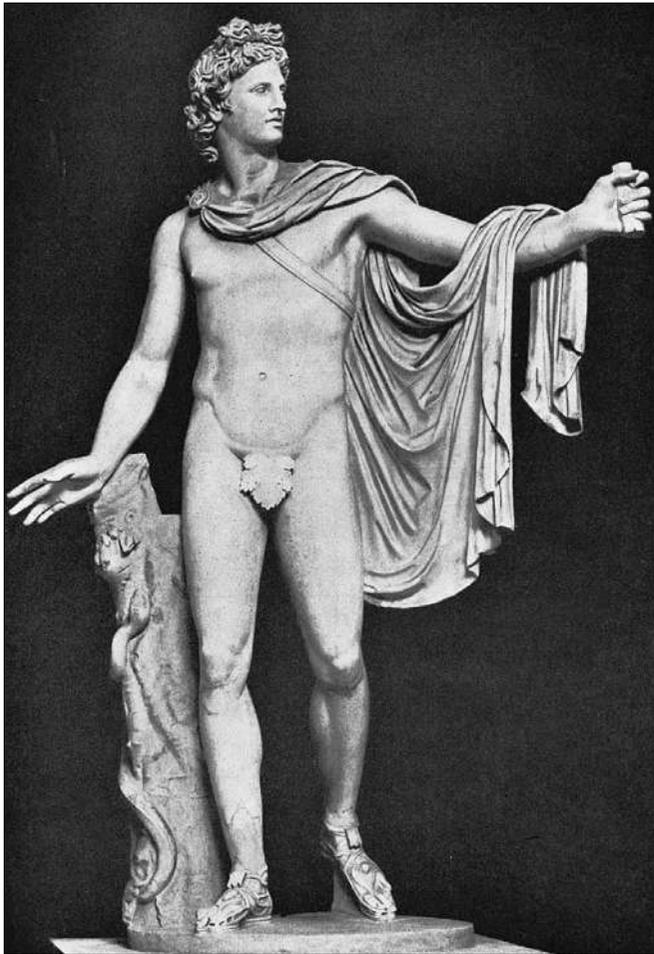
Индивидуализация идеального образа — по возрасту и полу, по сущности божества — доходит до портретной статуи, свободная подвижность тела — до стремительных наклонов и выпрямления конечностей.

Для наблюдения за природой и измерения живого тела брат Лисиппа Лисикрат ввел гипсовый слепок с натуры, с александрийской школой приходит знание анатомии.

Сомнительно, что данные знания широко распространились среди тогдашних мастеров и оказались полезными. Хотя отдельные произведения, как, например, «Боргесский боец» Агасия, безупречны с анатомической точки зрения, в более поздний эллинистический период анатомические ошибки обнаруживаются чаще, чем в произведениях периода расцвета, не омраченных знанием пластической анатомии и основанных исключительно на безупречном глазомере.

В пропорциях господствует канон в 8 высот головы, речь идет об идеальных изображениях; в реалистичных, особенно портретных статуях часто встречаются другие достоверные пропорции, и наряду с этим среди последователей Лисиппа имеются чрезмерно вытянутые образы, у которых в любом случае следует учитывать вынужденные технические изменения.

# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА



«Аполлон Бельведерский» (Ватикан).

Круг изображаемых расширился до бесконечности; человек прекрасный все больше вытесняет у ваятелей и зрителей божественный идеал, художественная проблема занимает место религиозных представлений, и если раньше человек обожествлялся, то теперь бог очеловечивается.

С естественно-научной точки зрения для данного периода следует учитывать преимущественно три точки зрения: во-первых, дальнейшее развитие, можно сказать, мутацию идеальной фигуры в различные типы, во-вторых, оформление реалистичности в портретную статую и, в-третьих, отображение более ярко выраженного движения.

Все три пункта представляют не только анатомический и физиологический, но и психологический интерес.

Так как любое подобное исследование складывается в более или менее подробный анамнез, я из обилия всех явлений выбрал лишь наиболее характерные.

При этом я отказываюсь от строгой хронологической последовательности и установления имен художников, тем более что даже в среде искусствоведов царит большой разброс во мнениях.

Наряду с обнаженным образом юноши, который господствовал в греческом искусстве, уже Пракситель создал подрастающего мальчика, а Лисипп — зрелого мужчину; ребенок и старик лишь сейчас появляются как самостоятельные скульптуры.

Создание образа ребенка в искусстве дело простое. Если изучить все эпохи, то окажется, что художнику редко удастся достоверно изобразить это нежное человеческое создание.

Обычно в выражении лица, в телосложении просматривается взрослый, и возникают странные образы, не отображающие подлинный детский характер. К художественному мастерству при отображении мягких, несформировавшихся форм предъявляются более строгие требования, чем для сложившихся черт взрослых.

Для меня лично прекраснейшим изображением ребенка в классическом искусстве является «Мальчик с гусем», с поразительной достоверностью изображающий ребенка 2–3 лет.

В его естественности можно убедиться, сравнив с живым мальчиком 2,5 лет, обладающим теми же пропорциями тела в 5 высот головы.

У мальчиков, как вообще в искусстве, предпочтительны округлые формы, и поэтому они обычно изображаются в период округления, в возрасте от 2 до 4 и от 8 до 12 лет. Так, у «Амура» в известной группе Капитолия пропорции в 7 высот головы соответствуют 10–12-летнему подростку, «Эрот Ченточелле» примерно того же возраста, а у лондонского «Эрота, натягивающего лук» в  $6\frac{1}{2}$  высоты головы пропорции 8-летнего мальчика.

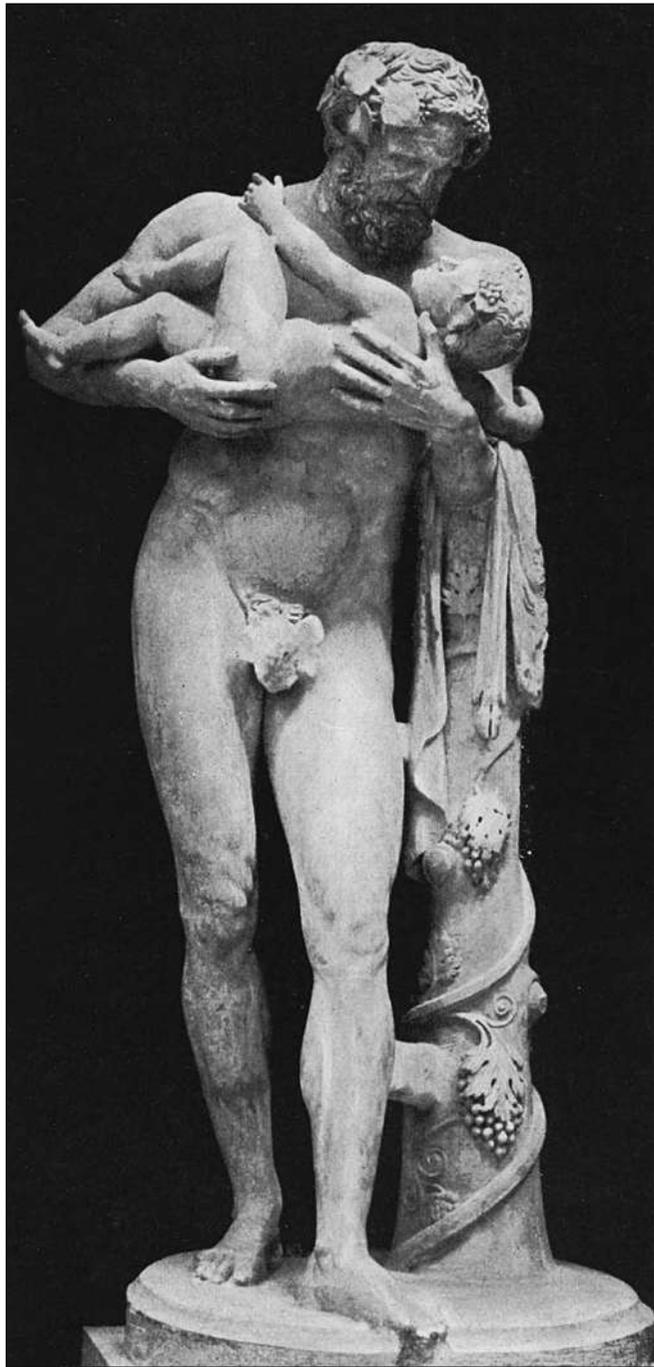
Идеальный тип юноши 18–20 лет запечатлен в знаменитом «Аполлоне Бельведерском».

Хотя оригинал, видимо, был из бронзы, в реплике отсутствуют четко проработанные мышечные валики, как, например, у «Копьеносца».

Своим телосложением Аполлон приближается к идеальным образам Праксителя и Лисиппа; те же пластичные конечности, то же моделирование торса, смягчающее мягкими переходами античное строение таза.

Движение усилено, голова поднята, шаг размашистый, или, скорее, положение бедер ведет к шагающему движению.

# Скульптурное изображение человека

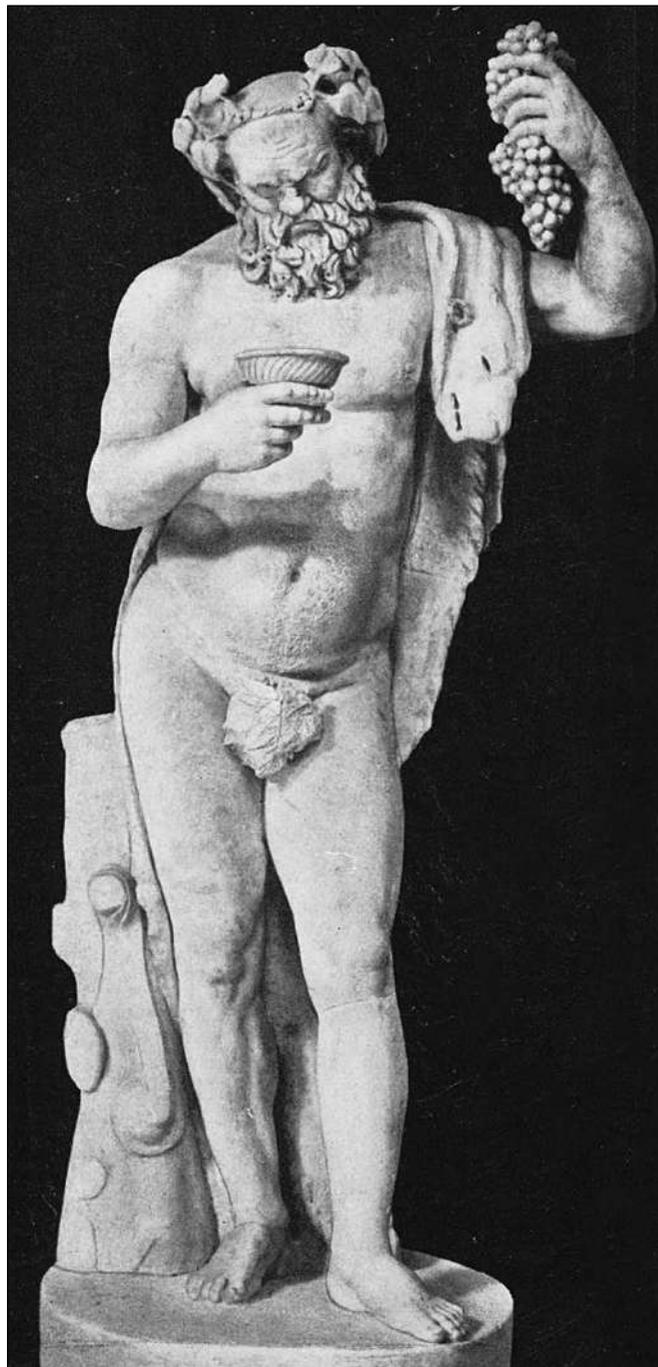


«Силен с младенцем Дионисом» (Ватикан).

В моментальных фотографиях Рише запечатлена шаговая фаза, которую он определяет как «конец двойной опоры». Данное окончание двойной опоры является мгновением, когда вес тела переходит с левой на правую ногу и левая нога отталкивается, чтобы в следующей фазе — «последующем шаге» — уйти вперед.

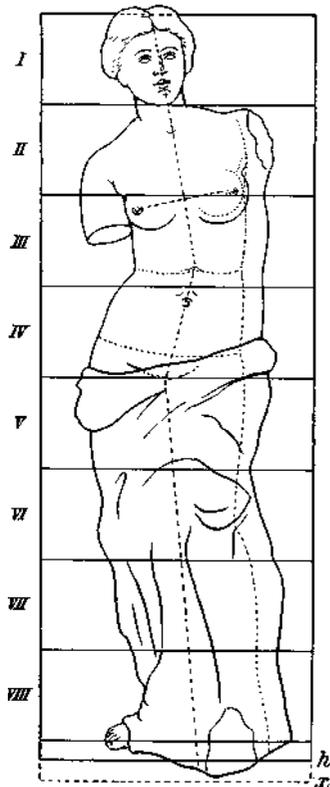
В двойной опоре соответственно задействована разгибающая мышца правой ноги, и поэтому надколенный валик так же мало выражен, как и у исследованного выше «Дискобола». И у «Аполлона» нога слегка согнута, колено не «продавлено».

Это напряжение правой ноги в суставах, связанное с отрывом левой пятки от земли, разворачива-



«Старый Силен» (Ватикан).

# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА



Пропорции  
«Венеры Милосской».



«Венера Милосская» (Лувр).

нием ступни, физиологически верно отражает намерение совершить движение и первый момент шага.

Так же верно передано распространение движения на торсе; одновременно с правой ногой для создания равновесия вперед идет противоположное левое плечо, при ходьбе правое плечо — соответствующее левому бедру — двигается вперед.

Поворот головы влево вызывает напряжение правой грудино-ключично-сосцевидной мышцы и растяжение левой; гортань не поворачивается, а остается отчетливой, расположенной посередине выпуклостью над внутренним краем напряженной грудино-ключично-сосцевидной мышцы.

Образцовым примером является «Аполлон» из Ватикана.

Пропорции тела Лангер рассчитал следующим образом: общая высота = 8,5 высоты головы, верхняя часть тела соотносится с нижней 45:54, бедро к голени = 23:27; кроме того, правая нога соотносится с левой как 54:59. В соотношении к голове и телу обе ноги, особенно голени, чрезмерно вытянуты, кроме того, левая нога длиннее правой, так что Аполлон хромал бы, сойдя с пьедестала.

Лангер после определенных колебаний признает, что разная длина ног обусловлена расчетом для перспективы, той же причиной объясняется удлинение ног.

Кроме того, плечи слегка наклонены вперед, а голова уходит вперед еще сильнее, данные особенности являются преднамеренными техническими изменениями, обусловленными установкой статуи на очень высокий постамент для рассматривания спереди.

Именно этот образ свидетельствует в пользу мнения, высказанного Зубелем, что большинство классических статуй рассчитывались для главного вида спереди, в данном случае — фронтально в полный рост.

«Силен с младенцем Дионисом» демонстрирует столь явное сходство с персонажами Праксителя, что многие считают скульптуру копией одного из произведений мастера.

Крепче «Гермеса», но не такой мускулистый, как «Геракл» Лисиппа, он — красивый образец стройного высокого мужчины в расцвете лет. Пропорции (с 8 высотами головы) совпадают с естественным идеалом и параметрами эпохи расцвета. Торс демонстрирует довольно ослабленный античный таз, на колене (правой) опорной ноги, в соответствии с положением покоя, валик расслабленной разгибающей мышцы изображен так же образцово идеально, как у «Гермеса» и «Копьеносца». Особым достоинством является по-отечески ласковое выражение, персонификация черт лица. Крошка Дионис со своими 5 высотами головы соответствует двух-трехлетнему мальчику, но выражение лица далеко не такое детское, как у очаровательного мальчугана с гусем; в нем уже можно узреть молодого бога.

Еще сильнее индивидуальность проявляется у статуи старика Силеня, также находящейся в Ватикане.

Круглая лысая голова с явным нордическим профилем, курносый широкий нос с утопленным сошником. Вместо мышечной ткани — жир, равномерным слоем покрывающий, особенно на торсе, некогда атлетические формы.

Жировая прослойка, волосы на теле, дряблая кожа, морщины и складки — все эти проявления возраста запечатлены с трогательной точностью.

Пропорции тела ориентируются на естественный средний канон в  $7\frac{1}{2}$  высоты головы, анатомических ошибок не наблюдается.

# Скульптурное изображение человека

Античный Фальстаф обладает ярко выраженной индивидуальностью. Это маленький коренастый пожилой мужчина с умным лицом, голым черепом и «равномерно круглым животом» от хорошей жизни.

Среди образчиков мужской красоты отсутствует почтенный седовласый старец с окладистой бородой; тщетно искать его в античном искусстве, прославлявшем цветущую юность и силу, а не старость.

В обнаженном мире женской античности господствует стройная дева в полном цвету.

Неразвитые девочки-подростки и пышнотелые формы встречаются крайне редко, а женщины с висящими грудями и старухи — никогда.

При внимательном изучении названий классических произведений можно встретить обычных обнаженных женщин в статуэтках и геммах, на вазах и рельефах, но статуи изображают только нагую Афродиту, да еще иногда граций.

Их господство кажется само собой разумеющимся, и любая обнаженная женщина безоговорочно объявляется Венерой, так же как и голый юноша — Аполлоном.

Одно так же обосновательно, как и другое; ведь под именем Аполлона изображено огромное количество победителей — земных юношей, а классическая статуя, объявленная Венерой, — всего лишь красивая молодая женщина.

Правда, нельзя забывать, что до сегодняшних дней доброе имя богини любви оправдывает изображение женской наготы.

Кроме того, превращение божественного изображения Афродиты в человеческую Венеру представляет особый психологический интерес.

Истинной богиней Афродита предстает в статуе «Венера Милосская», о которой написано и сказано, пожалуй, больше, чем о какой-либо другой красивой женщине.

Сколько ломали голову над тем, каково было положение рук, держала ли она яблоко, лавровый венок, копье, ниспадающие одежды или смотрелась в щит Ареса.

С анатомической точки зрения можно установить, что правое плечо до локтя направлено вперед и вниз, левой — почти под прямым углом поднято вверх; но по туловищу нельзя судить о положении рук и ладоней.

Прекрасное тело превозносилось еще Земмерингом как прообраз женского совершенства, и в Новейшее время используется фанатичными противницами



«Афродита из Арля».

корсета как довод в борьбе со шнуровкой. Однако все бы ужаснулись, сойди «Венера Милосская» — только в современном платье — с пьедестала.

Ни в одной другой античной статуе не предпринято столько технических изменений естественных пропорций, вызванных ее расположением.

# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА



Девушка, стыдливо прикрывшаяся рукой (снимок с натуры).



«Венера Медицейская» (Флоренция).

Хенке прежде всего обратил внимание на асимметрию лица, объяснив ее тем, что «неестественный наклон влево увеличивает впечатление движения».

Хассе рассматривает данную асимметрию как доказательство достоверности, ведь известно, что в жизни много асимметричных лиц.

Хенке возражает, что это было бы оправдано в портретной статуе, однако если художник придает идеальной фигуре «кривой нос на лицо, то делает это, осознанно или неосознанно, для усиления впечатления движения, наклоняя голову в сторону, в которую она обращена».

Вместе с Хенке я придерживаюсь мнения, что речь не идет о сознательном воссоздании асимметричного лица. Дело в художественном приеме, усиливающем движение; изгиб обращенной к зрителю стороны и укорачивание другой стороны — известный художественный прием, представленный наиболее наглядно на всех без исключения рельефах. Это техническая «настройка» скульптуры для ее лучшего восприятия.

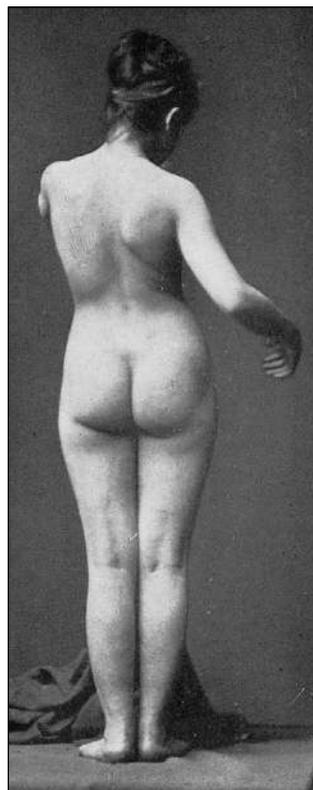
Параметры левой стороны торса значительно больше, чем правой, из чего следует, что статуя создавалась из расчета на освещение справа, поэтому затененные левые поверхности должны быть увеличены, дабы казаться такими же большими, как и ярко освещенные правые.

В справедливости этого утверждения можно легко убедиться, если с разных сторон направить свет на гипсовый слепок. При падении света слева возникает искаженная картина.

Что касается перспективы, то вся фигура ориентирована на направление взгляда, при котором глаза находятся ниже уровня ног, в то время как точки схода на одной высоте сильно смещены в сторону, и правая гораздо дальше, чем левая. Тем самым объясняется асимметрия лица.

Если искусственно измененные параметры вернуть к естественным, т.е. левую расширенную половину сделать равной правой, то неуклюжее массивное туловище превращается в стройное тело с явно выраженной талией, как у «Афродиты Книдской».

Меры длины в нижней части тела неестественно увеличены, и фигура насчитывает  $8\frac{1}{2}$  высоты головы.

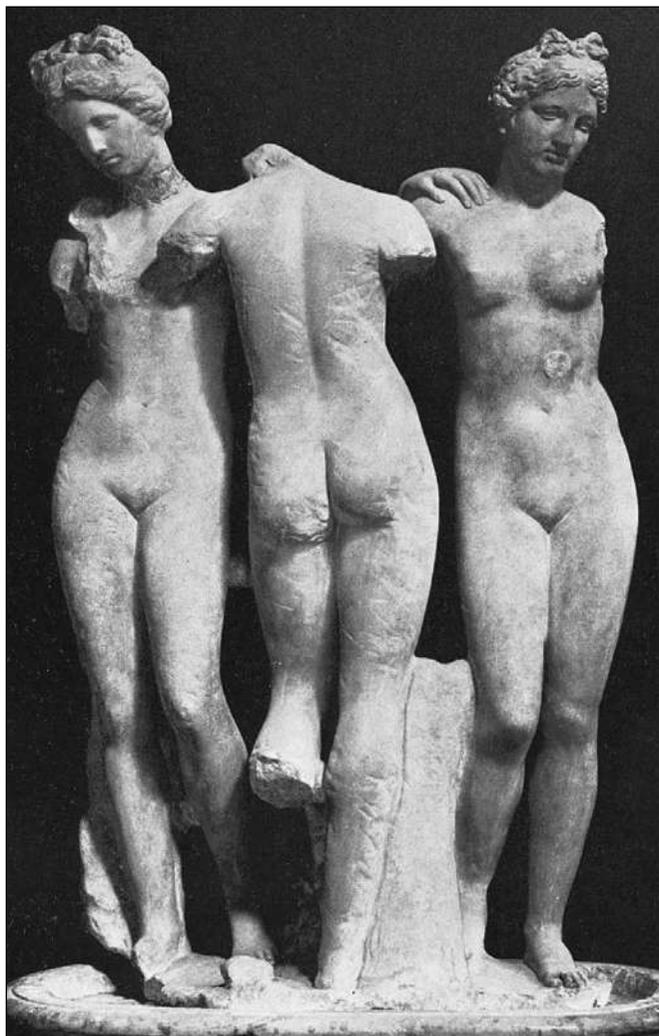


Вид 17-летней девушки сзади (снимок с натуры).



«Венера Каллипига» (Неаполь).

# Скульптурное изображение человека



«Три грации».

Она была рассчитана на высокий постамент, и обусловленный тем самым ракурс компенсируется для верхней части тела легким наклоном вперед, а для нижней части — удлинением ног.

В Лувре оригинал, расположенный на нужной высоте и правильно освещенный, оставляет чудесное впечатление благодаря правдивости скульптурного решения. Таким образом, только косвенным путем, отбросив сделанные изменения, можно постичь живую суть этого художественного произведения в образе стройной высокой девушки с крепкими мышцами и упругим телом. Анатомической особенностью является подчеркивание верхней части грудной клетки, мышечного валика, идущего от груди к плечу.

Говоря о сюжете, не стану углубляться в разглагольствования об утраченных руках; зато ниспада-

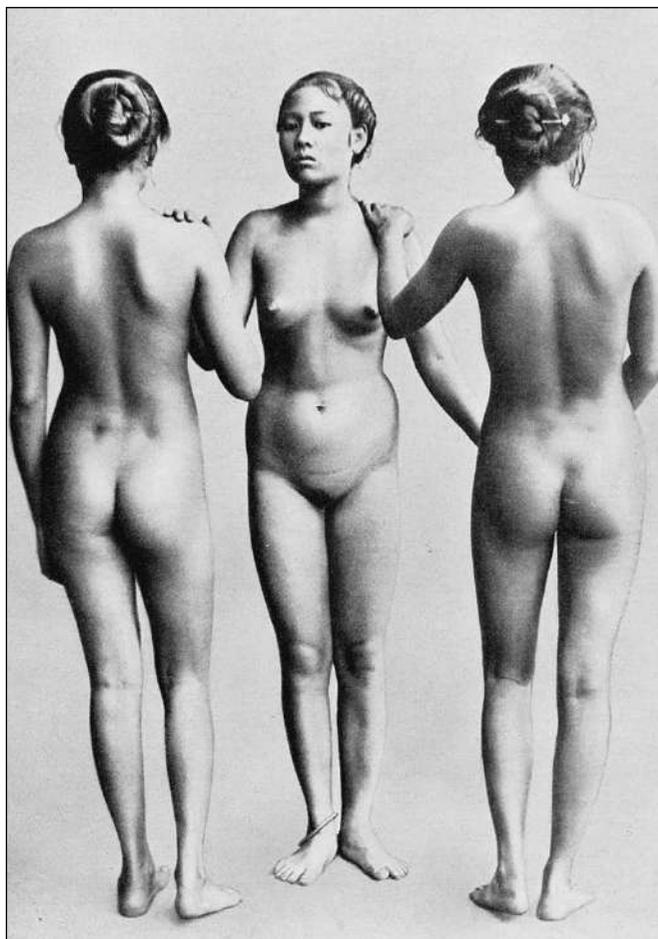
ющее одеяние, удерживаемое только бедрами и повернутой вовнутрь и чуть поднятой левой ногой, позволяет сделать вывод, что богиня запечатлена в момент одевания или раздевания.

Речь, следовательно, идет о сюжете совершения туалета, попадающем в рамки трактовки Праксителя и Апеллеса.

У Праксителя раздевание для купания, у Апеллеса — приведение волос в порядок после омовения, у Агесандроса (?) — первый момент обнажения.

Благодаря величественной красоте лиц, взгляду, уходящему вдаль, и непринужденной осанке все трое кажутся неземными; изображена обнаженная богиня Афродита, а не раздетая земная женщина.

Если статуя из Лувра более позднего происхождения, как считают большинство искусствоведов, а возражает только Райнах, то оригинал, или, во всяком случае, оригинальная трактовка, относится ко второму греческому расцвету.



Три яванские (индонезийские) девушки (снимок с натуры).

# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА

Видно, что уже в классическом изображении Афродиты божественная нагота объясняется каким-либо человеческим занятием — купанием, уходом за телом, раздеванием; впоследствии данная трактовка варьировалась разнообразнейшим образом. Вот Афродита (нижняя часть ее тела закрыта) приводит в порядок волосы (статуэтка из Помпей) или держит в руке горшок с мазью («Venere con balsamarior», Ватикан), яблоко или зеркало («Афродита из Арля», с. 67), удерживает спадающие одежды — над лоном («Афродита из Сиракуз») или над бедрами («Афродита из Остии»); стоит обнаженная и вплетает в волосы ленту («Афродита из Кизика», коллекция Нелидова) или прихорашивается (бронзовая «Афродита» в Лондоне).

Близка к сюжету «совершения туалета» юная Афродита из Ватикана, опоясанная мечом Ареса.

Это одна из самых юных Афродит, при  $7\frac{3}{4}$  высоты головы у нее соразмерные конечности, чисто девичьи четкие формы, маленькие, высоко посаженные груди и нежные бедра.

Примечателен тупой угол между линиями паха, встречающийся при незначительном наклоне таза и в незрелых фигурах. Ей от силы лет пятнадцать.

На девушку-подростка похожа и архаичная «Венера из Эсквилина», которую я — как и Фуртвенглер — не могу считать Афродитой.

Если и в последующие века сохраняется классическая интерпретация, то в эллинистический период греческая Афродита все больше теряется в римской Венере; с ней в римской мировой империи связаны также женские богини древнего иноземного происхождения Астарта, Изида, Исида, Милитта и Кибела, растворяющиеся в ней.

Проанализировав тогдашнюю ситуацию в области культуры, легче понять отличие Афродиты от Венеры. При появлении Александра в греческой истории, при диадохах, и особенно во время господства римлян исчезает древнегреческая вера в богов, их искусство становится международным, и богиня превращается в женщину. Богиня эллинов стоит раскованно, не стыдясь своего тела; как только появляется чувство стыда, то перед нами уже не обнаженная богиня, а раздетая женщина.

В одном случае — естественная нагота, в другом — сознательное обнажение, и в этом важнейшее различие между Афродитой и Венерой.

Классическим воплощением данного эллинистического взгляда, более позднего сюжета Венеры, яв-



Статуя Цезаря (Ватикан).

ляется «Венера Медицейская» в «Трибуне» во Флоренции (с. 68 вверху справа).

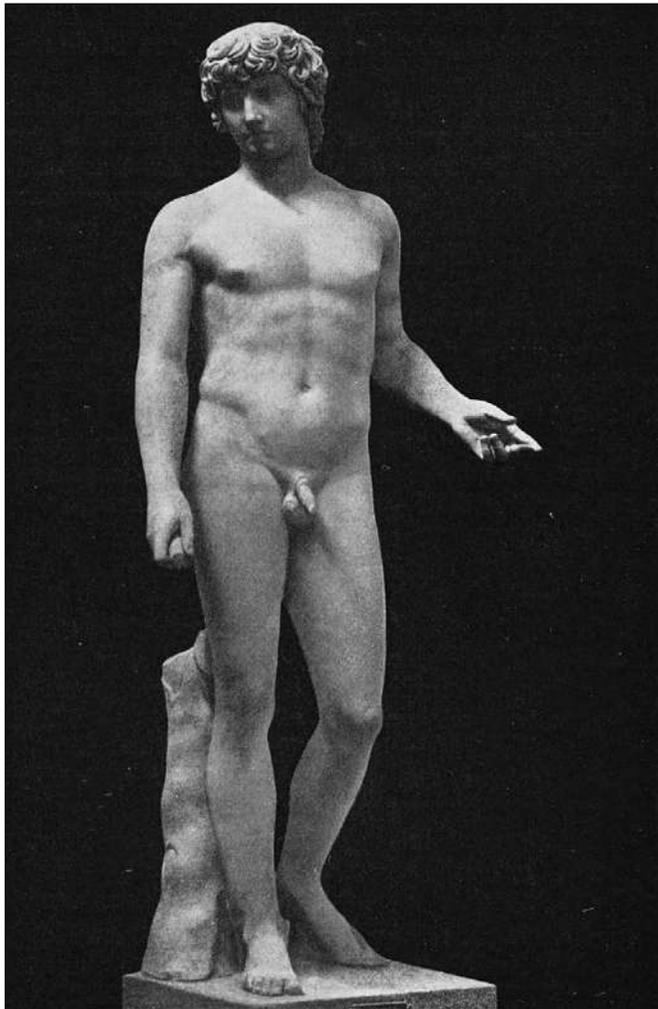
Левая рука прикрывает чресла, правая — грудь, свободная нога чуть поджата — классическое проявление стыдливости.

Еще Райнах предполагал, что речь идет о трансформации древнейшего сюжета Астарты. Богиня плодородия Астарта одной рукой указывает на лono — источник жизни, а другой — зажимает текущее из грудей молоко.

Нагая женщина, застигнутая врасплох, наклонится вперед, подожмет колени, двумя руками закроет грудь и спрячет лицо, она будет совершать быстрые, произвольные, соразмерные движения, дабы скрыть как можно больше от своей наготы.

Наряду с данным выражением глубочайшего стыда существуют многочисленные более мягкие

# Скульптурное изображение человека



«Антиной» (Неаполь).

формы, вторичные проявления стыдливости, выражающиеся в стеснительной и застенчивой позе.

Подобная естественная поза, схожа с Медицейской, но не идентичная ей, запечатлена на снимке с натуры.

Девушка смущенно пытается прикрыть свою обнаженность, голова застенчиво опущена, и глаза устремлены вниз, правая нога плотно прижата к левой, а рука также плотно прижата к половым органам.

А у «Венеры Медицейской» чуть округленная левая рука расположилась спереди, ее изящно раздвинутые пальцы — в центре тела, левая рука совершает перед грудью скорее обнажающее, чем закрывающее движение, — жесты, скорее открывающие привлекательность тела, чем скрывающие ее. Правая нога, однако, действительно поджата и слегка

согнута в колене, но ляжки не прижаты друг к другу, как правильно с физиологической точки зрения.

Маленькая голова с мечтательными глазами и пухлыми губами не наклонена вниз, а очаровательно повернута в сторону; скорее страстно, чем пугливо смотрит Венера вдаль.

Это женщина, не пытающаяся целомудренно скрыть свое тело, она лишь кокетливо изображает стыдливость, пытаясь привлечь и соблазнить полузапретной красотой.

Именно в своей античной беззастенчивости она вновь превращается в богиню любви, но не в высоком смысле классического толкования.

С этой точки зрения невозможно лучше выразить обольстительное очарование красивой женщины, проявлением эллинистического духа времени является частое использование данного мотива в изображении Венеры.

Формы тела полнее и округлее, чем у «Афродиты Книдской», но, как и у той, безупречной красоты. Уже говорилось о преднамеренном изменении пропорций для достижения впечатления идеальной фигуры в 8 высот головы.

Лангер высчитал общую высоту в 7,8 высоты головы, так как он (как правильно заметил Шадов) установил слишком высокую верхнюю точку. То, что голени значительно длиннее бедер, 26:23, также объясняется техническими причинами.

Растворение богини в прекрасной женщине — как в «Венере Медицейской» — еще в большей степени проявляется в «Венере Каллипига». История ее возникновения жизненна, как и сама статуя. Две римские девушки поспорили, у кого из них самая красивая спина, и в своем девичьем озорстве выбрали судьей юношу. Он влюбился в одну из них и связал себя с ней узами счастливого брака. В благодарность она велела воздвигнуть храм в честь Венеры, в которой богиня изображена в той позе, в которой находилась основательница храма в решающий момент своей жизни.

У богини, стоящей ныне в музее Бурбонов в Неаполе (музей Каподимонте. — *Прим. ред.*), рост в 8 высот головы, идеальные пропорции и с потрясающей достоверностью воспроизведенная кожа.

При этом, однако, все настолько подчинено одной-единственной части тела, что только полный обзор сзади дает завершённую картину, а при малейшем повороте возникает ложный ракурс.

Правая, повернутая назад половина лица короче и полнее, чем сглаженная и удлиненная левая; удале-

# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА



«Венера Сиракузская».

ние уха от подбородка справа значительно короче; центральная линия описывает выгнутую вперед дугу, проходящую по правой стороне носа; шея спереди полная и широкая, как при предрасположенности к зубу, и все это ради достижения лучшего эффекта сзади.

Выпуклая ось продолжается от головы и шеи через все тело до колена, так что кажется, будто статуя при виде сбоку может упасть назад. Ориентация на вид сзади здесь выражена сильнее, чем у «Венеры Милосской».

Потрясающей красоты поясница и ягодицы обладают всеми достоинствами с естественно-научной точки зрения: глубокая ложбинка между ягодицами, гладкая выпуклость, горизонтальная нижняя складка, под ней вторая нежная бороздка, а главное — две удаленные друг от друга ямочки на бедрах, считающиеся анатомическим признаком хорошо сложенного таза.

Во всем античном искусстве только низ спины «Венеры из Сиракуз» сравнима по красоте с нижней частью «Венеры Каллипига».

Так же прекрасно и точно изображены ноги, у них правильные пропорции, из чего можно сделать вывод об установке скульптуры на низкий постамент.

В скульптуре, появившейся в храме, художник все же изобразил не богиню, а красивую женщину, полную чувственного обаяния — коего в ней даже больше, чем в «Венере Медицейской», ведь раз платье поднято вверх, значит, она обнажилась намеренно.

К изображениям Венеры, рассчитанным на возбуждение чувственности, относятся также нагие фигурки, представленные в малой форме: опершись одной рукой о ствол, слегка приподняв согнутую ногу, грации вытираются после купания.

Все эти женские образы — не важно, задуманы они как богини или как обнаженные смертные — обладают одним общим признаком: стройным, девичьим, идеальным телом и правильным, идеальным лицом. Ни одной индивидуальной черты, если не считать ниспадающих локонов Каллипиги, добавленных у нее к скромному пробору и подобранным волосам Афродиты — в угоду эллинистической моде.

У мужчин эпохи эллинизма — несмотря на обобщенное идеализирование — можно выделить различные типы: ребенок, Эрот, молодой Бахус, Аполлон, Гермес, Геракл, Зевс и Посейдон, старик Силен; среди женских образов постоянно встречается

# Скульптурное изображение человека



Модель в той же позе  
(снимок с натуры О. Шмидта).



«Венера с большой урной»  
(Неаполь).

только Венера — юная цветущая дева.

Все боги-мужчины — включая царя богов Зевса — предстают в эллинистический период нагими, из богинь лишь Психея с обнаженной верхней частью туловища, Артемида — с подобранным подолом, но ни Гера, ни Афина, ни кто-либо еще из обитательниц Олимпа не изображались без одежды, за исключением Венеры и ее свиты — Граций.

Из последних к сегодняшнему дню найдено немало скульптур, среди них известная группа в Сиене, созданная, вероятно, по более древнему оригиналу.

По-девичьи стройные нежные фигуры без каких-либо индивидуальных характеристик стоят рядом друг с другом в слегка варьируемом контрапосте.

Рост в  $7\frac{3}{4}$  высоты головы соответствует нормальным пропорциям; линия паха проходит почти горизонтально, что в сочетании с узкими бедрами позволяет судить о незавершившемся развитии.

Брюкке видит в данном телосложении предельную границу изображаемого.

То, что оно естественно для схожих узкобедрых девушек, демонстрирует сравнение с тремя молодыми яванскими (индонезийскими) девушками, которых я сфотографировал в схожей позе; у средней — та же плоская граница между туловищем и ляжками. У моделей в соответствии с расой головы большие, ноги короткие, а икры худые; в остальном они демонстрируют привлекательные формы, особенно девушка слева и грация в центре — что касается формы спины.

Параметры ширины у граций меньше, что у девушек. Это изменение технически обусловлено расположением рядом трех фигур, из которых каждая отбрасывает свет на другую, из-за чего поверхность кажется шире.

Суммируя, можно сказать, что грации не являются отдельной разновидностью, а со своими  $7\frac{3}{4}$  высоты головы, незначительным наклоном таза, узкими бедрами и маленькими, высоко посаженными грудями-бутонами соответствуют типу 15-летней девушки, представленным Венерой с мечом.

Среди мифологических персонажей эллинизма только одна Венера противостоит многочисленным обнаженным богам.

Но если наряду с богами имелись нагие юноши, борцы, императоры и гладиаторы, так и наряду с Венерой появляется обнаженная живая женщина, и именно в данных мирских образах происходит переход от классического идеала к индивидуальности.

В широком смысле слова индивидуальности в скульптуре наблюдались еще в древнейшие времена. Уже фараоны изображены как личности, образы эфэбов прославляли конкретных людей, победителей Олимпийских игр. Однако во всех этих творениях речь шла не о верном отображении индивидуума, а о подгонке отдельной личности к традиционной схеме или об идеализированном обобщении и адаптации к типическому понятию красоты.

Портретные бюсты и статуи в одеянии вплоть до наивысшего расцвета тяготеют к идеализму, о чем выразительно свидетельствуют бюст Перикла (Лондон) и гордая фигура Софокла (Латеран, дворец папы в Риме).

В эпоху эллинизма портретные бюсты приобретают столь персонифицированный вид, что не приходится сомневаться в важности для художников добросовестного, нерафинированного отображения природы, не всегда соответствующего принятым канонам красоты. Так в античное искусство

# Скульптурное изображение человека



«Венера Лели» (Британский музей).

пришла реалистичность, вскоре распространившаяся и на обнаженные портретные статуи.

Прогресс ли это? Если бы художник-реалист своим острым взглядом из тысячи образов выбирал самый красивый и точно показывал его, то природная красота служила бы преимуществом перед идеализацией. Но в основном он изображал лиц, отмеченных не физическими достоинствами, а званием и положением, поэтому его творения теряют в красоте, зато выигрывают в правде жизни.

Среди мужских портретных статуй выразительной физиогномикой отличается обнаженная фигура Цезаря в Ватикане.

Индивидуальной особенностью является большое лицо; расстояние линии зрачков от подбородка больше, чем от темени, лоб — широкий, плоский, морщинистый, со складками мыслителя на переносице; вокруг римского носа и энергичного рта с выступающей нижней губой глубокие борозды — знак силы воли и старения; щеки впалые, без жира, скуловые дуги угловатые, глаза выступают вперед, веки напряжены, височная артерия набухшая. На лице — следы многолетней напряженной умственной и физической деятельности.

Физиогномика тела соответствует огрубелым чертам лица. Рост достигает  $7 \frac{1}{2}$  высоты головы, шея короткая, плотная и полная, грудная клетка неподвижная, ключицы расположены высоко — как у астматиков; нижний край грудных мышц, косая наружная мышца живота и линия таза четко выделены, мышцы над ними — плоские и менее выпуклые, сухие и натянутые. Ноги широкие в бедрах, голени короткие и не слишком крепкие для тяжелой, массивной верхней части тела; согласно канону Фрича, ноги недостаточно длинные. Ступни и ладони короткие, сильные и широкие. Перед нами индивидуализированная до малейших деталей, мощная, широкоплечая, коренастая обычная фигура пятидесятилетнего мужчины, закалившегося в тяжелом труде, — полумыслителя, полусолдата.

Известнейшие портретные статуи — т.н. «Германик» в Лувре и «Агриппа» Гримани в Венеции; у обеих — 7,8 высоты головы; у «Германика» Лангер прославляет естественные пропорции; однако у обеих индивидуальная физиогномика преимущественно ограничивается лицом.

Среди многочисленных статуй Антиноя большинство — идеализированное подражание изображениям богов — Диониса, Аполлона, Осириса. Однако следует выделить «Антиноя» из Неаполя, обладающего определенной персонификацией.

При  $7 \frac{1}{2}$  высоты головы у него нормальное телосложение 15-летнего мальчика с довольно коротким туловищем и длинными ногами, что соответствует канону Фрича.

Индивидуальные особенности, отличающие его от идеальных греческих образов, — глубоко расположенные, меланхоличные глаза, удивительно ма-

# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА

ленький, своенравный рот, полная нижняя губа и узкое лицо; несколько женская округлость форм, свойственная избалованному фавориту, а не опытному бойцу палестры.

Реалистичные обнаженные портретные фигуры — сидящий «Кулачный боец» с разбитым носом из римского музея в термах Диоклетиана, «Точильщик» в «Трибуне» с усталым рабочим лицом и оцепенелым телом, парижский «Уличный певец» с явно негроидным лицом и длинными тощими конечностями и многие другие образы, взятые прямо из жизни.

На женских портретных статуях женщины изображены по образу «Венеры Медицейской».

Если уже в «Венере Медицейской» богиня уступает место женщине, то в «Венере Капитолийской» человеческое еще сильнее выходит на передний план.

Уже грудь достаточно сомнительна. Классические груди — маленькие, плоские, высоко посаженные, расположены на широкой грудной клетке «враждебно друг к другу» и никогда не имеют складки кожи на нижней границе.

Ни у одной античной статуи нет такого большого, тяжелого и низко посаженного бюста, такой узкой ложбинки между грудями и так сильно осевшего нижнего края.

Брюкке считает это «границей, за которую нельзя выходить при изображении обнаженных идеальных фигур».

В природе невозможно встретить грудь такого размера без нижней складки, и можно предположить, что в этом отношении художник решил немного подправить природу.

Соответствуя бюсту, все формы тела более полные, зрелые, по-женски округлые.

Общий рост в  $7\frac{3}{4}$  высоты головы соответствует естественной фигуре, по канону Фрича получаются немного короткие ноги — распространенный наследственный недостаток женщин.

Тонкие черты, а именно рот с верхней губой, чуть приподнятой справа, нос, несмотря на свою правильную форму, больше идеальных классических, глаза с вытянутым в длину внешним краем века и затуманенным взглядом позаимствованы из прекрасной действительности и придают лицу индивидуальность, как и высоко уложенные волосы.

Персонифицированные черты естественные, не нарушающие идеальный канон пропорции, маленькие ошибки, как, например, короткие ноги, тяжелая грудь, формы округлее классических, позволяют



«Венера на корточках» (Лувр).

предположить, что «Венера Капитолийская» — не богиня, а обнаженная портретная статуя прекрасной римлянки, которой больше подошло бы латинское имя Метелла, Юлия или Августа, а не Венера, тем более Афродита.

Еще более ярко выраженные особенности у скульптур в Национальном музее в Неаполе.

# Скульптурное изображение человека



«Группа борцов или панкратионисты» (Глиптотека. Мюнхен).

# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА

Обе насчитывают примерно  $7\frac{3}{4}$  высоты головы, у обеих волосы причесаны по римской моде, телосложение реалистичное, полное, даже крепкое. У первой — с узкой урной — довольно большой римский нос. Грудь не столько большая, как у «Венеры Капитолийской», обладает, правда, особенностью, не встречающейся, согласно Брюкке, в античном мире, а именно: вертикальными сосками груди. У юных девушек данное явление возникает лишь на какое-то время после раздражения мышечных волокон, как постоянное состояние оно возможно только у женщин, долго и много кормивших.

Следующей индивидуальной особенностью является искривление мизинца на левой ноге, обычно возникающее из-за слишком сильной шнуровки сандалий, современные обувщики называют такие пальцы «молоточковыми».

У второй Венеры — с большой вазой — лицо обладает четко выраженной индивидуальностью: низкий лоб, маленькие, чуть прищуренные близорукие глаза, большой нос с чуть округлым кончиком, изогнутый рот с короткой верхней губой.

И у нее полные женственные формы. На переходе бедер в ляжки виден дефект, часто встречающийся и в жизни.

Из-за слишком сильного скопления жира происходит выпячивание бедер, продолжающееся до подкожного жира на бедренной кости, и бедра образуют угол к разгибающей мышце на бедренной кости.

Его можно встретить у всех молодых женщин с дряблой кожей, склонных к ожирению и мало двигающихся.

Наряду с этой Венерой в Неаполе есть и третья — с более полным, безукоризненным телом и лицом с яркой индивидуальностью.

Если, глядя на «Венеру Капитолийскую», думаешь об идеальной зрелой женщине, то концентрация индивидуальных признаков на лице и теле обеих скульптур навеивает мысль об обнаженных портретных статуях прекрасных римлянок, выполненных с натуры.

Широко известен образ сидящей римлянки из Неаполя, изображающий Агриппину. Чертам лица придана личностная характеристика; руки, грудь и ноги вытянувшейся фигуры просвечивают сквозь одежду, демонстрируя классическую форму.

Среди античных женских жанровых изображений — если не считать небрежно выполненных терракотовых фигурок из Танагры — нет полностью

обнаженных девочек и пожилых женщин, отцветшие прелести прикрывают одеждой.

Развитие движения — от застывшей фронтальной позы архаичного искусства до ожившего положения с поворотом бедра в эпоху расцвета — продолжается в эллинистический период, используя все физиологические возможности.

Рише сравнил античные динамичные фигуры с моментальной фотографией, считая, что движение всегда передавалось физиологически верно.

Физиологическую достоверность признает и Лангер; однако с анатомической точки зрения именно в произведениях, запечатлевших движение, он находит определенные недостатки: неправильное положение мышц, ошибочные точки вращения и суставов, путаница со складками кожи, рельефом скелета, жировыми валиками и мышцами.

Именно в деталях проявляется неосведомленность в анатомии, поэтому фигуры в состоянии покоя, «чей мышечный механизм спрятан» — лучшие.

Для эллинистического времени, которое, впрочем, больше всего славится своими движущимися образами, это замечание особенно верно.

Непроизвольно напрашивается мысль, что классики эпохи расцвета могли бы создать страстные, динамичные фигуры, но не стали — видимо, осознавая границы своего дарования.

Среди движущихся фигур эллинистического периода многие, по времени близкие к периоду расцвета, демонстрируют анатомически верные соотношения.

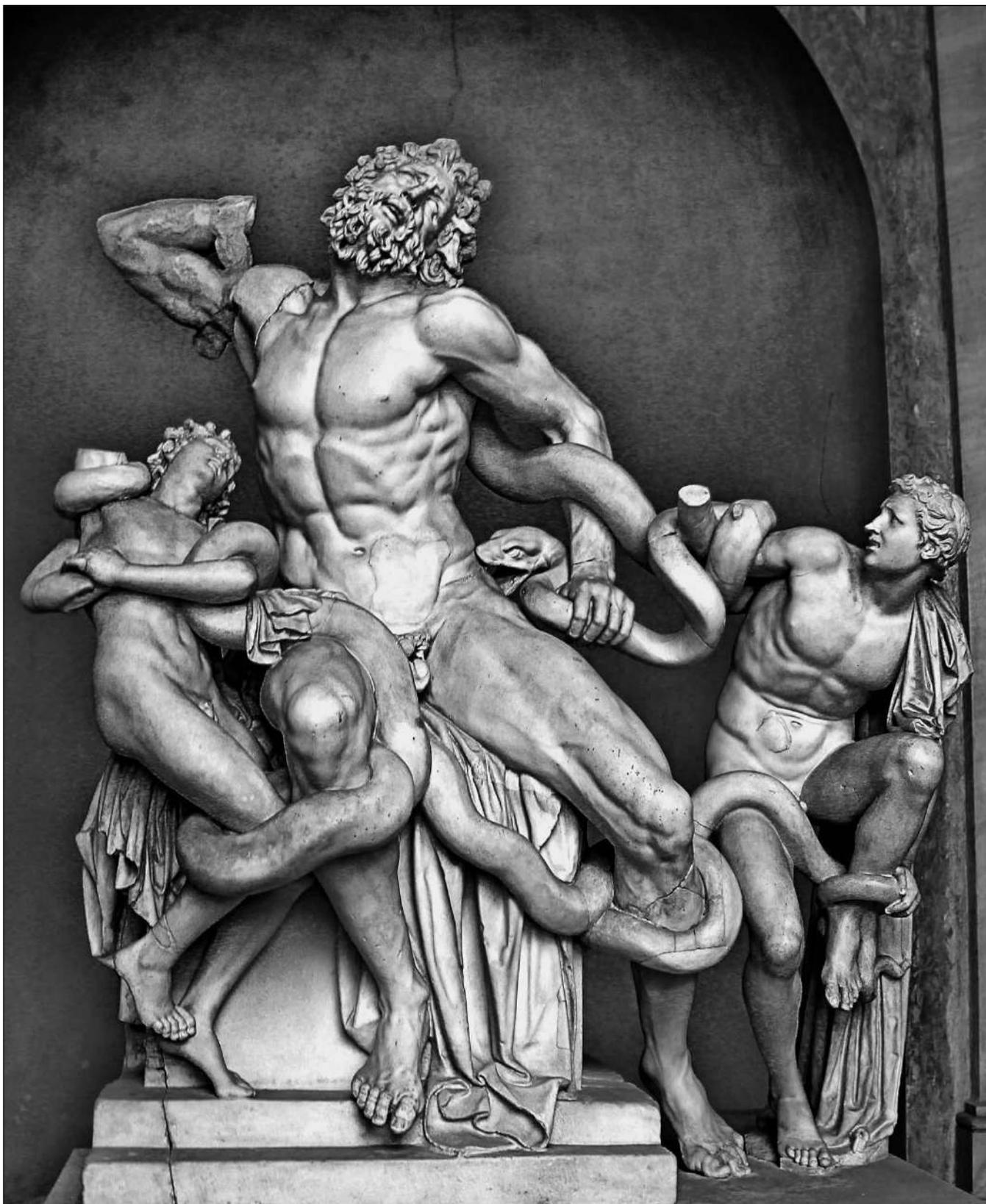
«Борющийся гладиатор» в Лувре, по которому Сальваж создал знаменитые анатомические листы, уже назывался, так же как и ватиканский «Аполлон», который с учетом технически обусловленных изменений пропорций впервые демонстрирует физиологически верную походку и становится поворотной вехой в развитии скульптуры.

К новым задачам, частично счастливо разрешенным, относится и преобразование прямо стоящего человека в более или менее согнутого, что предъясняет к мастерству художника столь же высокие требования, как и к физическому совершенству модели.

Одним из лучших решений подобного рода является сидящая «Афродита» (Венера), в которой человеческий мотив купания выражен в новой форме.

В Вене, Париже, Флоренции можно встретить разнообразные видоизмененные повторы данного образа — самый красивый находится в Ватикане.

# Скульптурное изображение человека



«Лаокоон и его сыновья» (Ватикан).

# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА

Художественная проблема — анатомически верное изображение красивого тела в сложной позе — блестяще решена вплоть до мелочей.

Рискованная композиция выбрана намеренно — дабы показать, как играючи, без особых усилий художник передает движение. Только безупречная фигура может в склоненном положении в полной мере сохранить свою красоту.

Складка на туловище расположена в анатомически верном месте, соотношение между верхней и нижней частями согнутой ноги соответствует естественным пропорциям.

В «Группе борцов» в «Трибуне», объединяющей два мужских тела в наклоненной позиции, лишь одна незначительная анатомическая неточность.

На левом колене нижнего борца выступает головка малой берцовой кости, к которой сверху примыкает напряженная двуглавая мышца с крепким сухожилием; отсюда до щиколотки проходят обе малоберцовые мышцы (*M. peroneus longus* и *brevis*) таким образом, что сверху выпуклость длинной малоберцовой мышцы закрывает сухожилие; рядом также напряженная выпуклость большой камбаловидной мышцы (*M. soleus*).

Вместо границы этой мышцы, которая видна через кожу под головкой малоберцовой кости, и на расположенной рядом выпуклости длинной малоберцовой мышцы изображены два напряженных сухожилия — недоразумение, объяснимое недостаточными знаниями анатомии.

За исключением данной особенности художник своим острым взглядом даже без анатомического опыта смог правильно передать естественное движение.

В группе «Лаокоон», служащей примером безупречного решения, сложно отличить необходимые для скульптурного воздействия изменения от художественных ошибок.

Левая нога Лаокоона длиннее правой; с художественной точки зрения возможно объяснение, что «правильная» правая нога слишком бы уходила вперед, нарушая гармонию композиции.

Анатомическая ошибка, на которую Гаупп прежде всего обратил внимание, — изображение колена. Хотя обе ноги согнуты, чрезмерно напряженные четырехглавые разгибающие мышцы нажимают вниз вплоть до коленной чашки, на левом колене четко прорисовывается валик над надколенником.

Что анатомически невозможно, так как данное явление возникает только в вытянутой ноге, а валики над надколенниками появляются только в расслабленных мышцах (правильное изображение у «Дорифора» Поликлета, «Дискобола» Алкамена, «Гермеса» Праксителя и др.).

И у младшего сына передняя правая нога короче, чем задняя левая, что также можно объяснить особенностью композиции.

У старшего сына на правом колене та же анатомическая ошибка, что и у отца, еще одна на левой руке, большой палец которой, как первым заметил Лангер, имеет три — вместо двух — суставов.

Бесспорно, к художественным погрешностям относятся пропорции обоих мальчиков. У обоих слишком маленькие головы, длинные ноги и широкая грудь по сравнению со всем телом. Это не дети, а взрослые, отличающиеся от фигуры в центре только меньшим масштабом.

Данным неточностям противостоят несравнимо большие достоинства.

Тело, изогнувшееся в нестерпимой боли от укуса змеи — дальнейшее развитие сюжета змеи на гигантском пергамском ризе, — обнаруживает столь подвижный и анатомически безупречный рельеф поверхности, как ни одно другое произведение классического искусства.

Черты лица в безмерном страдании — классический пример для позднейших изображений распятого на кресте Христа.

Как одно из первых свидетельств классического искусства, скульптурная группа «Лаокоон», обнаруженная в 1506 году на раскопках в Риме, долгие годы считалась безупречным творением античности.

Им восхищались Плиний, Микеланджело, Винкельманн, Гёте и Лессинг, и хотя сегодня мнение искусствоведов разделилось, Верманн точно сформулировал, «что «Лаокоон» своей превосходной техникой, реалистической силой, физическим пафосом обозначил апогей эллинистического направления, стремившегося создать небывалое».

Являясь высшей точкой развития, он делает последние выводы из классического способа изображения, доводит движение до момента наивысшего страдания, но представляет одновременно и рубеж, когда собственные силы уже исчерпаны и дальнейшее развитие невозможно.

К пристальному наблюдению за природой следовало присовокупить точный анатомический анализ,

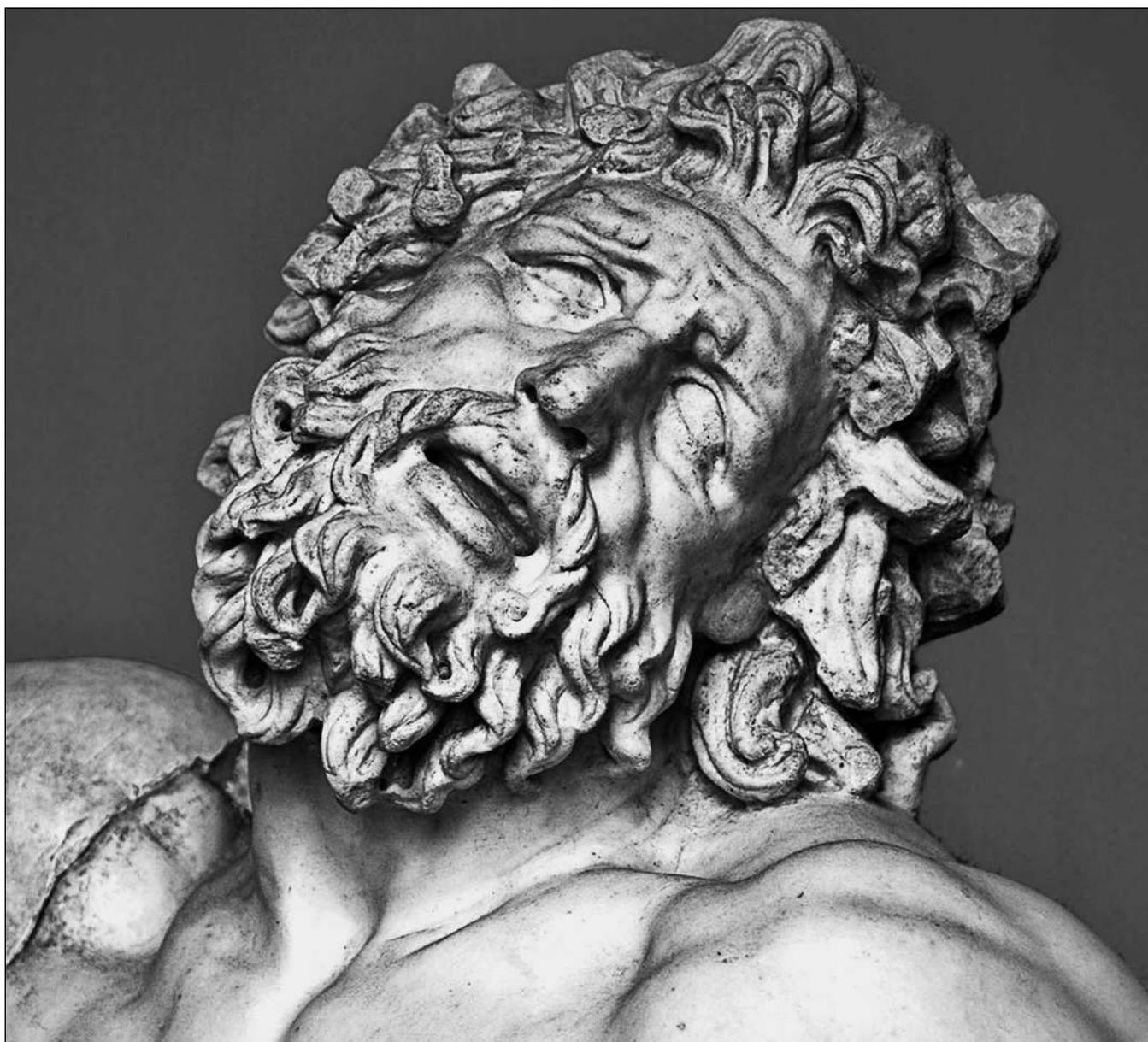
# СКУЛЬПТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА

создать новые ценности, способные заменить идеализированный тип классической традиции, но времена изменились, с гордой классической высоты ниспал в ночь надвигающегося варварства сонм обнаженных греческих богов, а вместе с ним и искусство.

В данный эллинистически-римский период естественное развитие ведет к большей индивидуализации, портретному сходству, движению, однако все

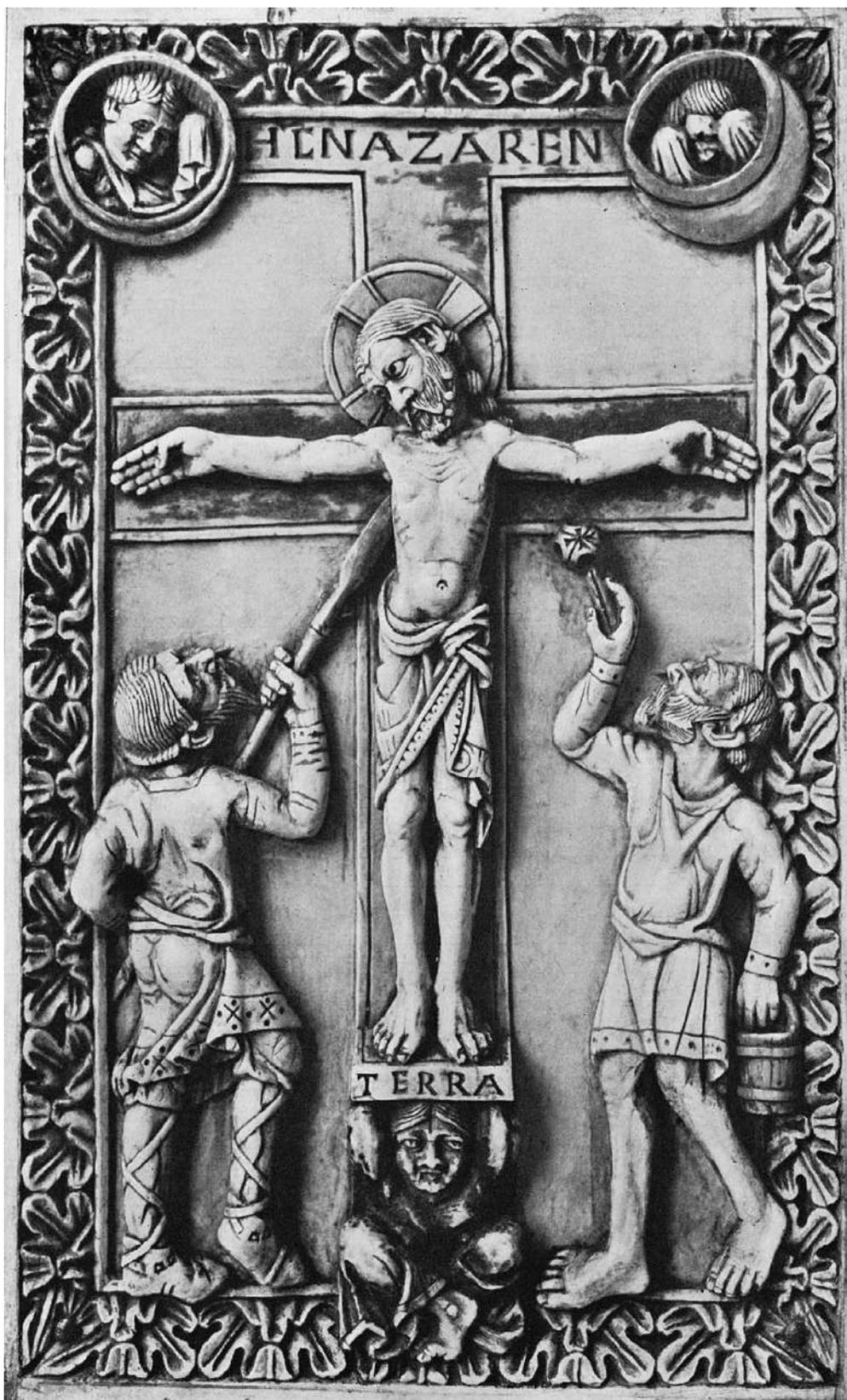
более отдаляется от идеала прекрасного человека, обретшего совершеннейшее воплощение в период расцвета свободного эллинистического искусства.

«Лаокоон», олицетворяя глубочайшие душевные и телесные страдания, словно символ завершает могучий ход развития изобразительного искусства в древности, разбившегося вскоре о немилость времени, о грубую силу культурно нищих народов.



«Лаокоон и его сыновья». Фрагмент (Ватикан).

# Скульптурное изображение человека



Христос из «Эхтернахского кодекса». 983–991 гг.



---

# ИСТОРИЯ ПЛАСТИЧЕСКОЙ АНАТОМИИ

---

# Представления о красоте тела в древности

«Если у художника нет четких представлений о строении человеческого тела, то он рискует располагать кости и части тела не там, где следует...»

*Леонардо да Винчи*

Из всех любимых художниками тем облик человека безусловно является самой благодатной: бесконечное разнообразие человеческих типов и неограниченная возможность самовыражения. Работа над портретом — начиная с изучения собственного лица до выполнения многофигурных композиций — является хоршей учебной и профессиональной практикой.

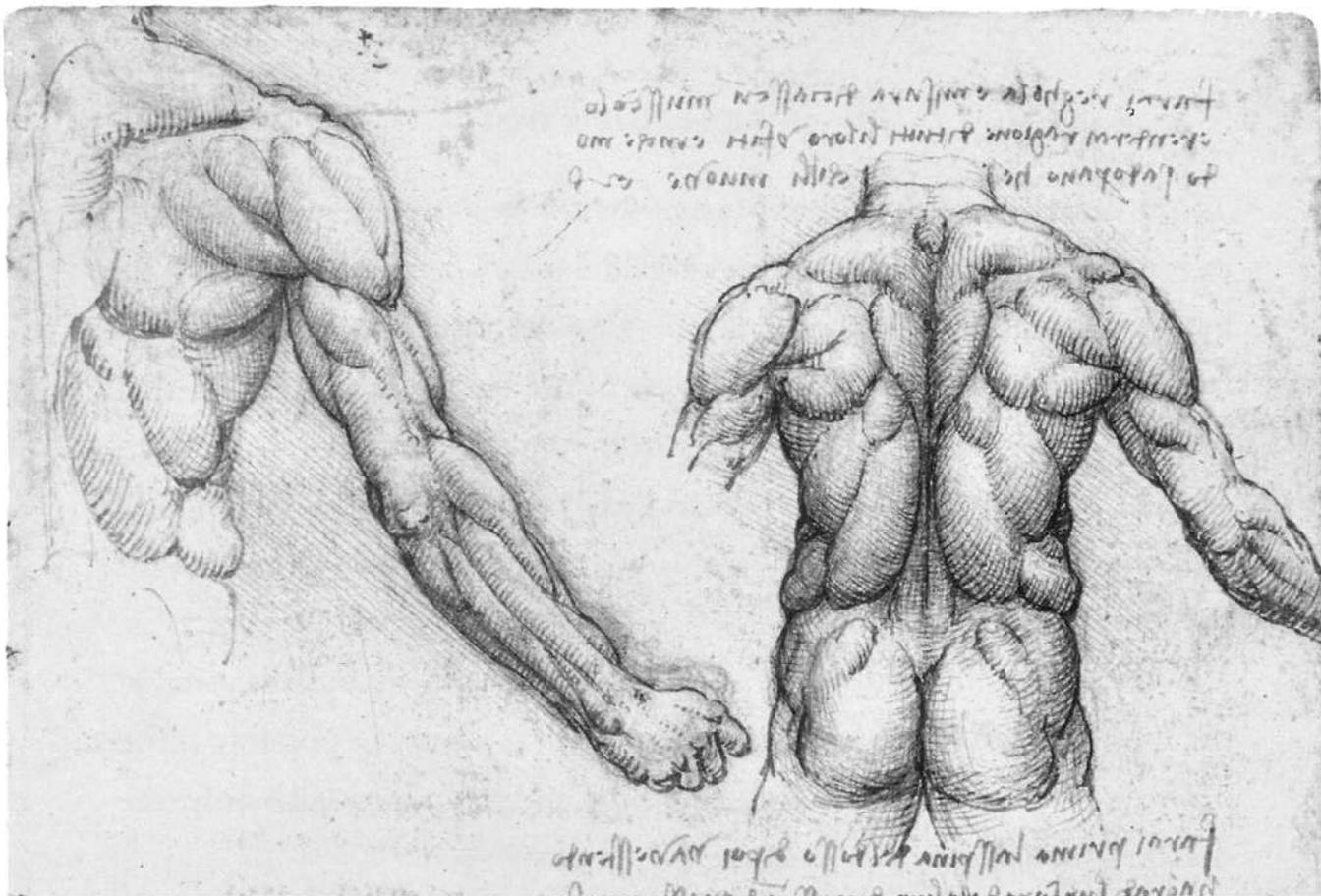
Пластическая анатомия («художественная анатомия») — фундаментальная учебная дисциплина для художников. В ней изучается характер видимых форм человеческого тела в статике и динамике, во взаимосвязи с внешней и внутренней средой.

Это необходимый базис для любого художника и вообще для людей, желающих правильно изображать фигуру человека.

Владение основами пластической анатомии позволяет понимать структуру сложной пластики человека и работать отвлеченно от натуры. Знание анатомии не заключается в умении на память перечислять все мышцы с их функцией, местами их начала и крепления, знании костей, а в понимании, как те или иные единицы костной или мышечной системы влияют на пластику и форму.

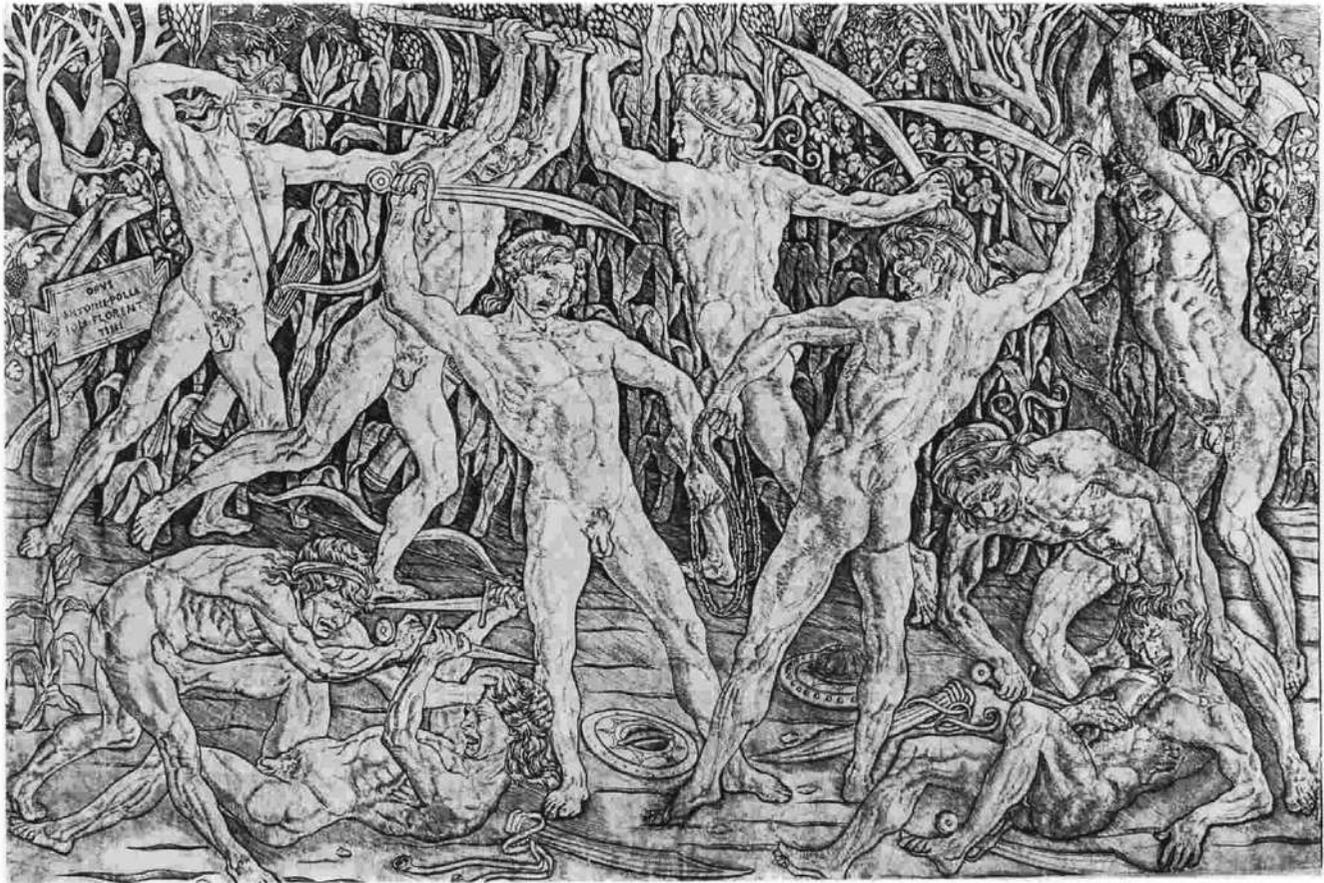
В пластической анатомии основное внимание уделяется тем структурам, которые определяют внешние, видимые формы тела, тогда как подробности строения внутренних органов и систем для художников не представляют особого интереса.

Особо важны динамические изменения рельефа фигуры в различных позах, при напряжениях и расслаблениях мышц, связок, при сдавливании и под действием тяжести. Большое значение имеет исследование биомеханики, возможных равновесий и движений тела и его частей, их анатомические причины и ограничения.



Леонардо да Винчи. Зарисовки мышц.

# Представления о красоте тела в древности



Антонио дель Поллайоло. «Битва обнаженных». 1470-е гг.

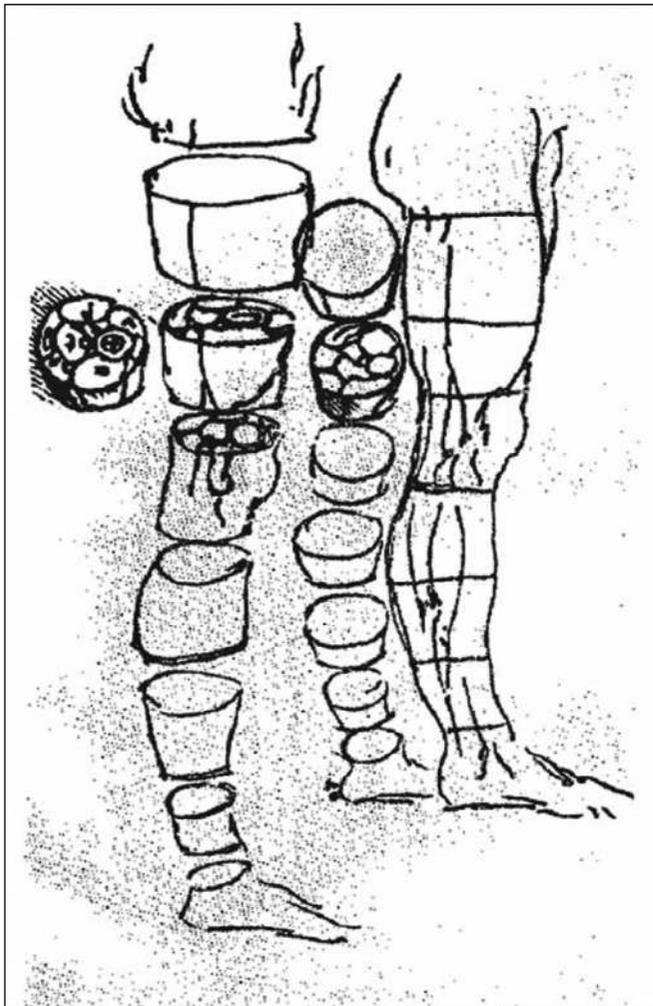
Общие представления о пластике, красоте формы человеческого тела существовали с глубокой древности. В особенности они были развиты в античном искусстве. Но база для создания современной пластической анатомии была заложена в эпоху Возрождения. Основоположником анатомии как науки принято считать Леонардо да Винчи (1452—1519), который много лет посвятил анатомическим исследованиям и как художник, и как ученый. До Леонардо анатомические атласы делали без иллюстраций, все описывая словами, так как считали, что изображения будут лишь отвлекать студентов и вводить в заблуждение.

В юношеские годы Леонардо, находясь в то время во Флоренции под покровительством семейства Медичи, был сначала подмастерьем одного из самых знаменитых художников Италии — Андреа дель Верроккио. Недалеко от мастерской Верроккио находилась мастерская Антонио дель Поллайоло, который написал гравюру «Битва об-

наженных». Поллайоло был одним из первых художников Возрождения, который занимался в анатомическом театре, изучая мышечную систему человека.

Можно полагать, что для молодого Леонардо полотна Поллайоло были первыми уроками анатомии человека. Художники Возрождения принимали анатомию человека как вспомогательное средство для правильного представления о теле. Именно поэтому они большое внимание придавали изучению мышечной системы человека, а не устройству его внутренних органов. Известно, что Поллайоло сам производил секцию трупов, однако его больше интересовала анатомия мышц, поэтому грудная клетка, брюшная полость и череп не вскрывались. Первоначальный интерес Леонардо да Винчи был таким же, как и у Поллайоло. Однако в дальнейшем Леонардо рассматривал анатомию не только как приложение к живописи и скульптуре. Занятия анатомией охватывают всю жизнь Леонардо да Винчи — первая рукопись

# ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О КРАСОТЕ ТЕЛА В ДРЕВНОСТИ



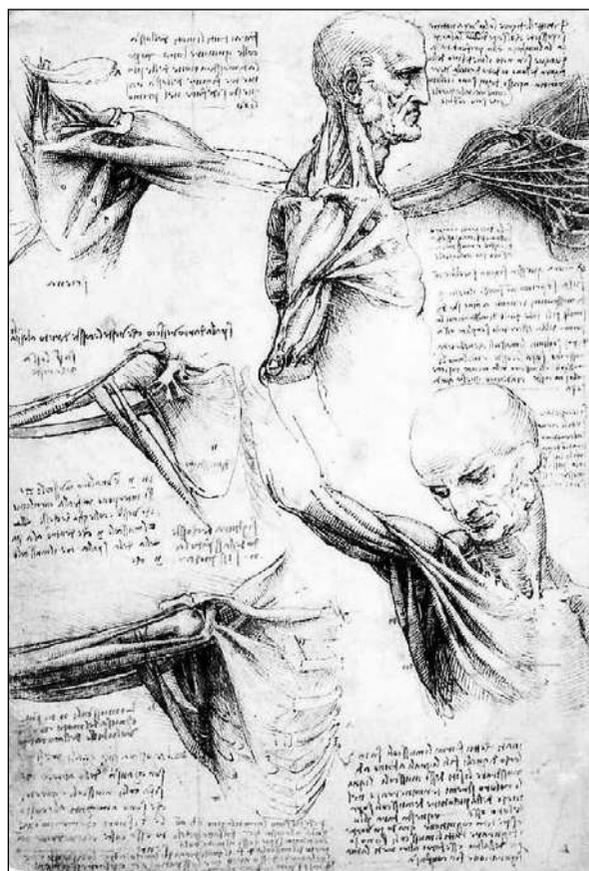
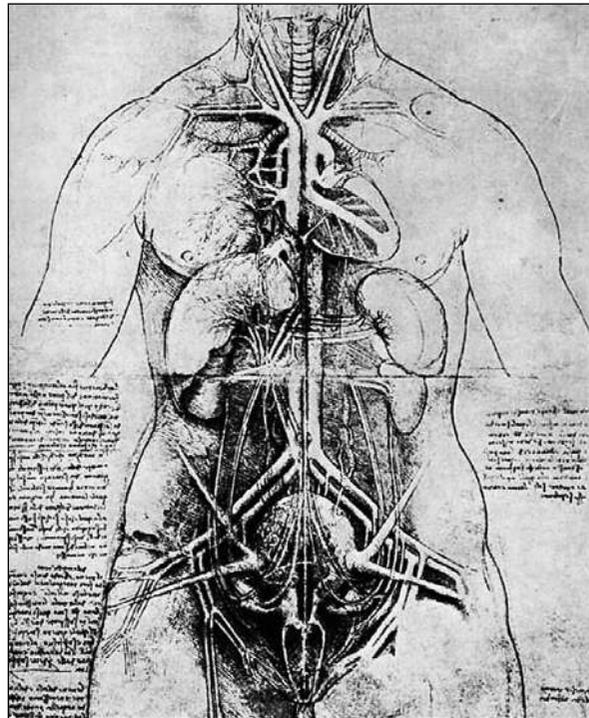
Леонардо да Винчи. Поперечные срезы ноги. Анатомический рисунок.

относится к 1484 г., а последняя — к 1515 г. Вероятно, именно во Флоренции Леонардо впервые побывал в анатомическом театре. Основным практическим руководством при анатомировании в средние века являлся научный труд Мондино де Люччи (1275–1325) (*Mondino dei Lucci*) «Anathomia». Его метод вскрытия использовали многие поколения врачей-анатомов и художников, а также и Леонардо да Винчи.

К периоду жизни во Флоренции относятся одни из первых схематических анатомических зарисовок поперечных срезов ноги сделанных Леонардо.

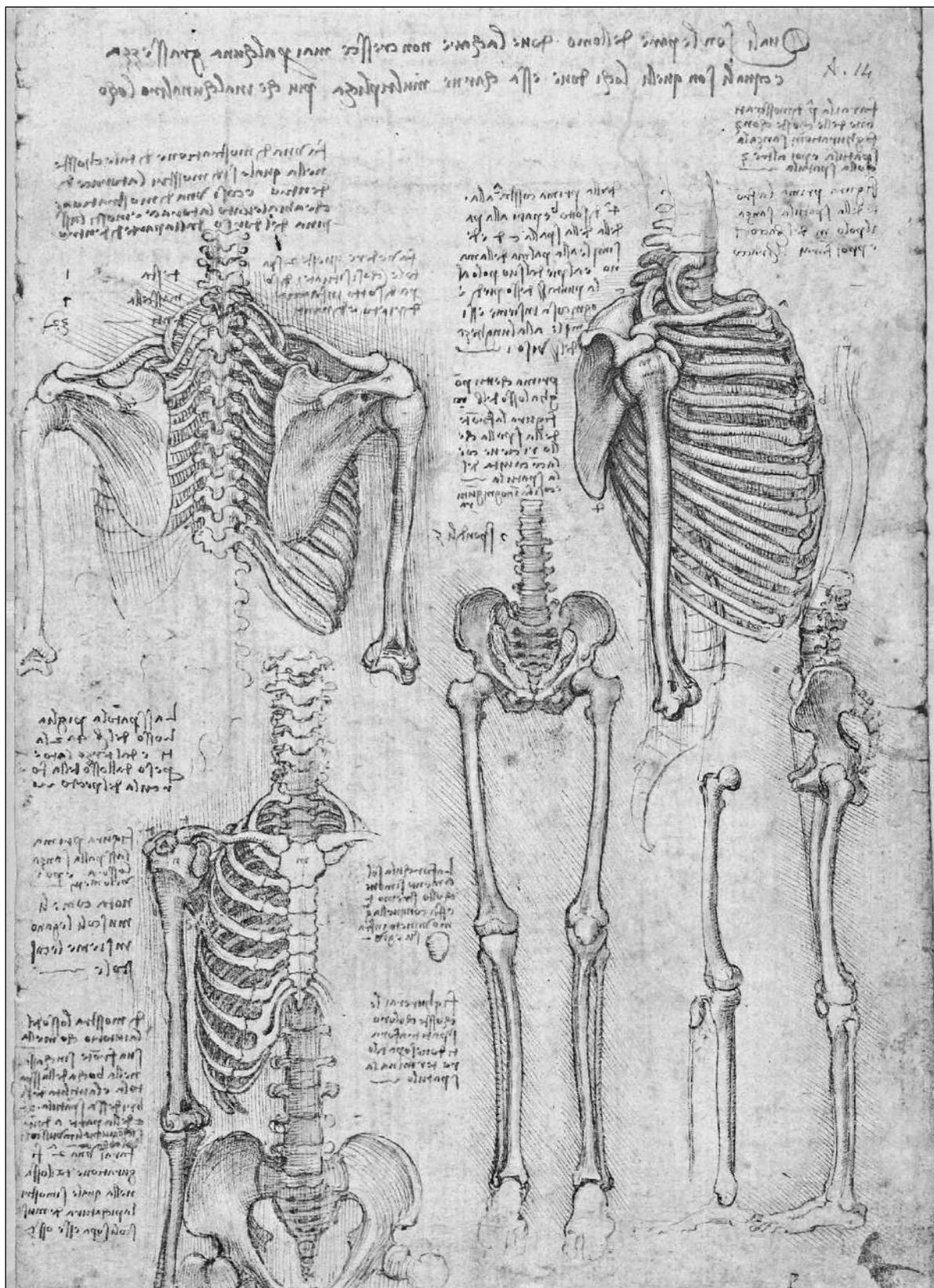
Впоследствии Леонардо создал целую систему изображений органов и частей тела в поперечном сечении.

Имеется более 200 листов анатомических рисунков Леонардо да Винчи, которые составляют 13 томов.



Леонардо да Винчи. Штудии мужских рук и плеч. 1509–1510 гг.

# ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О КРАСОТЕ ТЕЛА В ДРЕВНОСТИ



Леонардо да Винчи. Штудии скелета.

# Представления о красоте тела в древности

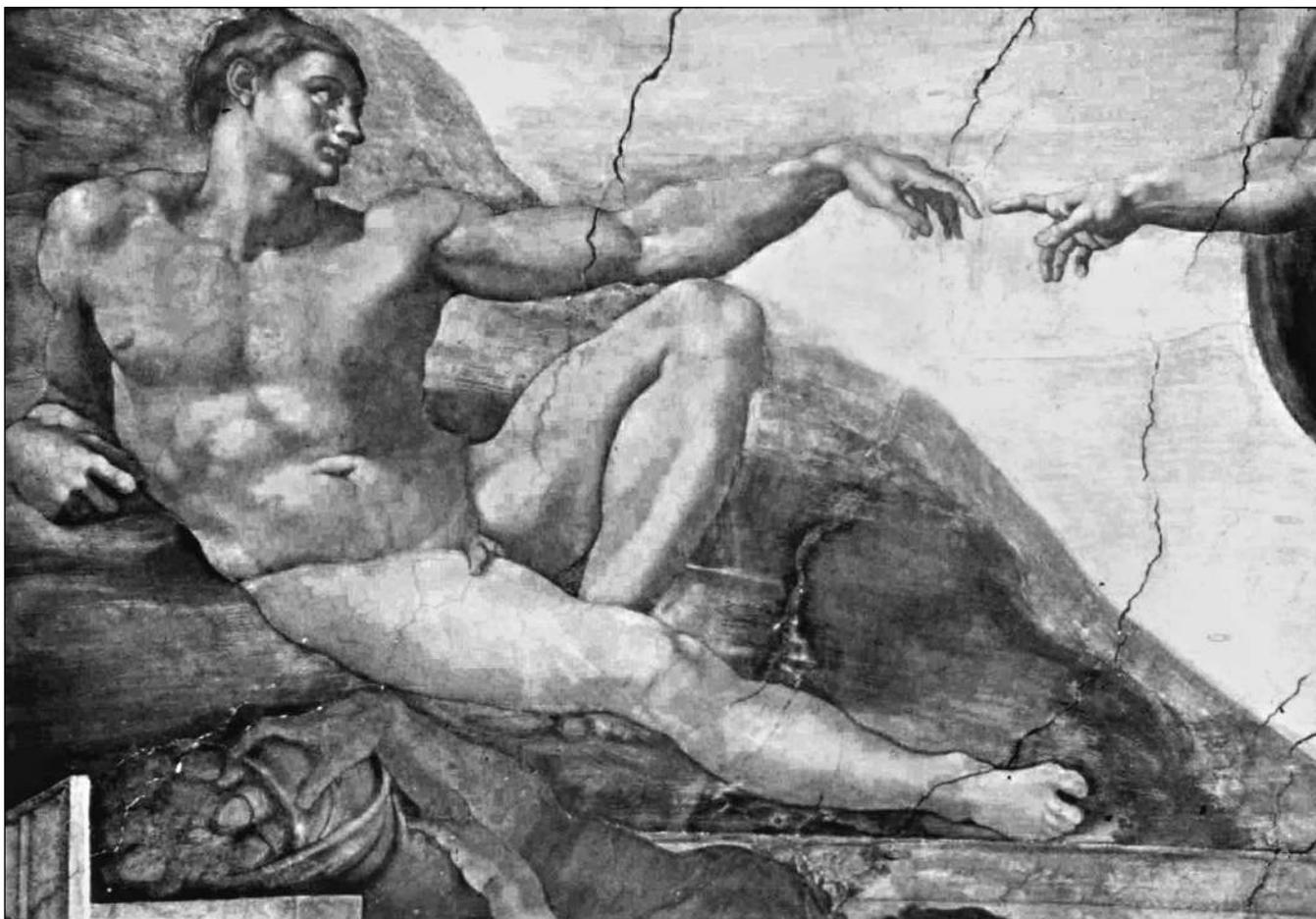
Не могли быть незамеченными и труды ученого-архитектора Леона Баттисты Альберти, который в трактатах об искусстве выразил мысль о необходимости знания художником тайны человеческого тела. Паоло дель Поццо Тосканелли, ученый математик, астроном и врач, также оказал влияние на молодого Леонардо. Рисунки Леонардо отличаются от анатомических изображений его предшественников значительно большей точностью, грамотностью, новым подходом — стремлением понять устройство и различные функции человеческого организма. Одним из творческих принципов Леонардо было признание важности для художника теоретического обобщения, разумного, сознательного творчества.

По сей день анатомические рисунки в учебниках анатомии воссоздают по принципу, предложенному Леонардо да Винчи.

Плодотворно занимаясь секционной работой и зарисовкой различных частей тела, Леонардо да

Винчи считал тело человека и животных совершенством природы, отдавая ей приоритет в создании плоти: *«Хотя бы ум человеческий и делал различные изобретения, различными орудиями отвечая одной цели, никогда он не найдет изобретения более прекрасного, более легкого и более верного, чем [изобретения] природы, ибо в ее изобретениях нет ничего недостаточного и ничего лишнего. И не пользуется она противовесами, когда делает способные к движению члены в телах животных, а помещает туда душу...»* Тем не менее будучи человеком верующим, Леонардо писал далее: *«...неприкосновенным оставляю священное писание, ибо оно высшая истина»*. А о сердце написал так: *«Чудесное орудие, изобретенное верховным художником»*.

Изучая строение человеческого тела, Леонардо придавал большое значение сравнительной анатомии — *«Описание человека, которое охватыва-*



Микеланджело. «Сотворение Адама». (Фрагмент). Фреска плафона Сикстинской капеллы. 1508–1512 гг.

# Представления о красоте тела в древности

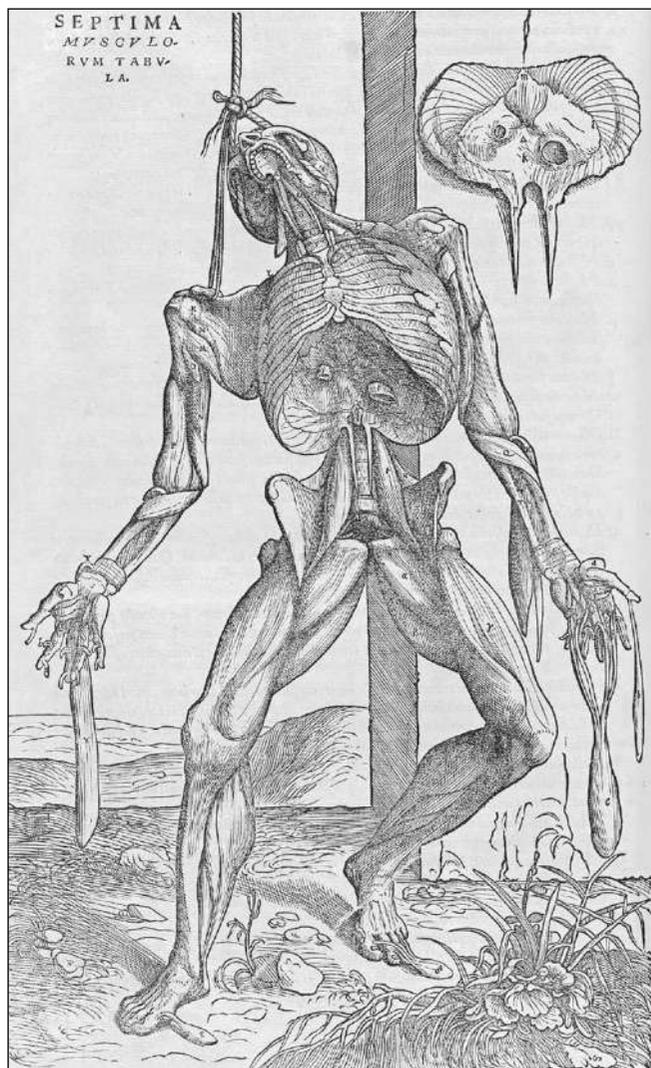
ет и тех, кто подобного ему вида, — как павиан, обезьяна и многие другие. Составь отдельный трактат с описанием движений четвероногих животных, — среди коих и человек, который также в детстве ходит на четырех ногах.... Изобрази здесь ноги медведя и обезьяны и других животных, с тем, чем отличаются они от ноги человека, и также помести ноги какой-нибудь птицы. Опиши особенности внутренностей человеческой породы, обезьяны и подобных им ... используй это описание для трактата».

В развитии анатомических знаний велика также роль другого представителя Возрождения — Микеланджело Буонарrotти (1475—1564). Сохранилось значительное количество анатомических этюдов Микеланджело, набросков, снабженных описаниями, сведениями о пропорциях, о их подчиненности идее задуманного произведения.

Если кого и можно называть отцом анатомии, так это, конечно же, Везалия. Андреас Везалий (Vesalius), естествоиспытатель, основоположник и творец современной анатомии, одним из первых стал изучать человеческий организм путем вскрытий. Все позднейшие анатомические приобретения берут свое начало от него. Труд Везалия «О строении человеческого тела» (*De humani corporis fabrica*, 1543) был как гром среди ясного неба. Он буквально взорвал научный мир и вызвал ярость церкви, поскольку обнаружил явное несоответствие данных практической анатомии незыблемым церковным догматам.

В основу книги Везалия легли лекции, которые он читал в Падуе. Эти лекции отличались от принятых в то время тем, что для иллюстрации своих слов автор препарировал человеческие трупы. В книге содержится тщательное исследование органов и всего устройства человеческого тела. Андреас Везалий опубликовал работу в возрасте 28 лет, потратив много сил на то, чтобы книга была как можно более совершенной. Ее иллюстрации обладают высокими художественными достоинствами. Текст книги сопровождался 250 рисунками художника Яна (Иоганна) Стефана ван Калькара и другими учениками Тициана.

Непревзойденное мастерство этих анатомических изображений, выполненных Тицианом и некоторыми из его учеников, не имело себе равных. Ве-



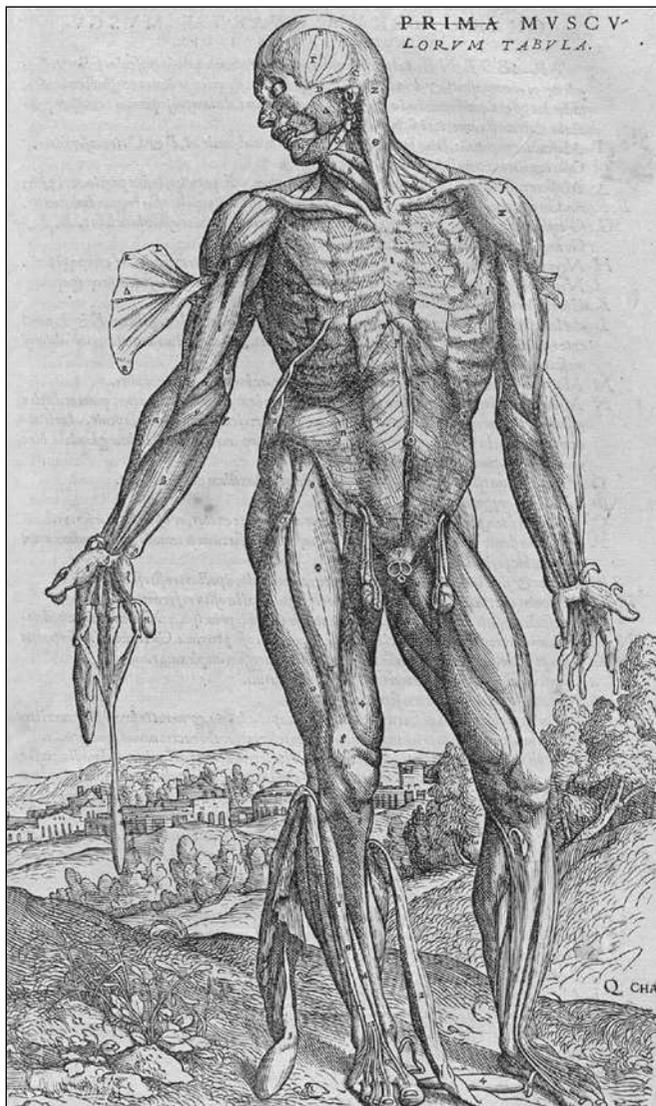
Везалий. «De Fabrica». Рассеченная фигура. Анатомический рисунок.

залий, очевидно, знал намного больше Тициана о внутренней медицинской анатомии. Считающийся реформатором анатомии, он открыл новое в анатомической структуре, о чем Тициан не мог догадаться. Как же могло случиться, что Тициан, мастер живописи, лучше Везалия представлял себе и умел правильно изобразить анатомические формы человека?

Тициан владел художественной формой независимо от несовершенных знаний медицинской основы.

Знание художественной анатомии не исключает знания медицинской анатомии. Одно усиливает и совершенствует другое. И то, и другое находится в пределах одного спектра идей, анализа и исследования человеческих форм. Но их направление и прак-

# Представления о красоте тела в древности



Везалий. «De Fabrica». Мышцы. Анатомический рисунок

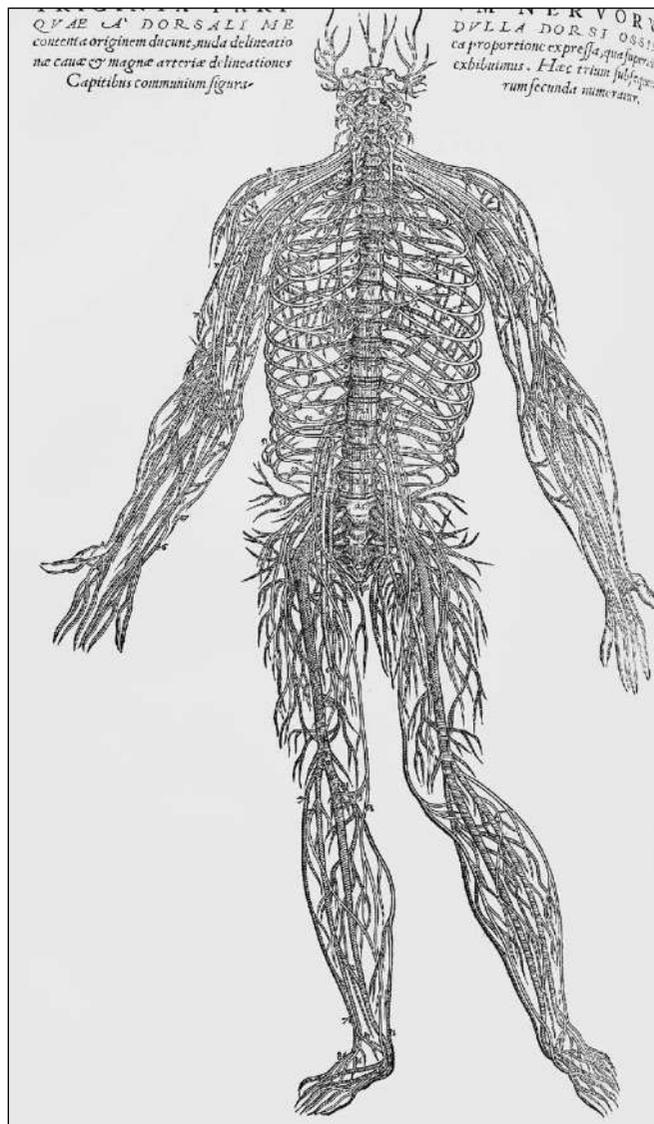
тические итоги различны. Медицинская анатомия рассекает, расчленяет, делит систему человеческого организма область за областью, ее части, отделы, сегменты, узлы и фрагменты на более мелкие, микроскопические детали форм, вплоть до структуры клетки. Художественная анатомия делает наглядными эти детали, сочетает их и сливает в единое целое. Несомненно, именно такое понимание привнес Тициан в «De Fabrica» Везалия.

До этого, в 1538 году, молодой ученый опубликовал «Анатомические таблицы» — шесть листов гравюр, также выполненных Стефаном ван Калькаром.

В них Везалий уточнил и пополнил принятую тогда анатомическую терминологию, проиллюстри-

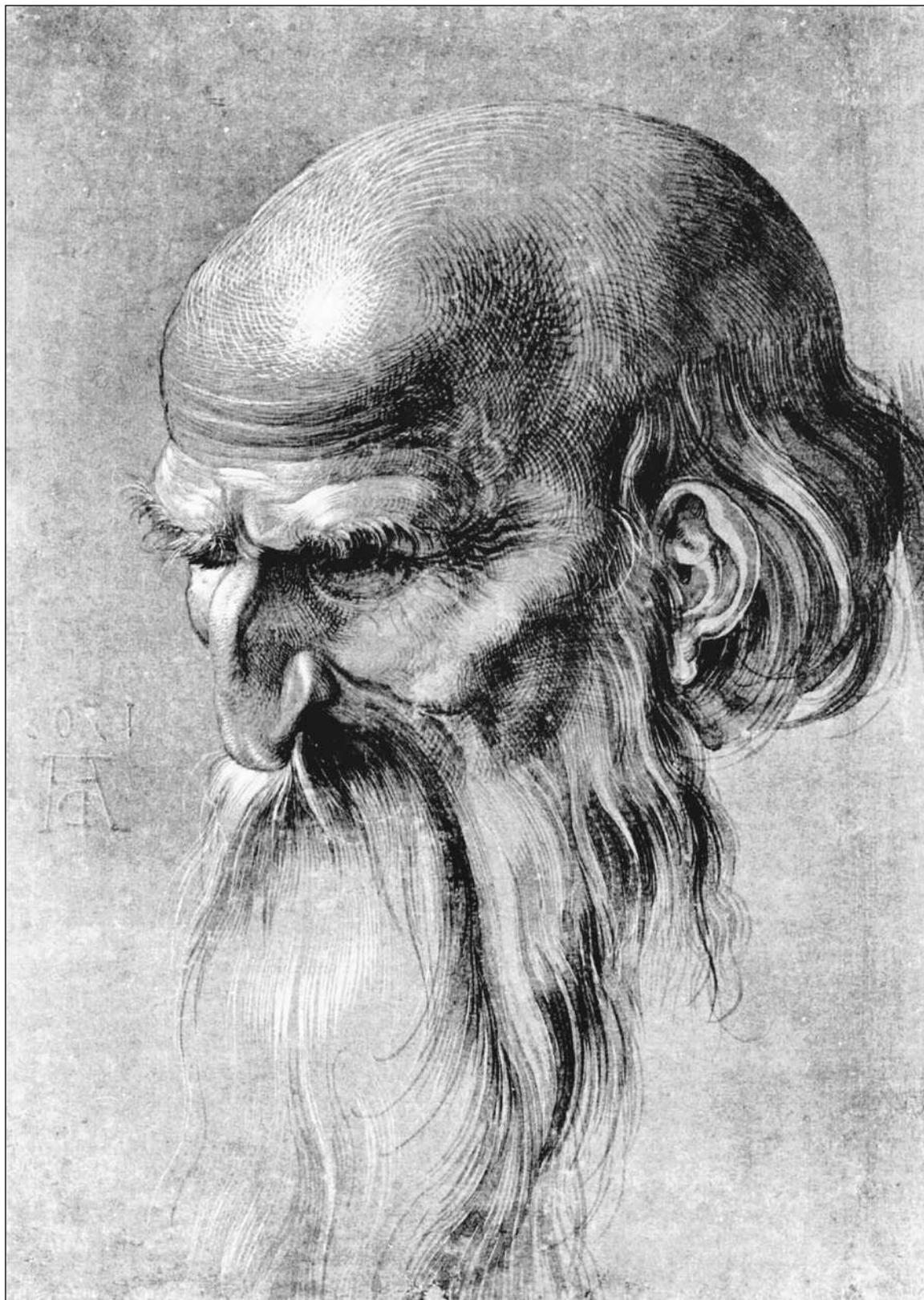
ровал новые данные о строении тела человека. Везалий убедился, что анатомические тексты Галена (ок. 130—200 н.э.), главного авторитета в европейской медицинской науке предшествующих времен, основаны на результатах вскрытий животных и, значит, не отражают специфики анатомии человека. Поэтому Везалий решил предпринять экспериментальные исследования человеческого тела путем вскрытий. Итогом и стал трактат «О строении человеческого тела».

Однако не все ученые-анатомы признавали подход Везалия. Наиболее известным его противником был итальянский врач и анатом Бартоломео Евстахио



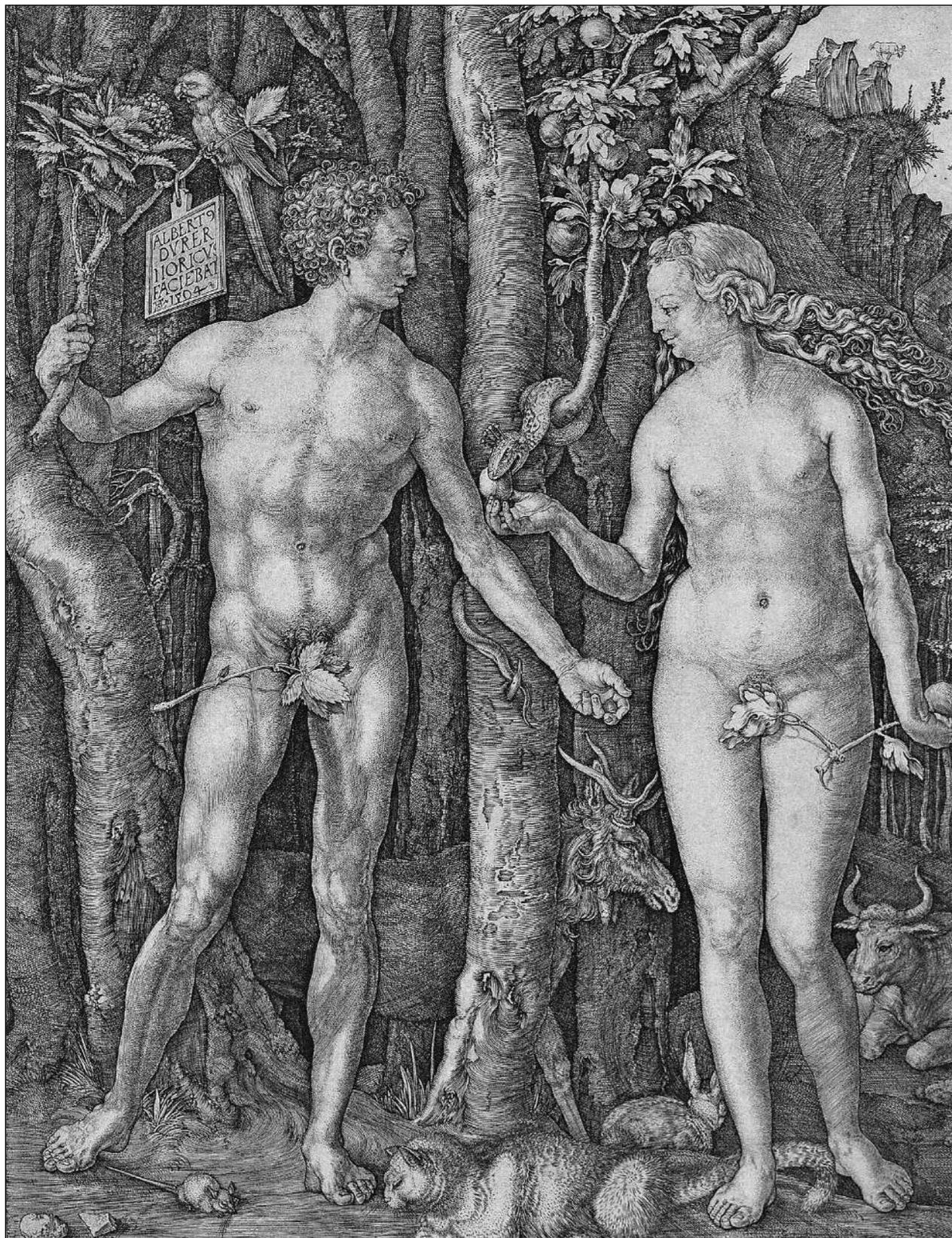
Везалий «De Fabrica». Венозная система. Анатомический рисунок

# ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О КРАСОТЕ ТЕЛА В ДРЕВНОСТИ



Альбрехт Дюрер. «Голова апостола». 1508 г.

# ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О КРАСОТЕ ТЕЛА В ДРЕВНОСТИ



Альбрехт Дюрер. «Адам и Ева». 1504 г.

# ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О КРАСОТЕ ТЕЛА В ДРЕВНОСТИ



Альбрехт Дюрер. «Обнаженная женская фигура со спины». 1495 г.

(1510–1574). Он тоже считается одним из основоположников научной анатомии, в основу которой им были положены сравнительные исследования органов и патологоанатомические вскрытия. Бартоломео создал «Анатомические таблицы» с 38 гравюрами (Bartolomeo Eustachi. Anatomical Engravings). Правда, их удалось опубликовать только в 1714 г., тем не менее эта книга надолго сделалась бестселлером.

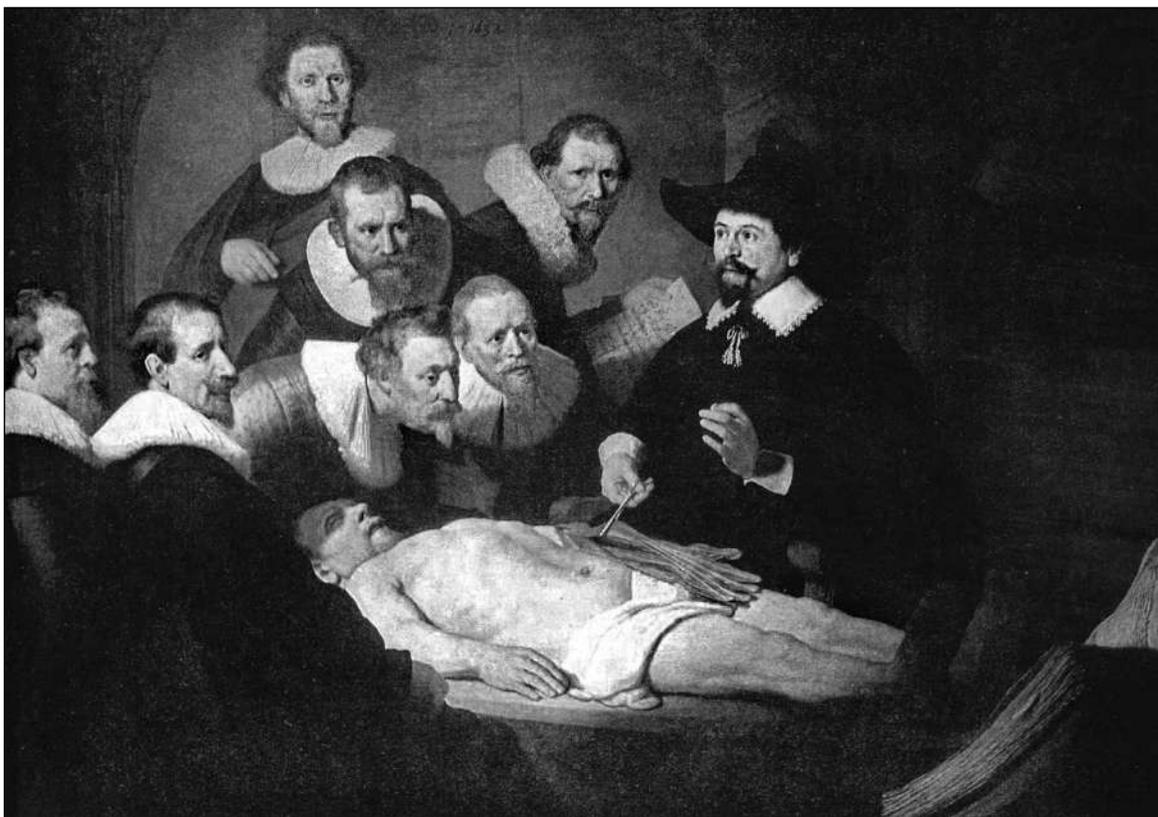
А еще один современник Леонардо да Винчи, немецкий художник Альбрехт Дюрер (1471–1528), настолько углублялся в изучение пропорций человеческого тела, что в его анатомических трудах можно обнаружить даже довольно сложные математические расчеты.

В России шаг к реалистической живописи был сделан Симоном Ушаковым (1626–1686), который предпринял попытку написать и издать книгу «Азбука искусств». В нее, по словам автора, были включены в том числе и описания человеческого тела, необходимые в изобразительном искусстве (к сожалению, сама книга не сохранилась до наших дней). В 1757 г. в России была открыта Академия Художеств, в учебные планы которой вошла и анатомия как обязательный предмет. Преподавателем был приглашен Мартын Ильич Шеин (1712–1762), анатом и художник, автор переводов на русский язык немецких руководств, создатель русской анатомической терминологии и рисунков к анатомическим атласам. В 1770-е годы вышло в свет первое русское руководство к детальному изучению анатомии «Изъяснение краткой пропорции человека, основанной на достоверном исследовании разных пропорций древних статуй...», составленное художником, профессором (впоследствии директором) Академии Художеств А.П. Лосенко. Он считается одним из создателей школы русского реалистического рисунка, основанной на принципах передачи объемов, использования анатомии, перспективы и пропорций. Его живописные работы и академические рисунки (числом около 200) были весьма ценны, пользовались известностью и являлись лучшим учебным пособием для нескольких поколений художников. Часть из них сохранилась в коллекциях Третьяковской галереи и Русского музея. Выдающаяся роль в развитии анатомических знаний у русских художников XIX в. принадлежит профессору анатомии Академии Художеств И. В. Буяльскому. В творческом содружестве с лучшими художниками своего времени — К. П. Брюлловым, П. В. Басиным, Г. Г. Черенцовым и др. — он создал знаменитые атласы по анатомии, принесшие славу русской науке. Многолетний опыт И. В. Буяльского в области пластической анатомии нашел отражение в его книге «Анатомические записки для обучающихся живописи и скульптуре» (1860), с иллюстрациями профессора живописи В.К. Шебуева. Широкой известностью пользовались в свое время также учебники М. А. Тихомирова (1854) и М. Т. Тихонова (1906), по которым учились многие художники.

# Отличия пластической анатомии от медицинской

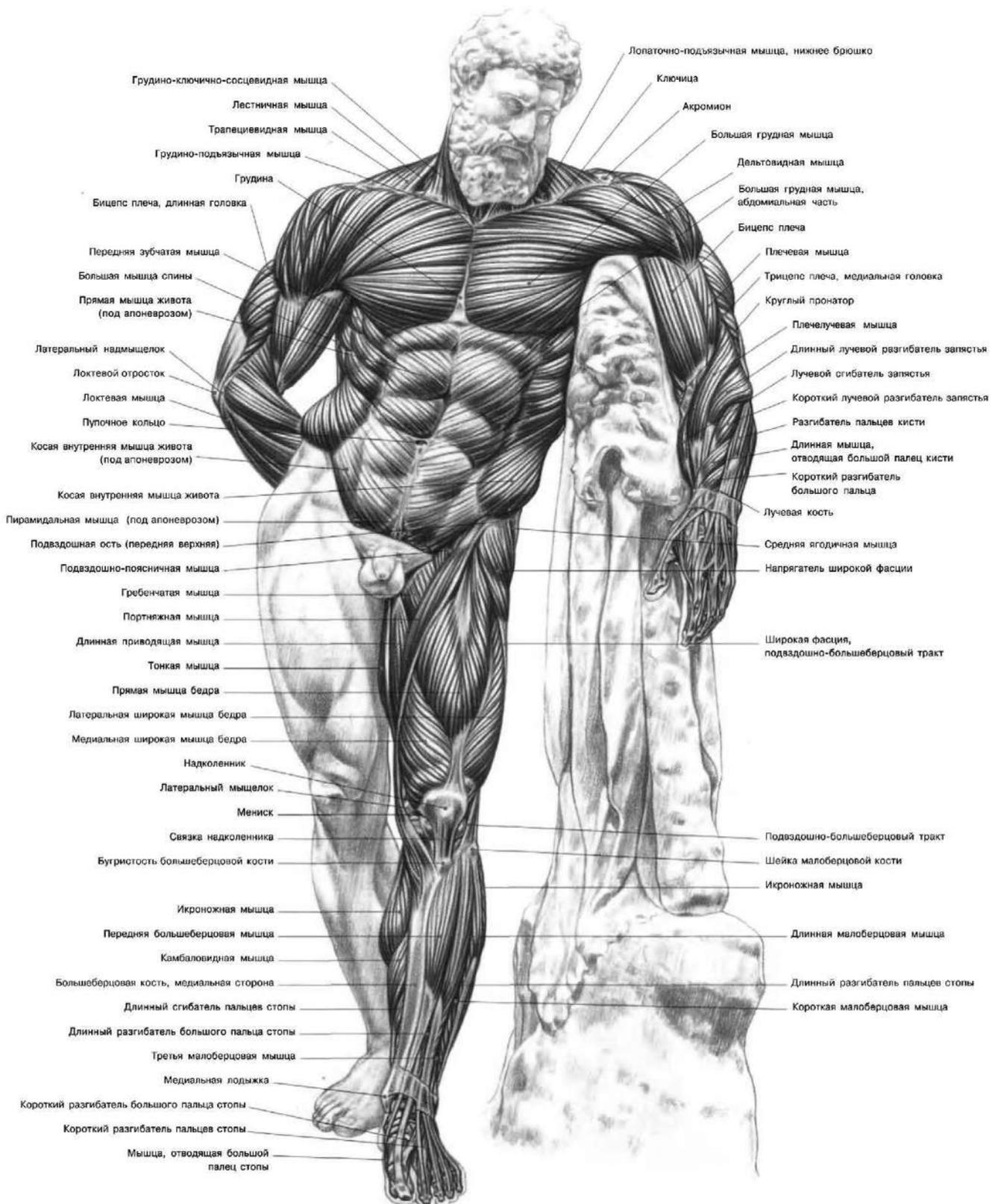
Первоначально анатомия и для художников, и для врачей (а также физиологов, биологов) развивалась как единая наука. Но по мере накопления материала и появления потребности в изложении специализированных вопросов отличительные особенности пластической анатомии стали все больше осознаваться и выделяться. Можно отметить, что:

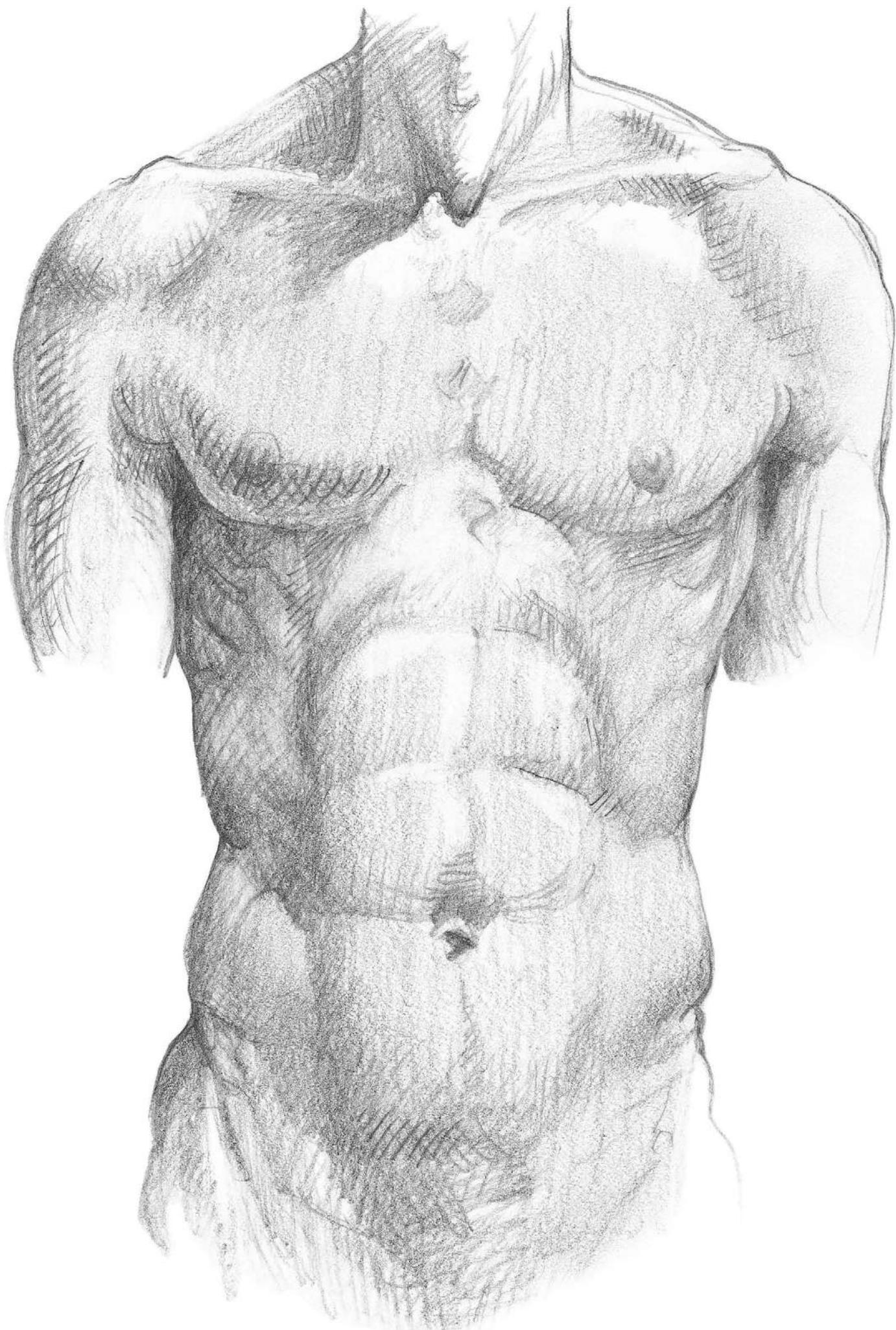
- в пластической анатомии основное внимание уделяется тем структурам, которые определяют внешние, видимые формы тела, тогда как подробности строения внутренних органов и систем для художников не представляют особого интереса;
  - пластическая анатомия интересуется строением живого тела, а не трупа, поэтому для нее важны динамические изменения рельефа фигуры в различных позах, при напряжениях и расслаблениях мышц, связок, при сдавливании и под действием тяжести;
  - большое значение имеет исследование биомеханики, возможных равновесий и движений тела и его частей, их анатомические причины и ограничения;
- изучаются также вопросы, совершенно не характерные для медицинской анатомии: пропорции, «опорные» (топографические) или «опознавательные» точки фигуры, ракурсы и перспектива, возрастные, половые, расовые особенности и влияние внешней среды, выражение эмоций посредством мимики; все меньше используется специальная анатомическая терминология, наблюдается тенденция к замене ее более простой и интуитивно понятной. По этим причинам анатомические атласы для врачей в настоящее время практически не находят применения в художественных учебных заведениях. Уже в XIX вв. наметилось расхождение в составе, стиле и последовательности изложения анатомических сведений в изданиях, специально предназначенных для художников, от медицинских руководств, хотя иногда и в наше время в подготовке таких книг участвуют авторы и с художественным, и с медицинским образованием.



Рембрандт. «Урок анатомии доктора Тульпа». 1640 г.

# Отличия пластической анатомии от медицинской





---

# АНАТОМИЯ ДЛЯ ХУДОЖНИКОВ

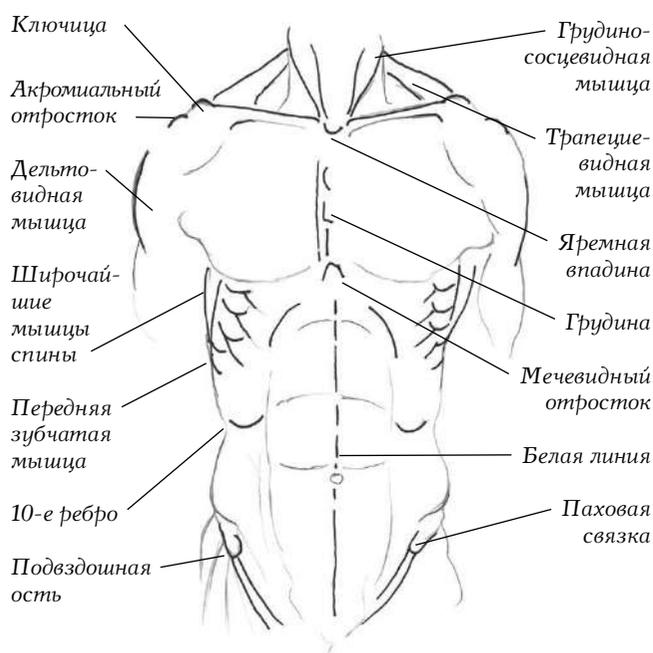
---

# Туловище: ВИД СПЕРЕДИ



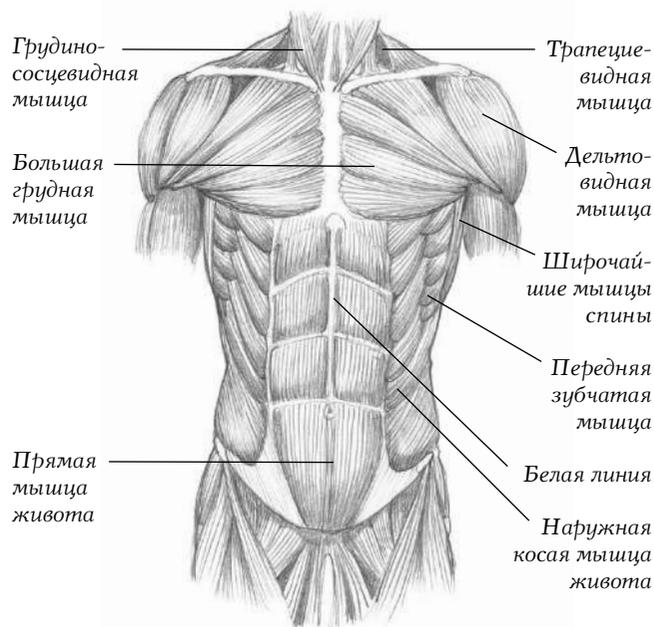
## Скелет

Художникам важно знать строение некоторых частей скелета, потому что они видны и служат визуальными ориентирами при рисовании. Некоторые кости скелета туловища видны даже сквозь кожу – это ключицы, акромиальный отросток, грудина, грудная дуга, 10-е ребро, верхняя передняя подвздошная ость и большой вертел. Позвоночник насчитывает 24 позвонка, разделенных на 3 отдела: шейный отдел (или шея) насчитывает 7 позвонков, грудной отдел (или грудь) – 12 и поясничный (или нижний спинной) – 5.



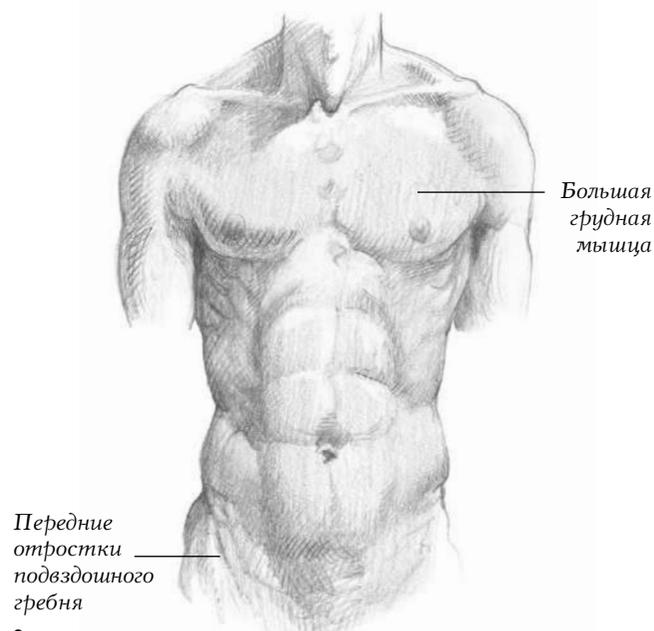
## Схема ориентиров

Заметные мышцы и кости, показанные на рисунке выше, наиболее важны для художников, которые хотят нарисовать туловище человека анатомически верно. Постарайтесь точно изображать эти анатомические особенности, чтобы добиться максимального правдоподобия, как показано на рисунке справа.



## Мышцы туловища

Мышцы туловища своими сокращениями приводят в движение позвоночник – и грудь, и таз вращаются и сгибаются на этом прочном и гибком стержне. Форму мышц туловища определяет соотношение между грудной клеткой, плечами и тазом. Грудные мышцы разделяются грудиной, прямые мышцы живота разделяются белой линией, наружные косые мышцы живота переплетаются с передними зубчатыми мышцами – они соединяют восемь нижних ребер с тазовым поясом.



## Советы

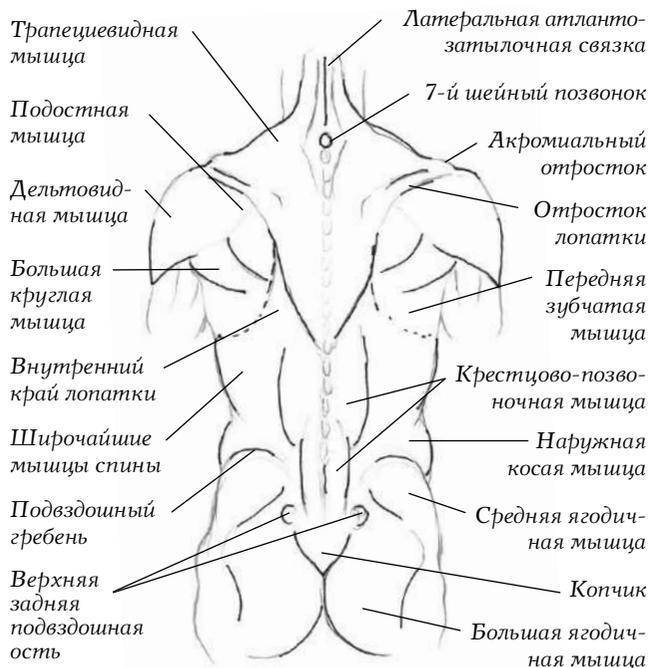
Для того чтобы правильно расположить детали фигуры, используйте те скелетные ориентиры, которые видны через мышечный слой. Например, соски располагаются по вертикали точно над передними отростками подвздошного гребня. Обратите внимание, что большие грудные мышцы огибают грудную клетку и поднимаются вверх, заканчиваясь немного выше сосков.

# ТУЛОВИЩЕ: ВИД СЗАДИ



## Скелет Спина

Одна из самых трудных частей тела для рисования, поскольку там очень сложное сочетание костей и мышц. С точки зрения художника, самые важные части спины – 7-й шейный позвонок, верхние задние подвздошные ости (впадины на тазовом поясе) и крестец, которые вместе образуют треугольник – главный анатомический ориентир в основании позвоночника.



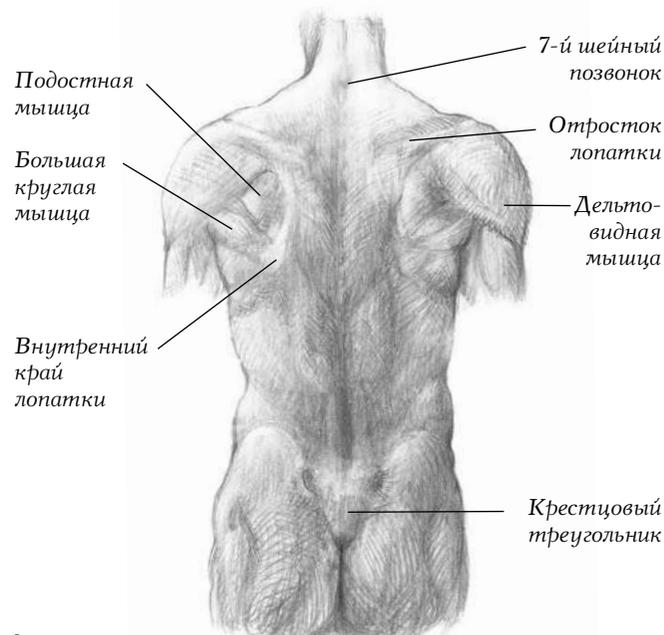
## Схема ориентиров

Заметные мускулы и кости, показанные на рисунке выше, наиболее важны для художников, которые хотят нарисовать туловище человека анатомически верно. Постарайтесь точно изображать эти анатомические особенности, чтобы добиться максимального правдоподобия, как показано на рисунке справа.



## Мышцы туловища

На спине расположено много перекрывающих друг друга мышц, но нас больше всего интересует верхний слой, который более всего заметен. Трапециевидная мышца соединяет череп с мышцами лопатки – дельтовидной мышцей, подостной мышцей, малой круглой мышцей и большой круглой мышцей, которые присоединяются к руке. Широчайшие мышцы спины проходят под рукой, доходя до таза. Средняя ягодичная мышца выступает на бедре, соединяется с большой ягодичной мышцей.



## Советы

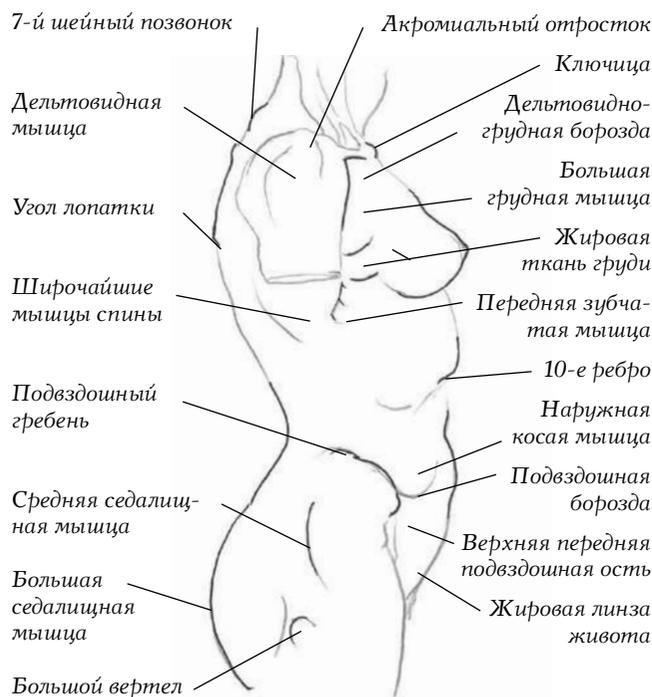
Под кожей мышцы спины не так-то легко различить. Однако трапециевидную мышцу, 7-й шейный позвонок, отросток лопатки, внутренний край лопатки, дельтовидную, подостную и большую круглую мышцы увидеть довольно легко. Чтобы изобразить затылочную связку, 7-й шейный позвонок и крестцовый треугольник, нарисуйте длинную линию и перевернутый треугольник.

# Туловище: вид сбоку



## Скелет

Зрительные ориентиры скелета в профиль – 7-й шейный позвонок, акромиальный отросток, внутренний край лопатки и позвоночник. Четыре кривые позвоночника – шейный (вперед), грудной (назад), поясничный (вперед) и крестцовый (назад) – помогают сбалансированно разместить на ногах голову, грудь и таз.



## Схема ориентиров

Чтобы костно-мышечные ориентиры были заметны, нужно, чтобы не только мускулатура была хорошо развита, но и чтобы жира на теле было мало. Чтобы верно передать формы женского тела, важно познакомиться с расположением основных жировых линий на теле, включая область груди, ягодицы и живота, особенно ниже пупка. Грудной жир придает груди гладкость линий.



## Мышцы туловища

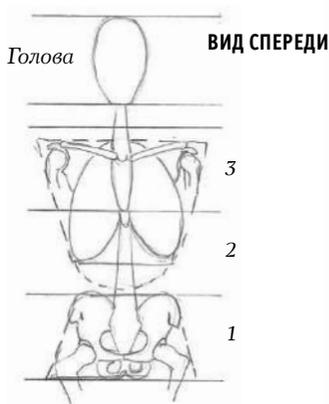
Мышцы верхней части туловища, такие, как лопатка, которая мышцами прикрепляется к позвоночнику, ребрам и рукам, определяют движения руки. Мускулы середины туловища вроде наружной косой мышцы, прямой мышцы живота и широчайших мышц спины отвечают за изгибание и наклон туловища, а также скрепляют грудную клетку и таз. Мышцы, расположенные ниже таза, отвечают за движения ног.



## Советы

Контур женской фигуры более плавные, чем мужской, в значительной степени из-за того, что на ней больше жира, который необходим в репродуктивных целях. У женщин и у мужчин мышцы, покрывающие скелет, практически одинаковы, однако величина и угол разворота таза позволяют определить, женская это фигура или мужская.

# РИСОВАНИЕ ТУЛОВИЩА: СОВЕТЫ

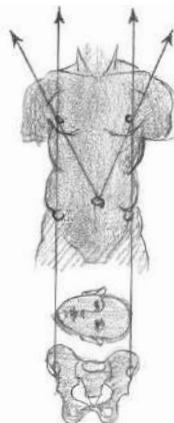


## Пропорции

Тазовый пояс имеет высоту около одной высоты головы, а высота туловища – от большого вертела до 7-го шейного позвонка – равна приблизительно трем высотам головы.

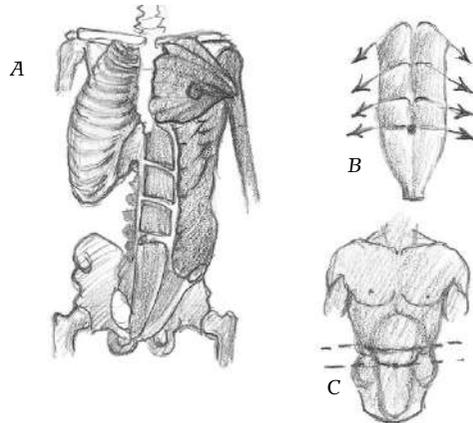
## Упрощенная фигурка

Эскиз, выполненный простыми линиями и базовыми формами, – хороший способ создать основу рисунка фигуры.



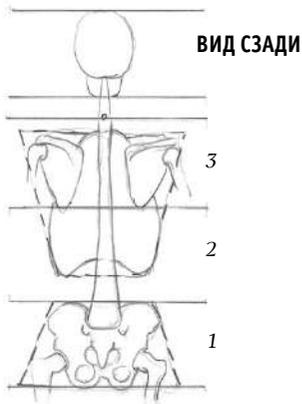
## Подсказки

Соски отстоят один от другого на расстоянии одной высоты головы и расположены вертикально над тазовыми ориентирами, а проведенные через них диагональные линии проходят через акромиальный отросток.



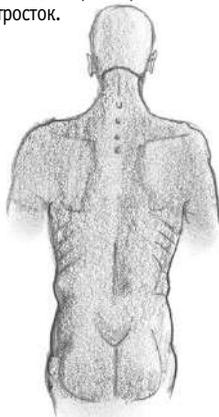
## Детали

Вспомните соотношения между скелетными и мускульными структурами (A). Белая линия (разделяющие сухожилия) прямой мышцы живота создает поочередно шесть «кубиков», когда они изгибаются к груди (B). Два разделяющих сухожилия находятся на линии между 10-м ребром и пупком (C).



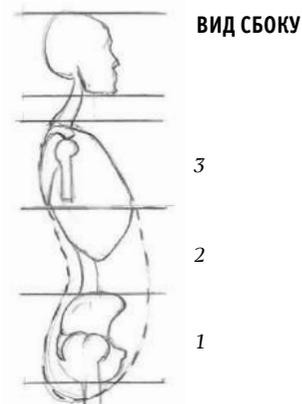
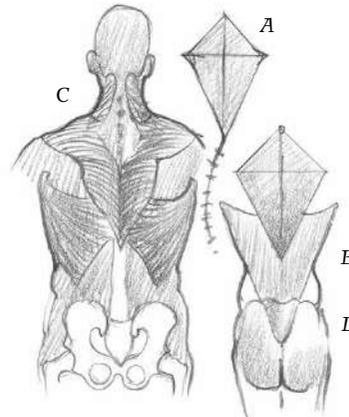
Трапеции изображают общий контур костей туловища как спереди, так и сзади. Здесь вы можете видеть то же самое разделение на три части.

Этот упрощенный эскиз фигуры сзади включает важную особенность: линии от 7-го шейного позвонка до крестцового треугольника.



На вертикально стоящей фигуре кости нижних ребер и верхней части позвоночника хорошо заметны, тогда как поясничная область похожа на борозду.

Форма трапециевидных мышц напоминает форму бумажного змея (A) или четырехконечную звезду (C). Упрощенная форма широчайших мышц спины похожа на перевернутый треугольник (B), который сверху прикрыт ромбовидным мышечным слоем (D).

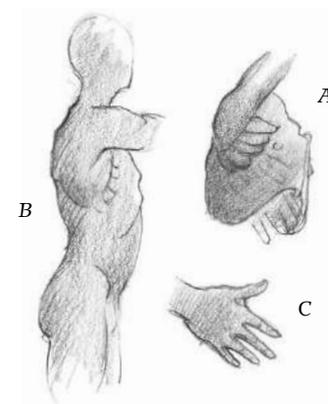


Упрощенный вид туловища сбоку имеет форму боба, но пропорции торса остаются теми же самыми.

Упрощенная фигурка в профиль также похожа на боб, его пропорции соответствуют картинке слева.



По мере продвижения к нижней части позвоночника каждый следующий его отдел изгибается сильнее. Наиболее длинная кривая – грудной отдел.



Передняя зубчатая мышца начинается около верхних пяти ребер, а заканчивается около внутреннего края лопатки (A). Основная масса мышцы выглядит как выпуклость под широчайшими мышцами спины (B). В начале мышцы (на ребрах) это немного напоминает пальцы руки (C).

# Рисуем руку: ВИД СПЕРЕДИ

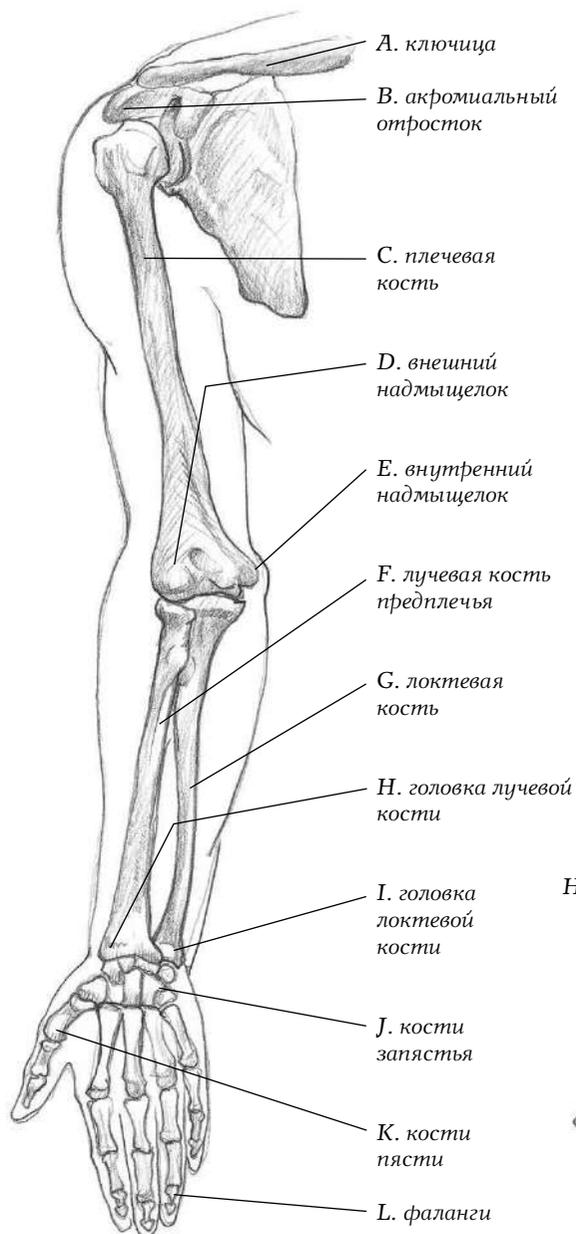


Рис. 1

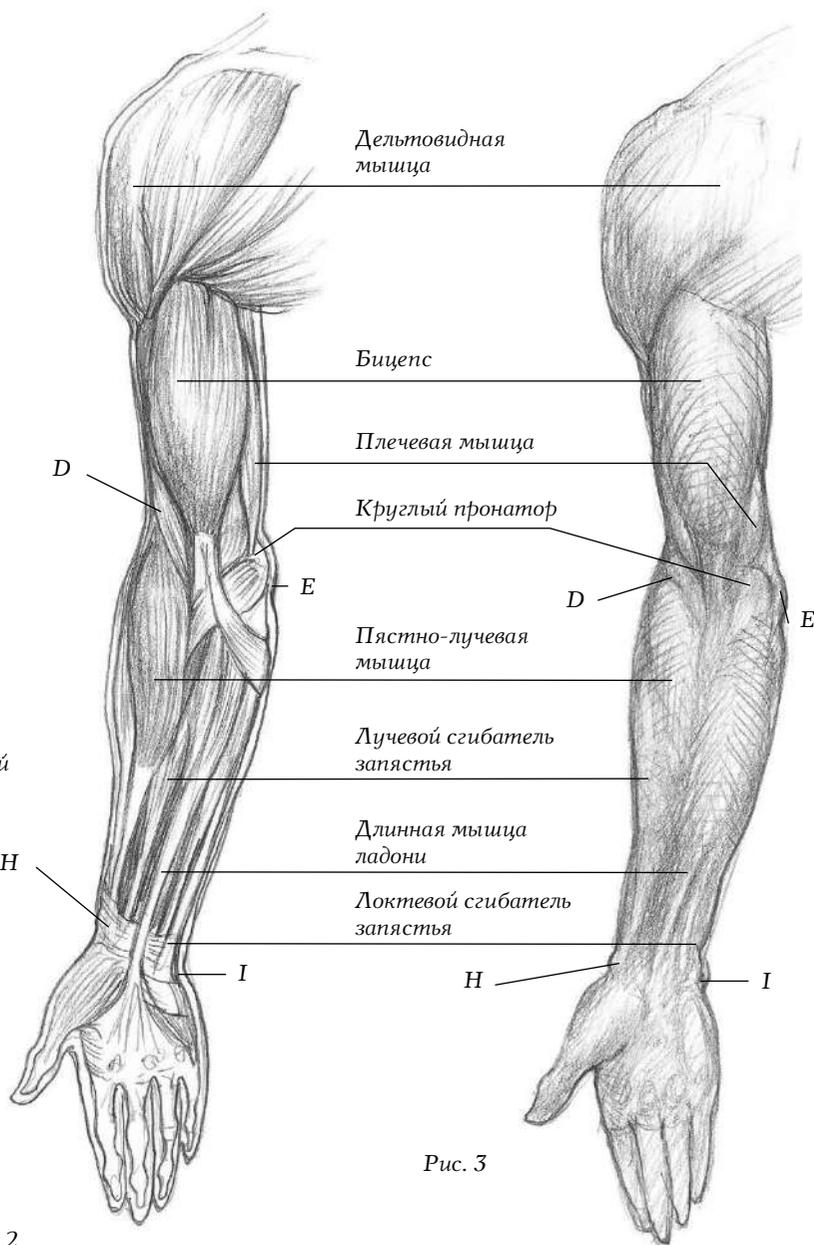


Рис. 2

Рис. 3

## Кости

Основная структура скелета определяет большую часть формы руки (рис. 1). Некоторые элементы этой основы, например внутренний надмыщелок (E), служат визуальными ориентирами, которые видны даже под слоями мышц (рис. 2) и кожи (рис. 3).

## Мышцы

Верхняя и нижняя части руки состоят из трех основных мышц каждая. Бицепс и мышца плеча верхней части руки сгибают нижнюю ее часть, трицепс (см. с. 31) распрямляет руку, дельтовидная мышца поднимает всю руку. В нижней части руки мышцы-сгибатели (лучевой сгибатель запястья, длинная мышца ладони и локтевой сгибатель запястья) сгибают ладонь и сжимают пальцы. Мышцы-разгибатели на задней стороне руки (см. с. 31) раскрывают ладонь и пальцы. Мышцы-супинаторы (см. с. 31), прикрепленные ко внешнему надмыщелку (D, рис. 1) на внешней стороне руки, вращают руку наружу. Четвертая небольшая мышца – пронатор – поворачивает ладонь внутрь.

Дельтовидная мышца

Бицепс

Плечевая мышца

## Подсказка

Бицепс не тянется по всей длине верхней части руки. Дельтовидная мышца проходит между бицепсом и плечевой мышцей.

# РИСУЕМ РУКУ: ВИД СЗАДИ

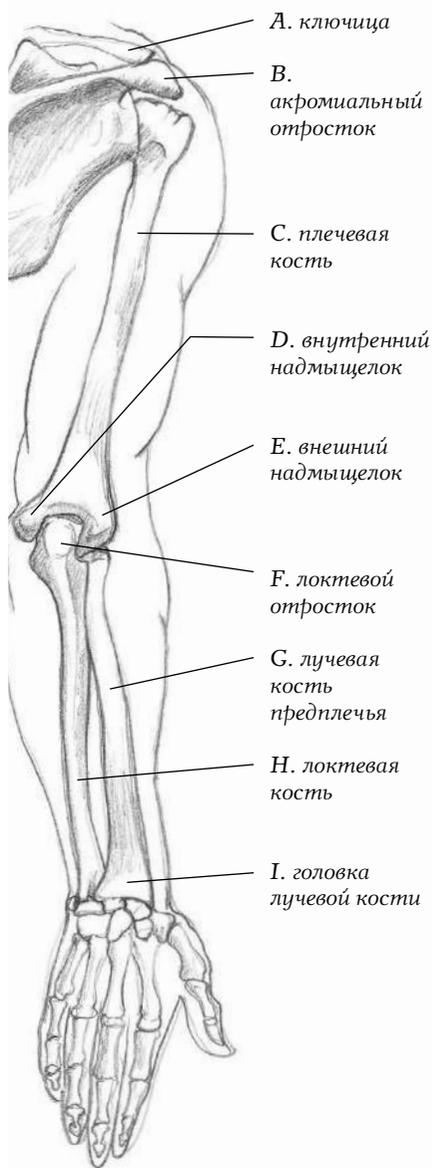


Рис. 1

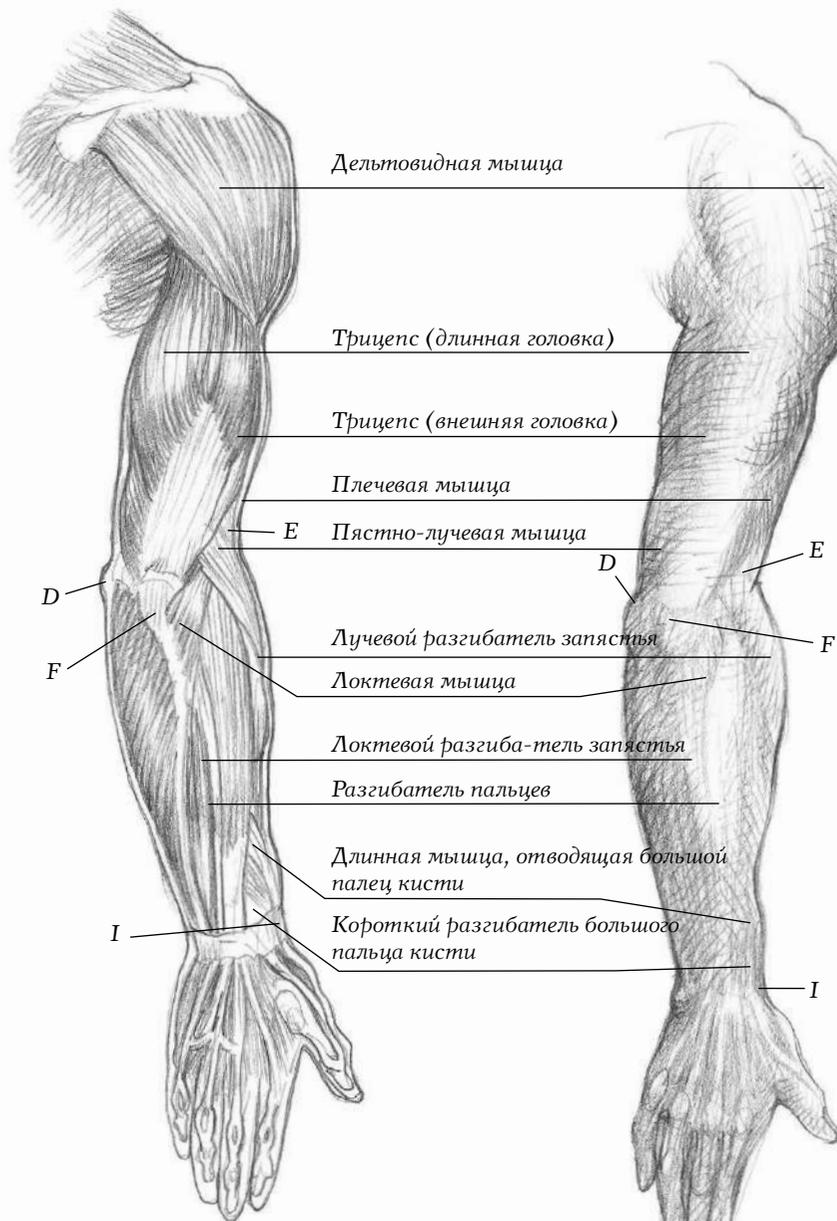


Рис. 2

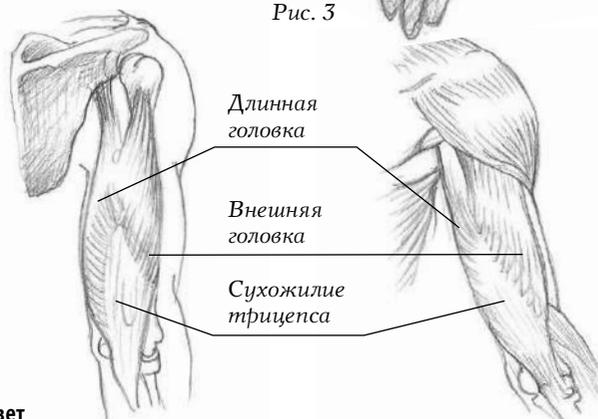
Рис. 3

## Кости

По большей части внешний вид руки сзади, как и спереди, определяется структурой скелета. Очень хорошо заметны даже под слоями мышц внутренний и внешний надмыщелки (D и E). При виде сбоку также хорошо заметен локтевой отросток, или локоть (F).

## Мышцы

Мышцы работают противодействующими парами: сгибающие мышцы (см. с. 30, рис. 2 и 3) сжимаются, а разгибающие мышцы растягиваются, перемещаясь в противоположном направлении. Когда сгибатель или разгибатель становится активным, противоположная ему мышца становится пассивной. Когда рука повернута ладонью внутрь при виде сзади (рис. 2 и 3 выше), группа мышц-разгибателей заметна наиболее хорошо. На верхней части руки самая заметная мышца-разгибатель – трицепс. На нижней части руки хорошо видны лучевой разгибатель запястья, локтевой разгибатель запястья и длинный разгибатель пальцев, прикрепленные к внешнему надмыщелку.

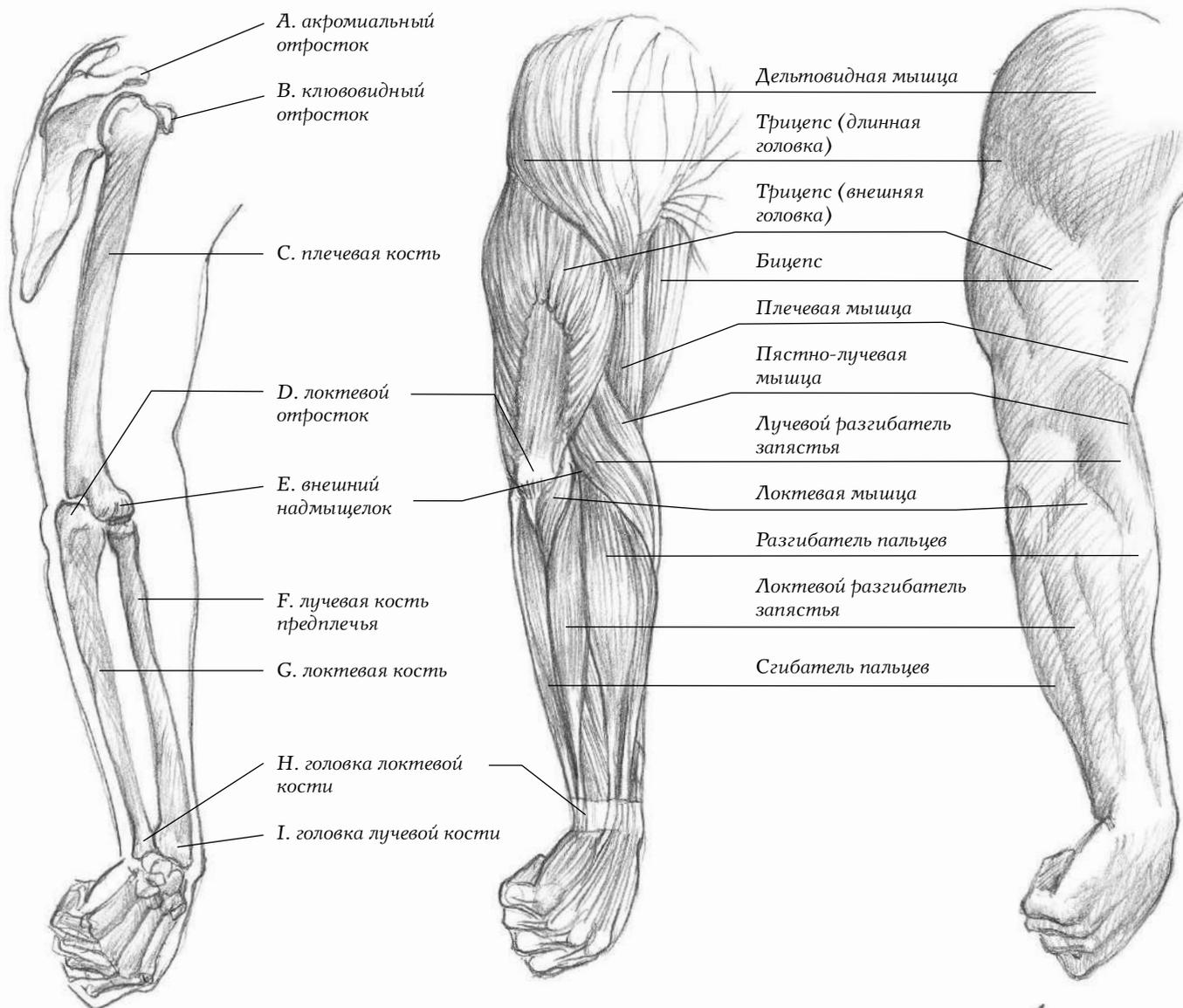


## Совет

У трицепса три головки (длинная и внешняя показаны здесь, средняя головка находится за ними). Их разделяет сухожилие, сглаживающее форму руки с внутренней стороны.

# Рисуем руку: вид сбоку

## СЖАТЫЙ КУЛАК



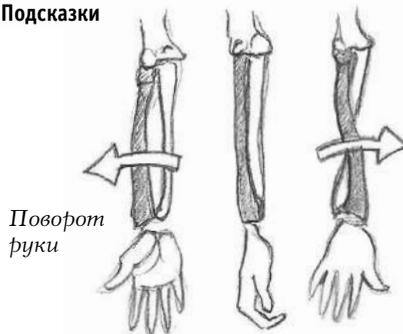
### Кости

Здесь рука не изображается в полный профиль, скорее она под углом, являющимся сочетанием вида сбоку и вида сзади. Из-за этого угла наиболее очевидны костные ориентиры – локтевой отросток, внешний надмыщелок и головка локтевой кости.

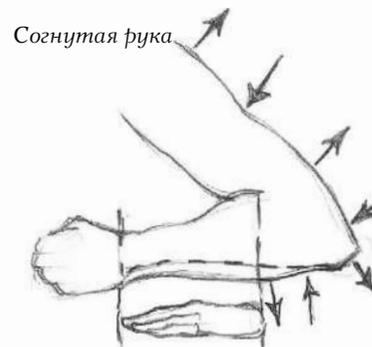
### Мышцы

Вид сбоку дает хороший угол обзора, позволяющий видеть мышцы-разгибатели и мышцы-сгибатели верхней и нижней частей руки. Особенно важна пястно-лучевая мышца, расположенная там, где соединяются верхняя и нижняя части руки. Она начинается на боковой стороне плечевой кости (С), над внешним надмыщелком (Е), а заканчивается на боковой стороне запястья над головкой лучевой кости (I).

### Подсказки



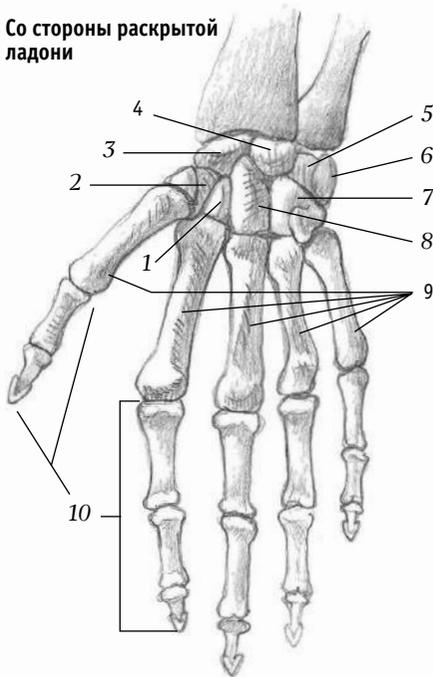
Плечевая мышца отвечает за поворот ладони вверх (супинация), а круглый пронатор (см. с. 30) – за поворот ладони вниз (пронация). Лучевая кость (выделена темным тоном) вращается вокруг неподвижной локтевой кости, обеспечивая пронацию и супинацию ладони.



Расстояние между внутренним сгибом руки и запястьем обычно равно одной длине кисти. Стрелки показывают изгибы мышц внутрь и наружу, а пунктирная линия показывает расположение локтевой кости – ее еще называют «локтевая борозда».

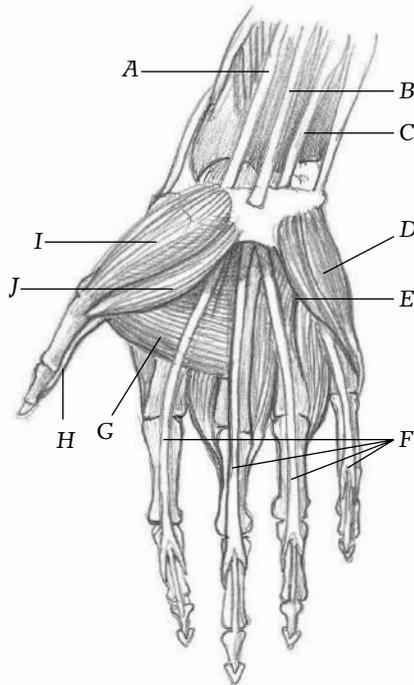
# Рисуем кисть руки

Со стороны раскрытой ладони



## Кости

Кисть содержит 8 костей запястья: трапециевидная (1), трапеция (2), ладьевидная (3), полулунная (4), трехгранная (5), гороховидная (6), крючковидная (7), головчатая (8). Также в кисти есть 5 пястных костей (9) и 14 фаланг (10).

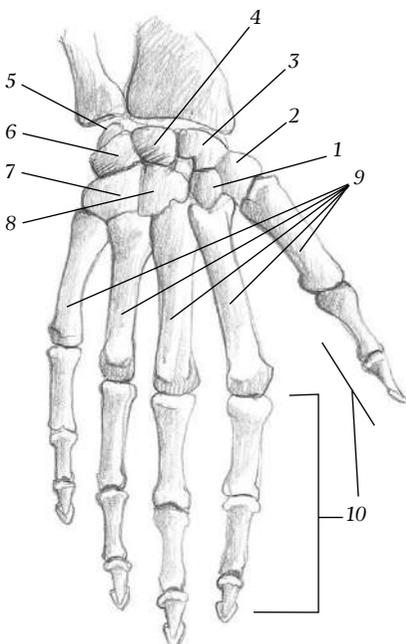


## Мышцы

Сухожилия сгибающей мышцы (А, В, С) мускулов предплечья (см. с. 30) уходят в кисть. Крупные мышцы, имеющие форму слезы, – отводящие мышцы возвышения большого пальца (I, J), отводящие мышцы возвышения мизинца (D) и сгибатель мизинца (E) – известны как «мускулы руки паломника». Приводящая мышца большого пальца (G) расположена под сухожилиями сгибающей мышцы (F). Видимые складки ладони соответствуют изгибам кожи над жиром и мускулами кисти.

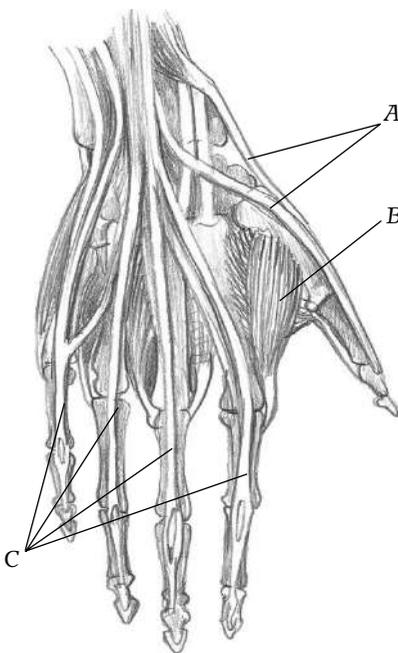


## ТЫЛЬНАЯ СТОРОНА КИСТИ



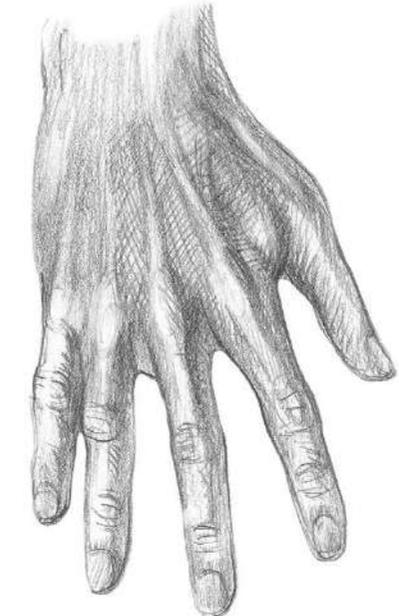
## Кости

С тыльной стороны кисти видны все те же кости, но кости запястья кажутся выпуклыми, а не вогнутыми. С этой стороны кости оказывают большее влияние на форму кисти.

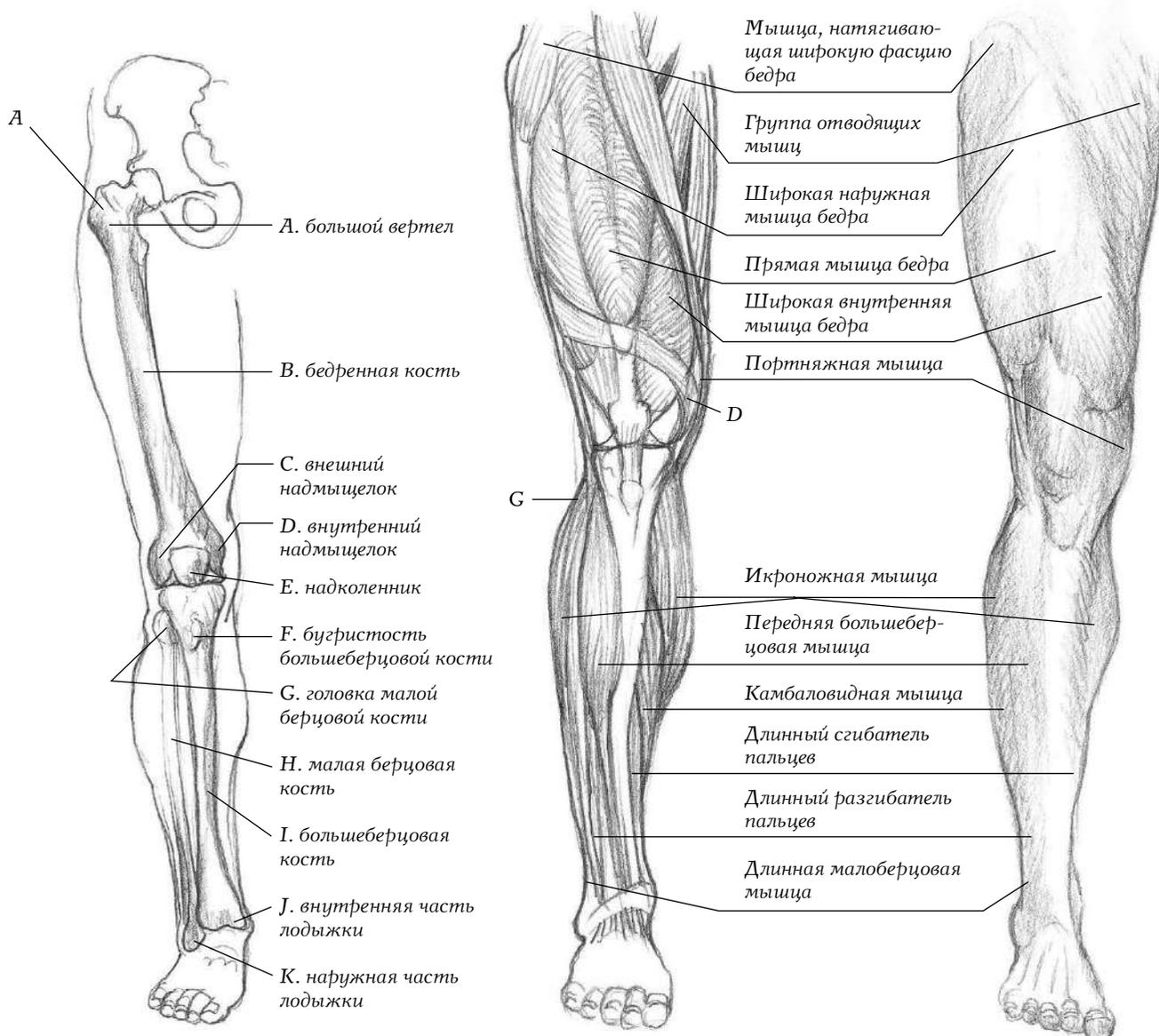


## Мышцы

Важно помнить, что со стороны ладони на кисти больше мышц и жира, тогда как на тыльной стороне более заметны кости и сухожилия. Сухожилия разгибающей мышцы большого пальца (А) видны при сокращении, так же как и четыре других сухожилия разгибающей мышцы (С). Первая межкостная ладонная мышца (В) самая большая из четырех межкостных ладонных мышц, она единственная из всех видна под кожей – когда большой палец сгибается, этот мускул появляется в виде выпуклости, имеющей форму слезы.



# Нога: ВИД СПЕРЕДИ



## Кости

Бедренная кость (В) вверху начинается у большого вертела (А), а внизу заканчивается внешним надмыщелком (С) и внутренним надмыщелком (Д). Это самая тяжелая и самая длинная кость скелета. Коленная чашечка располагается между внешним и внутренним надмыщелками. Нижняя часть ноги состоит из тонкой большеберцовой кости (И) и небольшой малой берцовой кости (Н). Важными ориентирами служат бугристость большеберцовой кости (Ф) и головка малой берцовой кости, а также кости лодыжки – внутренняя часть лодыжки (Ж) и наружная часть лодыжки (К).

## Мышцы

В верхней части ноги располагаются четыре наиболее массивных мышцы: широкая наружная мышца бедра, которая прикрепляется к коленной чашечке (Е), прямая мышца бедра, охватывающая коленную чашечку и тянущаяся до бугристости большеберцовой кости (Ф), широкая внутренняя мышца бедра, образующая посередине выпуклость, и группа отводящих мышц на внутренней поверхности ноги. Есть еще два массива мышц – мышца, натягивающая широкую фасцию бедра, портняжная мышца – самая длинная мышца тела. На нижней части ноги можно увидеть шесть длинных мускулов: икроножная мышца, выступающая с обеих сторон ноги, передняя большеберцовая мышца, проходящая по голени к большому пальцу ноги, камбаловидная мышца, длинный сгибатель пальцев, длинный разгибатель пальцев и длинная малоберцовая мышца.

## Советы

Ноги скошены под небольшим углом к середине, распределяя вес тела (см. рис. 1 и 2). Массивные мышцы, расположенные с внешней стороны ноги, начинаются выше, чем с внутренней (см. рис. 3). Мышцы лодыжки, напротив, выше внутри, чем снаружи.

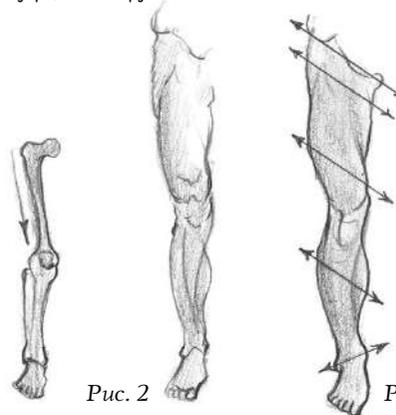
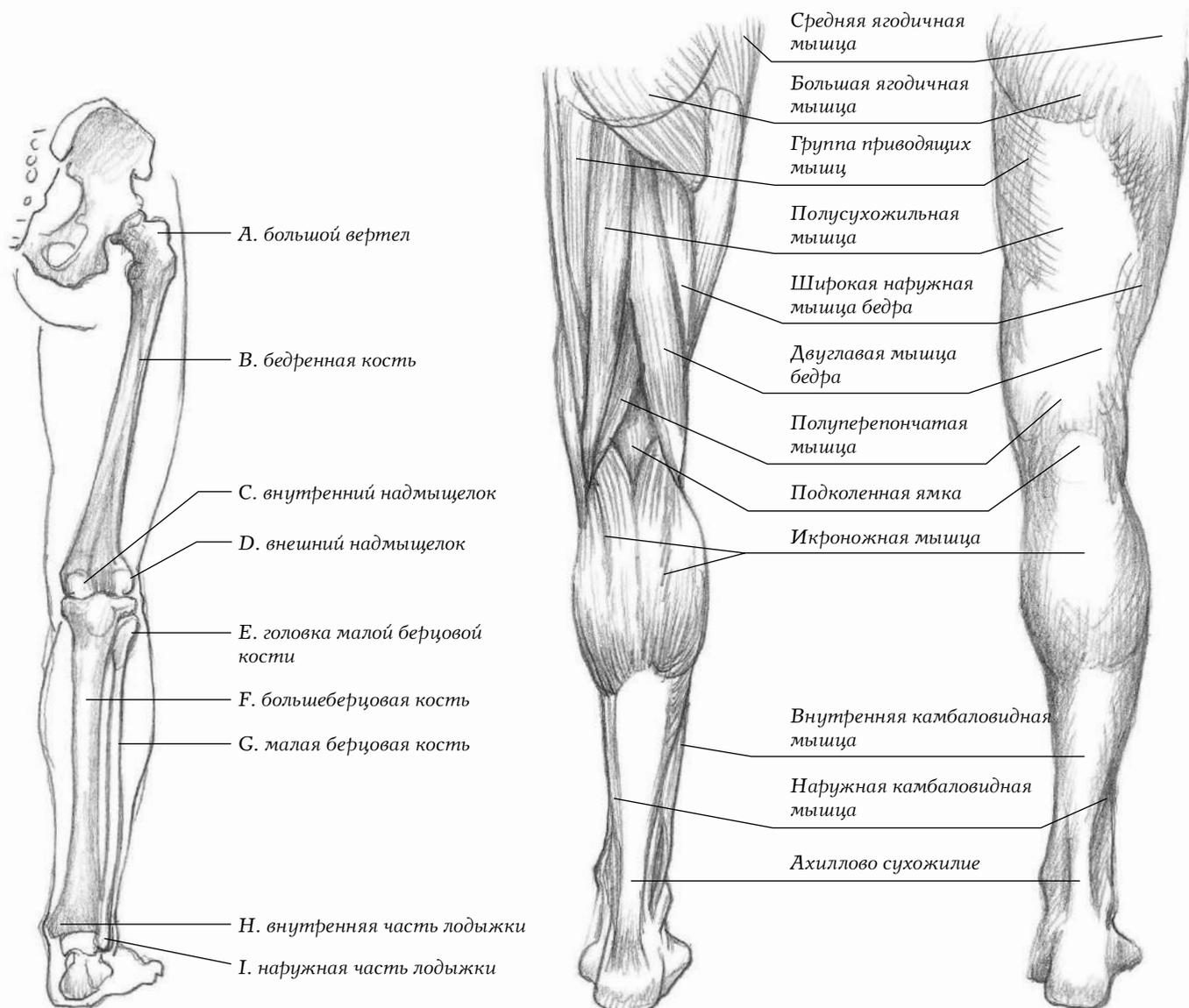


Рис. 1

Рис. 2

Рис. 3

# Нога: ВИД СЗАДИ



## Кости

Сзади видны те же кости ноги, что и спереди. Их вид, однако, несколько иной, потому что спереди кости позволяют мышцам растягиваться, тогда как сзади они приспособлены для сокращения мышц.

## Мускулы

Верхняя часть ноги состоит из пяти крупных массивов мышц: большая ягодичная мышца, средняя ягодичная мышца, группа сухожильных мышц (двуглавая мышца бедра, полусухожильная мышца, полуперепончатая мышца), группа приводящих мышц, а также широкая наружная мышца бедра, которую можно увидеть из-за двуглавой мышцы бедра.

Нижняя часть ноги также состоит из пяти массивов мышц – трех крупных и двух мелких. Наибольшими являются две головки икры: икроножная мышца и ахиллово сухожилие, которое прикрепляется к кости пятки. Две меньших – это внутренняя камбаловидная мышца и наружная камбаловидная мышца. Также обратите внимание на полу область позади колена, где прикрепляются сухожилия икры, называемая «подколенная ямка» – благодаря этой ямке появляется возможность сильно сгибать колено.

## Советы

Икра ниже и круглее с внутренней стороны, чем с внешней (см. рис. 1).

Подколенное сухожилие прикрепляется с задней стороны колена с обеих сторон наподобие щипцов (см. рис. 2).

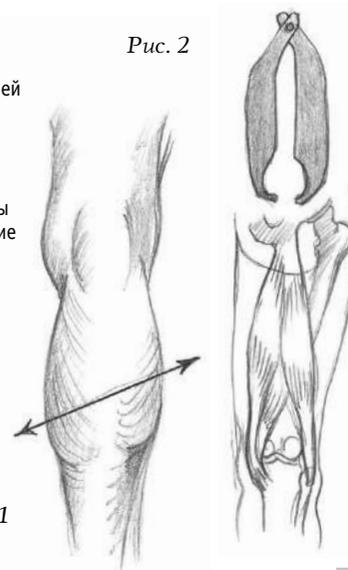
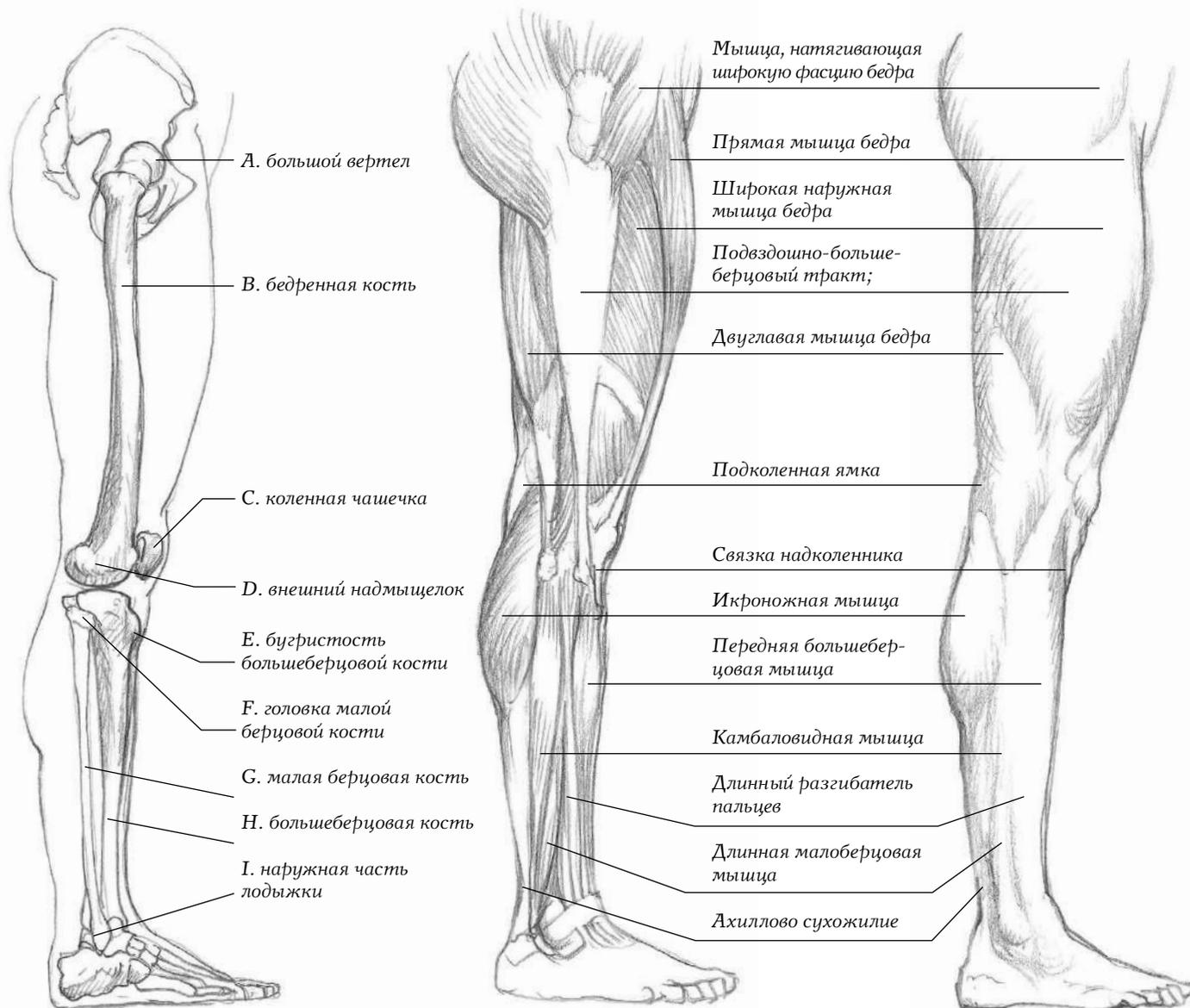


Рис. 1

Рис. 2

# Нога: ВИД СБОКУ



## Кости и мышцы

Поскольку длинная бедренная кость (В) и большая большеберцовая кость (Н) несут на себе вес всего тела, они располагаются непосредственно одна над другой. Но при изображении ноги сбоку верхняя и нижняя части ноги кажутся смещенными – передняя поверхность голени располагается строго под мышцами подвздошно-большеберцового тракта и под массивными мышцами верхней части ноги – прямой мышцей бедра и широкой наружной мышцей бедра.

Форму нижней части ноги определяет икроножная мышца, длинное, прямое Ахиллово сухожилие, сухожилие длинной малоберцовой мышцы, которое проходит позади наружной части лодыжки (И) и выступающей части длинного разгибателя пальцев, и передняя большеберцовая мышца, пролегающая на передней стороне ноги.

Рис. 1



Рис. 2



## Советы

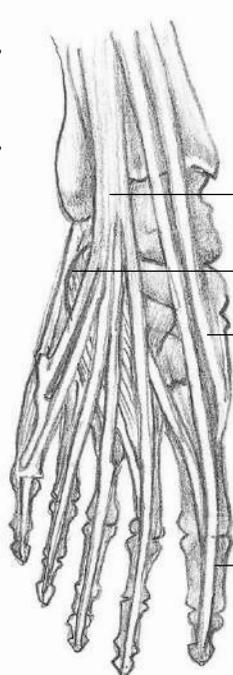
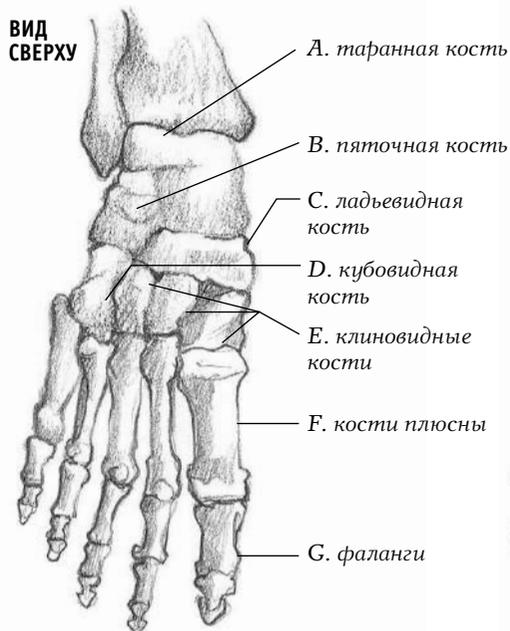
Эти шесть стрелок на рис. 1 изображают общее направление рисования ноги. Бедро вверх и икра вниз определяют общий контур ноги (см. рис. 2). На рис. 3 показано распределение сухожилий на стопе (см. с. 19).



Рис. 3

# Стопа

ВИД СВЕРХУ



1. длинный разгибатель пальцев
2. короткий разгибатель пальцев
3. передняя большеберцовая мышца
4. длинный разгибатель большого пальца стопы



ВИД СБОКУ

В. пяточная кость

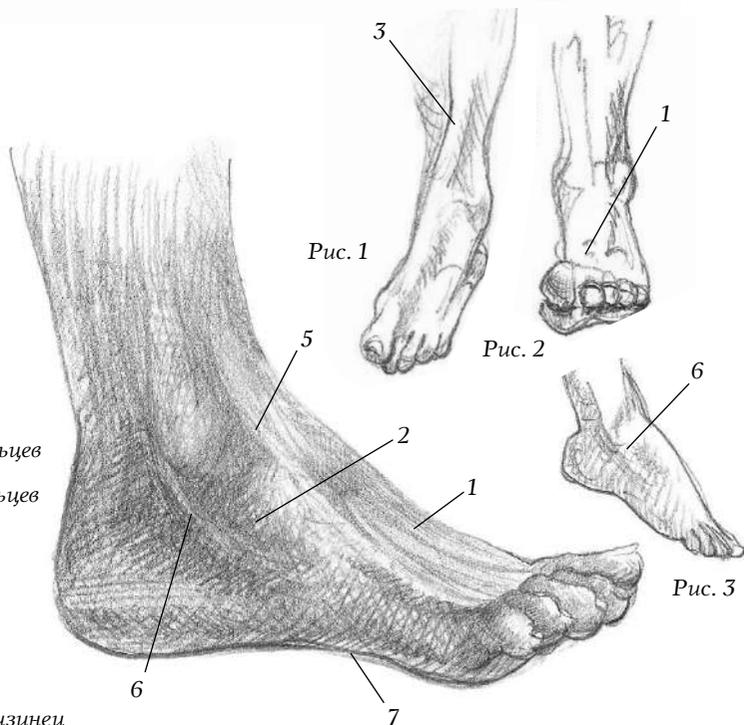
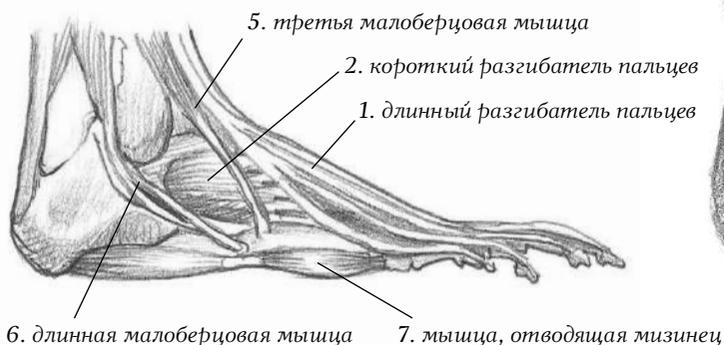
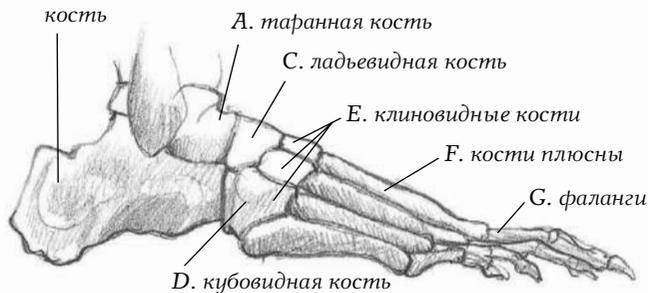


Рис. 1

Рис. 2

Рис. 3

## Кости

Как и кисть руки, кости стопы также делятся на три группы: семь костей предплюсны (А–Е), пять костей плюсны (F) и четырнадцать фаланг (G). Кости предплюсны включают лодыжку, пятку и подъем. Кости плюсны более длинные и крепкие, чем пять пястных костей, и они заканчиваются внутри подушечек пальцев стопы. Фаланги пальцев ноги короче, чем фаланги пальцев. Четыре маленьких пальца стопы упираются в землю, а большой палец ноги обычно немного приподнят.

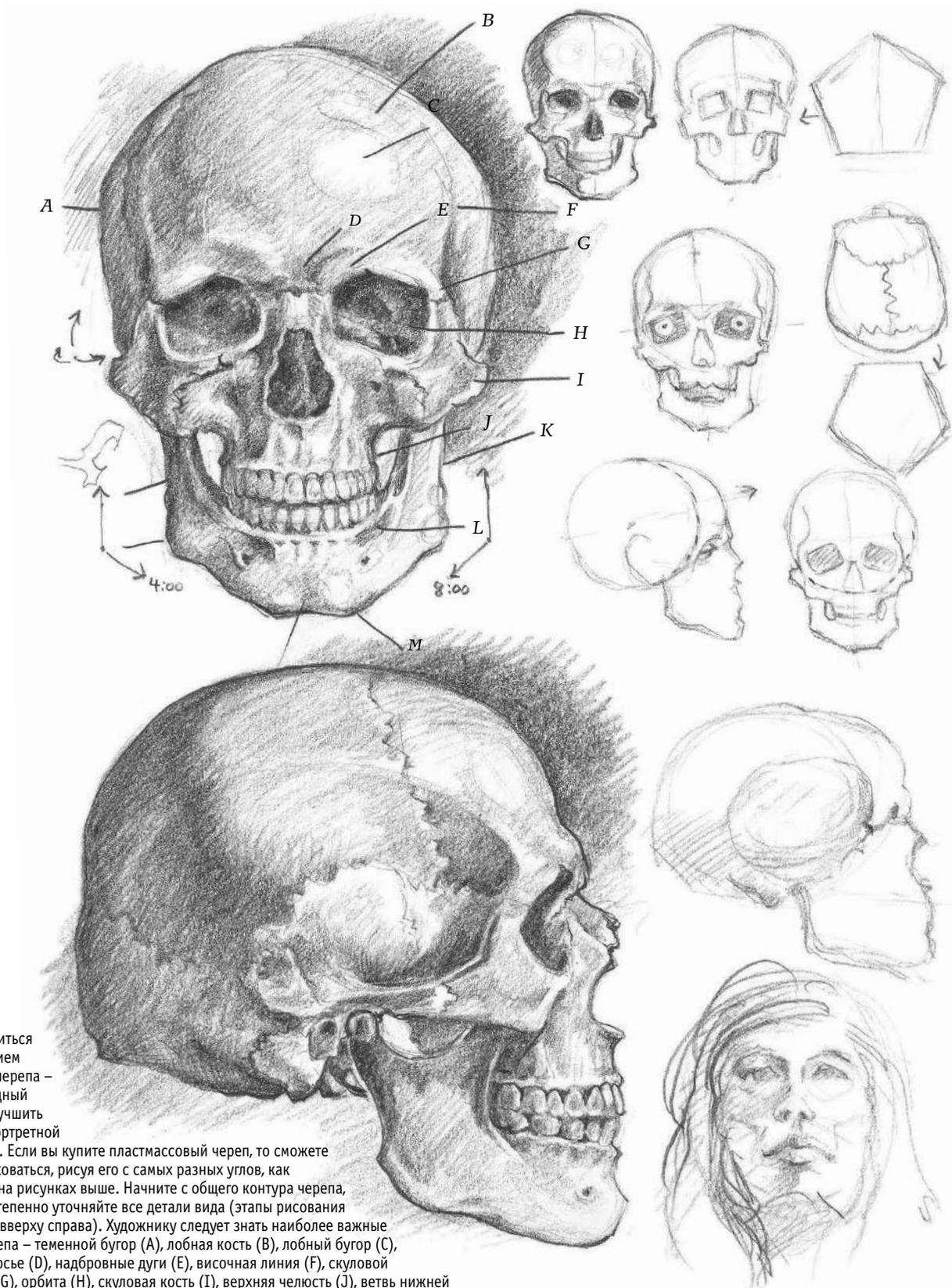
## Мышцы

Когда стопа отогнута вверх, ее сухожилия становятся очень заметными – это длинный разгибатель пальцев (1), короткий разгибатель пальцев (2), передняя большеберцовая мышца (3) и длинный разгибатель большого пальца стопы (4). (На виде сбоку короткий разгибатель пальцев выглядит как округлая форма, лежащая в треугольном кармашке.) Длинная малоберцовая мышца (6), искривляясь, огибает лодыжку, тогда как мышца, отводящая мизинец (7), выглядит как выпуклость на внешней стороне стопы.

## Советы

Передняя большеберцовая мышца (3) – очевидный ориентир при рисовании повернутой ноги (см. рис. 1 выше). На рис. 2 при поднимании носка становится заметным длинный разгибатель пальцев (1). На рис. 3 показано, что опора на носок и подъем пятки позволяет увидеть сухожилие длинной малоберцовой мышцы (6).

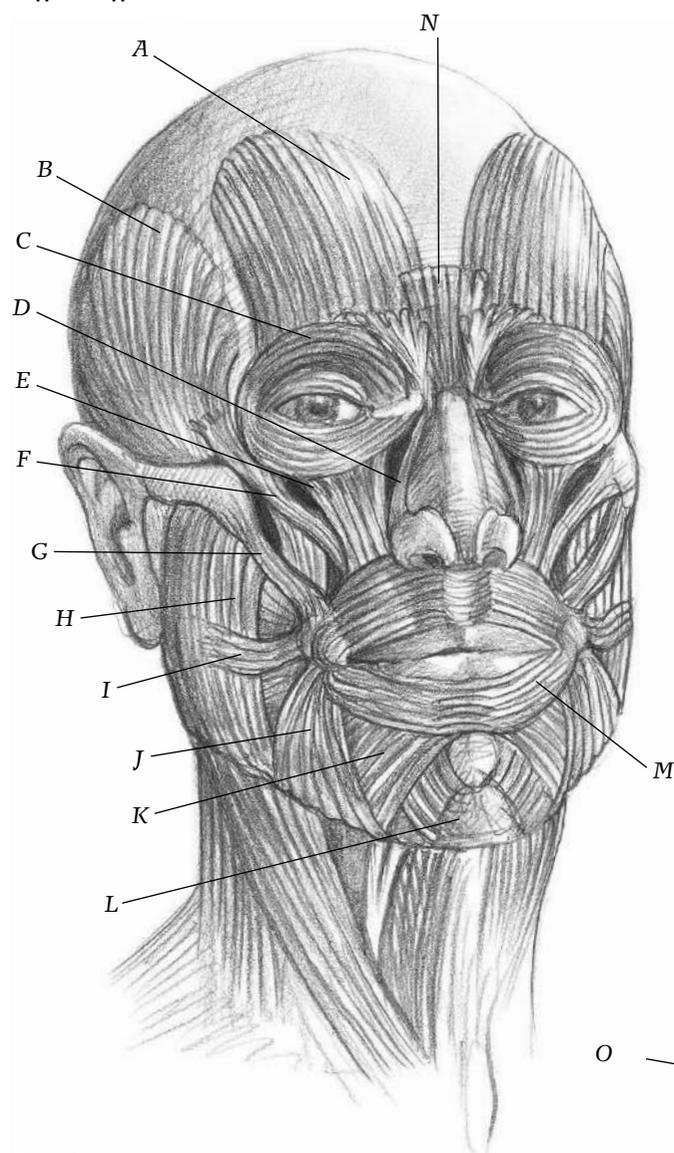
# ГОЛОВА И ЧЕРЕП



Познакомьтесь со строением головы и черепа – превосходный способ улучшить навыки портретной живописи. Если вы купите пластмассовый череп, то сможете попрактиковаться, рисуя его с самых разных углов, как показано на рисунках выше. Начните с общего контура черепа, затем постепенно уточняйте все детали вида (этапы рисования показаны вверху справа). Художнику следует знать наиболее важные кости черепа – теменной бугор (А), лобная кость (В), лобный бугор (С), надпереносье (D), надбровные дуги (Е), височная линия (F), скуловой отросток (G), орбита (H), скуловая кость (I), верхняя челюсть (J), ветвь нижней челюсти (K), нижняя челюсть (L) и подбородочный выступ (M).

# ГОЛОВА И ЧЕРЕП

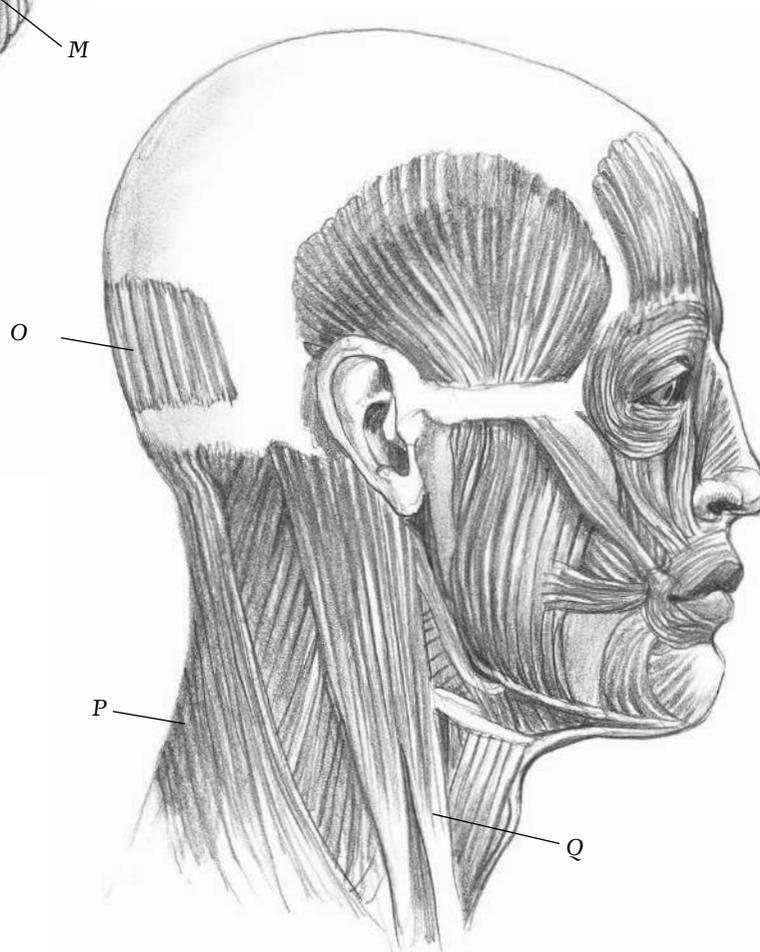
## ВИД СПЕРЕДИ



- A. лобная мышца
- B. височная мышца
- C. круговая мышца глаза
- D. носовая мышца
- E. мышца, поднимающая верхнюю губу
- F. мышца скуловая малая
- G. мышца скуловая большая
- H. мышца жевательная
- I. мышца смеха
- J. мышца, опускающая угол рта
- K. мышца, опускающая нижнюю губу
- L. мышца подбородочная
- M. мышца рта круговая
- N. мышца гордецов
- O. затылочная мышца
- P. трапецевидная мышца
- Q. грудино-ключично-сосцевидная мышца

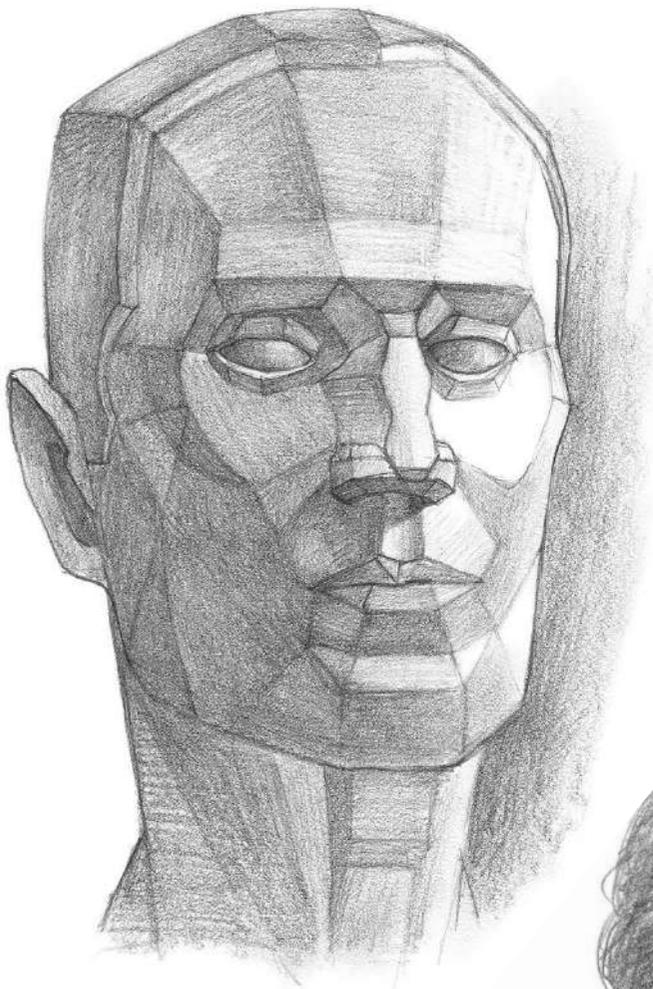
Большая часть лицевых мышц в начале прикрепляется к кости, а другим концом уходит внутрь волокон других мышц. Они не образуют собственно форму лица, как скелетные мускулы, потому что они намного более тонкие и обычно скрыты под слоем подкожного жира. Видимые формы лица создаются за счет нескольких факторов – кода, подкожно-жировой слой, собственно череп, хрящи, глазные яблоки и некоторые мышцы.

## ВИД СБОКУ



# ГОЛОВА И ЧЕРЕП

## ВИД СПЕРЕДИ

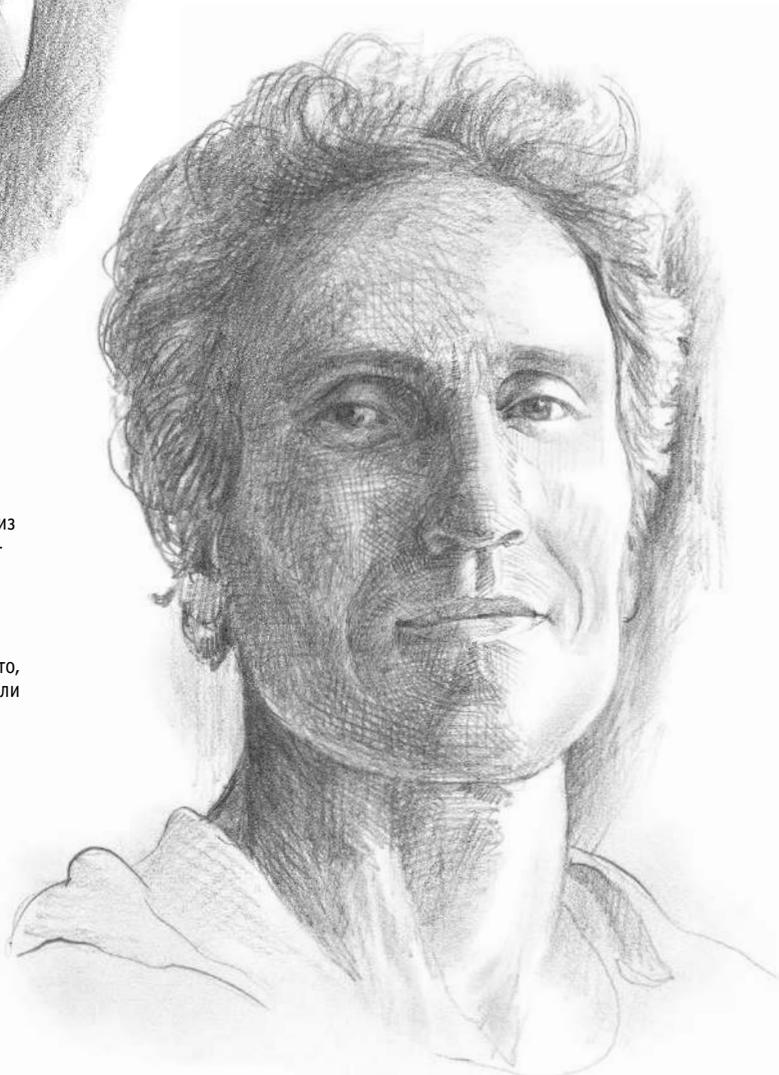


### Упрощенный вид

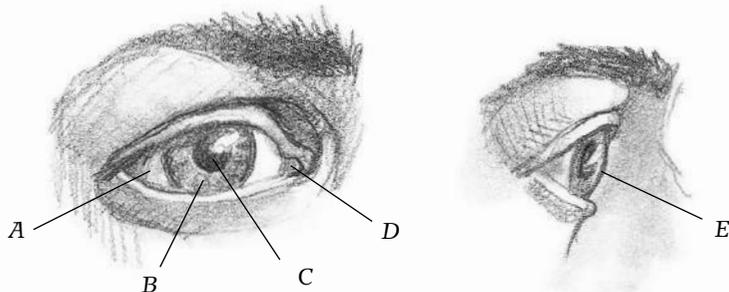
Когда мускулы лица сокращаются, они перемещают подкожный жир, кожу и другие мышцы лица, что приводит к образованию морщин, складок, выступов и выпуклостей, которые создают различные выражения лица. Упрощение этих сложных форм до легко распознаваемых геометрических плоскостей («плоскости головы») может помочь художнику правильно распределить светотени. Художник не должен обязательно рисовать эти плоскости, но это помогает ему понять их расположение и представлять их, переходя к наиболее сложным участкам лица и штриховке.

### Светотень

На этой заключительной стадии блики и тени переводятся из простых плоскостей в нечто более тонкое и реалистичное – портрет. Рисовать автопортреты – отличная практика определения плоскостей лица и рисования головы с самых разных углов. Используя зеркало, сосредоточьтесь на распределении бликов и теней, которые создают форму вашего лица. Только не забудьте – важно рисовать именно то, что вы действительно видите в зеркале, а не то, что вы хотели бы там увидеть.

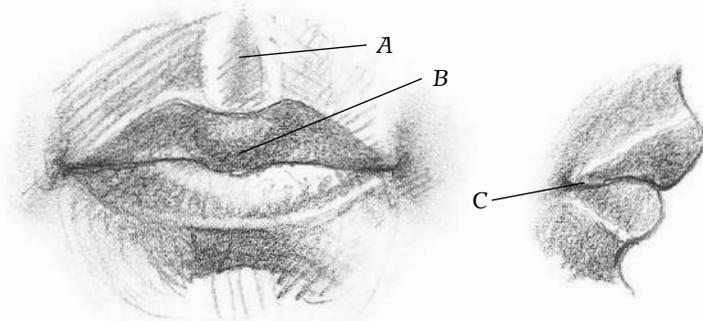


# ЧЕРТЫ ЛИЦА



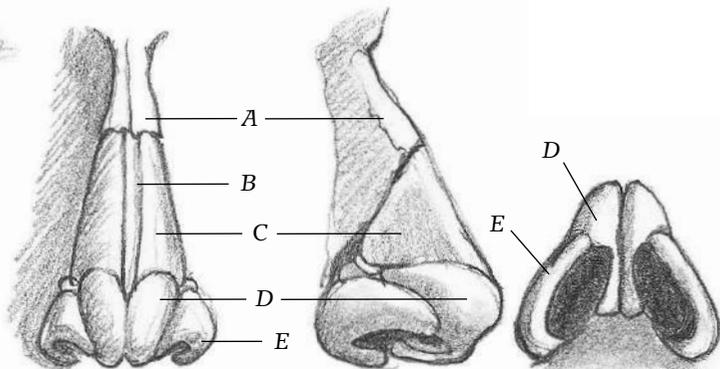
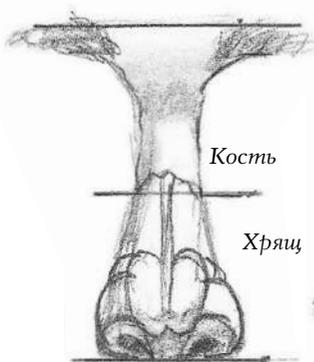
**Подсказки** Склера (А) – глазной белок. Радужка (В) – цветной диск, который регулирует количество света, входящего в круглое отверстие зрачка (С). Куполообразная, прозрачная роговица (Е) прикрывает радужку. Внутренний угол глазной щели (D) в углу глаза – важная особенность, определяющая форму глаза.

**Глаз** Глазное яблоко – влажная сфера. Поскольку его поверхность глянцевая, на роговой оболочке (Е) часто появляются блики.



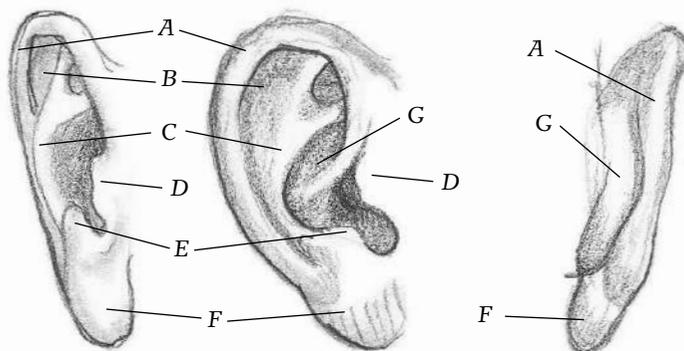
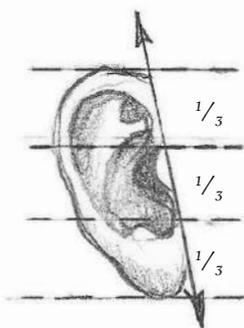
**Подсказки** Вертикальная борозда между носом и верхней губой – подносовой желобок (А). Туберкул (В) верхней губы – маленькая округлая выемка, окруженная двумя удлинненными выступами, она вписывается посередине двух удлиненных частей нижней губы. Уголок рта (С) – овальная мускульная форма, расположенная на внешней оконечности рта.

**Губы** Поскольку губы изгибаются вокруг зубов, полезно рисовать и заштриховывать рот так, как будто он имеет форму сферы.



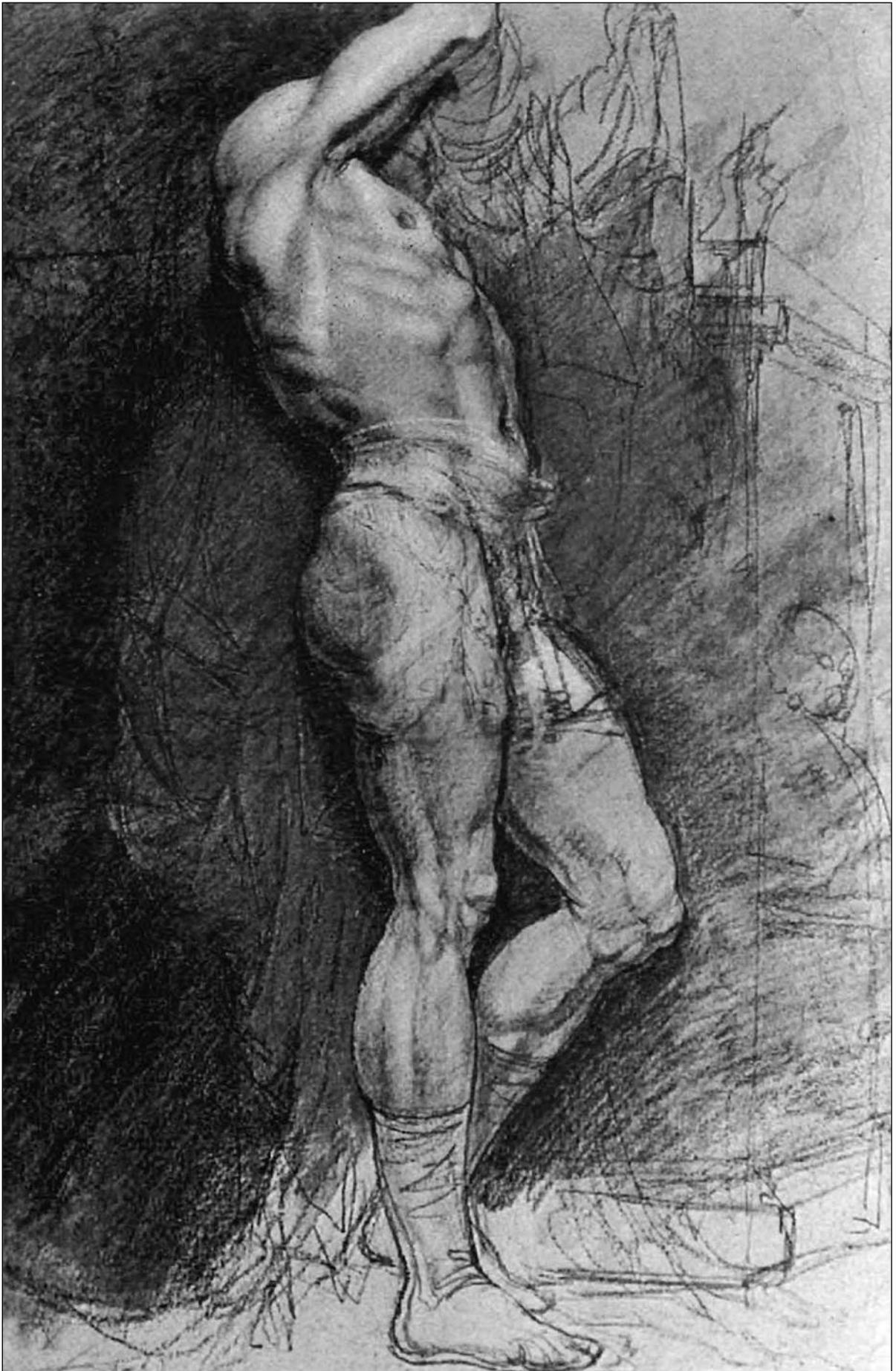
**Подсказки** Переносица образуется с помощью двух носовых костей (А). Средняя секция носа состоит из твердого хряща перегородки носа (В) и окружена двумя боковыми хрящами (С). Луковица носа сформирована двумя большими крыловидными хрящами (D). Два крыла (Е) образуют ноздри.

**Нос** Нос состоит из кости, хряща и жировой ткани. На середине расстояния от бровей до кончика носа кость сменяется хрящом.



**Подсказки** Завиток (А) формирует внешнюю часть уха. Противокозелок (С) лежит внутри этого завитка почти параллельно ему, они разделены ладьевидной ямкой (В). Козелок (D) – хрящевой выступ, расположенный поверх ушной раковины (G). Противокозелок (Е) расположен напротив козелка и несколько выше мочки (F).

**Ухо** Считайте ухо овальным диском, разделенным на три части и расположенным под небольшим углом.



---

# АКАДЕМИЧЕСКИЙ РИСУНОК: УРОКИ ВЕЛИКИХ МАСТЕРОВ

---

# ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ АКАДЕМИЧЕСКОГО РИСУНКА

«Академический рисунок есть высшая точка и живописи, и скульптуры, и архитектуры; рисунок является источником и душой всех видов живописи и корнем всякой науки.

*Микеланджело*

**А**кадемический рисунок — это система реалистичного изображения предметов, исходя из их конструктивных особенностей.

Основные принципы академического рисунка.

1. Основное значение имеет конструкция предмета, непосредственно связанная со светотеневой моделировкой. Таким образом светотень распределяется по предмету в строгом соответствии с его строением и формой.

2. Любой предмет можно представить как совокупность основных геометрических форм: шара, параллелепипеда и цилиндра. Зная, как распределен свет по поверхности этих простых форм, можно изобразить любую сложную форму.

3. Художник рисует плоскостями, соответственно все полутона занимают свой участок плоскости. Понять, где границы плоскостей, можно исходя из конструкции предмета.

4. Светотень и конструкция прорабатываются одновременно, на всей плоскости листа.

5. Предметы изображаются по законам линейной перспективы — чем дальше от наблюдателя, тем меньше и бледнее, чем ближе — тем крупнее и контрастнее. Таким образом на плоскости создается иллюзия пространства.

6. Рисунок создается от общего к частному. Начинать нужно с больших форм и плоскостей, потом продолжить работу с деталями. Когда мы рисуем портрет, начинать нужно не с носа или глаз, а с общей формы головы. Совсем мелкие детали, вроде бровей или морщин, намечаются в конце работы.

7. Изображаемые предметы нужно не только изобразить похоже и реалистично, но еще и «упаковать» в плоскость листа, расположить по отношению друг к другу.

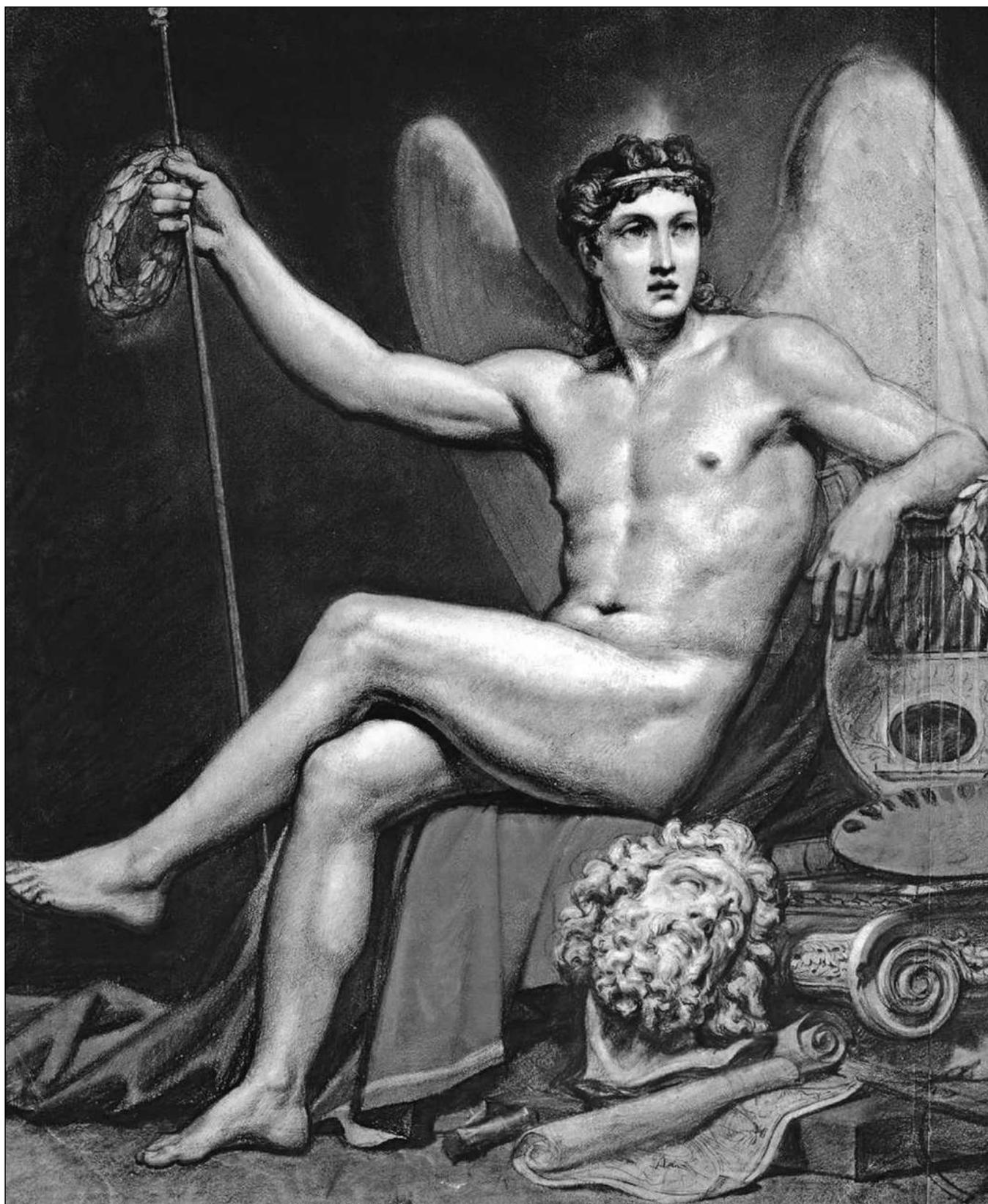
Академический рисунок имеет несколько этапов. Прежде всего, художник должен сделать эскиз, чтобы примерно представлять конечный результат будущей работы. Быстрый набросок позволит понять, как расположить лист, правильно подобрать пропорции, направление движения натурщика, отношение плоскостей и т.д. Затем можно приступать к

наброску, чтобы уловить характер портрета или движение фигуры, установить основные пропорции, направление. Следующим этапом является построение плоскостей, объемов, фигуры, перспективы. Чтобы правдоподобно изобразить человека, необходимо обладать знаниями анатомии тела, знать направление и расположение мышц. Также нужно изобразить плоскости, в которых находится фигура. Последним, завершающим, этапом считается штриховка. Здесь художник должен не только правильно выбрать тон, но и направление штриха, его вид и толщину. Штриховка позволяет изобразить предметы ближе или дальше, в горизонтальном или вертикальном положении, сформировать тень и свет.

Человек — самое совершенное создание природы и вместе с тем самый сложный и интересный объект для рисования. Изображение человека необходимо как способ познания сложности совершенства и многофункциональности тела. Работа над изображением фигуры способствует развитию наблюдательности, формирует конструктивное мышление, учит анализу сложной формы. Учебный рисунок фигуры человека — это прежде всего размышление над формой с карандашом в руках, анализ составляющих частей и их пластическое единство, поскольку для того, чтобы нарисовать фигуру, нужны знания не только изобразительных средств, анатомии и перспективы, но необходимо чувствовать гармонию объемов в пространстве и уметь находить их взаимосвязь на бумаге.

При рисовании фигуры человека воспитывается чувство и видение пропорций. Стремление изобразить конкретную модель заставляет нас мобилизовать весь свой опыт и навыки, напряженно изучать натуру с целью изображения, приобретать новые знания. Познавая особенности конструктивного строения фигуры человека, анализируя форму человеческого тела, наблюдая красоту сочетаний отдельных объемов, мы постигаем гармонию конструктивной связи сложного объекта. Художник Возрождения Д. Вазари замечает: «Так как рисунок является отцом наших трех искусств — архитектуры, скульптуры и живописи, — то он, происходя от разума, извлекает из множества вещей всеобщее суждение, подобное форме, или же идее всех природных вещей, которая вполне естественная по своим меркам. Из этого следует, что не только в телах

# ЭТАПЫ АКАДЕМИЧЕСКОГО РИСУНКА



Карл Брюллов. «Гений искусства». 1820 г.

# Рисование головы



О. А. Кипренский. «Стоящий натурщик на фоне красной драпировки». 1802 г.

людей и животных, но даже в растениях, в постройках, статуях и картинах распознается пропорциональность, которая объединяет целое с частями, а также взаимоотношения частей друг с другом и со всем целым».

Начинать изучение фигуры человека лучше всего с рисования отдельных ее частей — головы, торса, конечностей. А параллельно упражняться в небольших легких набросках всей фигуры как с натуры, так и по памяти.

Формы тела человека отличаются от «мертвой» природы прежде всего своей динамичностью и пла-

стичностью. Под пластикой в данном случае понимается постоянно меняющееся взаимоположение или сопряжение объемов, составляющих единое гармоничное целое.

Форма головы наиболее очевидна: она не подвержена сильным изменениям, так как движения нижней челюсти — единственной подвижной части головы — не меняют ее конструктивной основы.

Обобщенно форма головы яйцевидная; вверху она почти всегда шире, внизу — уже. В пределах этой формы пропорции головы могут быть очень различны — бывают головы почти шарообразные, вытянутые, сплюснутые и т. п.

Различны и соотношения частей головы: относительная величина верхней и нижней частей черепа, величина челюстей, скул, ширина лобной кости. Глаза бывают большие и маленькие, посаженные глубоко и неглубоко, губы — толстые и тонкие, уши —

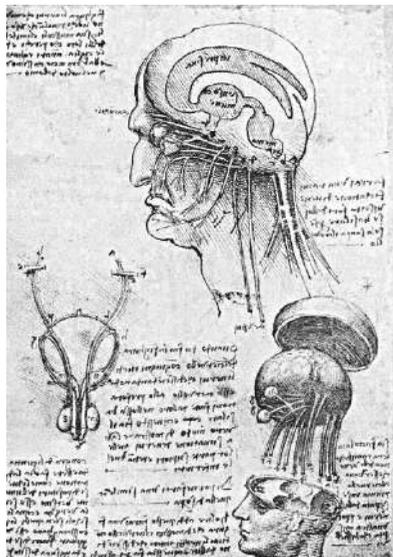


Микеланджело. Этюд к фигуре Ливийской сивиллы. 1511 г.

# РИСОВАНИЕ ГОЛОВЫ



Леонардо да Винчи. набросок мужской головы.



Леонардо да Винчи. Изучение анатомии головы человека.



Леонардо да Винчи. Пропорции головы и лица.

разной величины, носы — всевозможных форм и размеров.

В различные эпохи художники придерживались определенных пропорций. Общеизвестны античные греческие правила построения головы. Согласно этим канонам, переносица занимает центральное место на лице, если голова поставлена прямо без ракурса и поворота. Лицо — от границы волос на лбу до конца подбородка — делилось на три равные части бровями и основанием носа. Расстояние между глазами считали равным ширине глаза или носа у его основания. Положение ушей ограничивалось уровнями бровей и основания носа. Разрез рта располагался на одной трети расстояния от основания носа до конца подбородка.

Хотя в жизни таких пропорций не встречается и придерживаться этих канонов в учебной практике не следует, но польза от знания их несомненна. Рисуя голову с натуры, удобно сравнивать именно эти части между собой, чтобы лучше определять пропорции.

Голова как форма как правило симметрична. Но часто один глаз бывает больше другого, или нос слегка искривлен. Как раз именно эти элементы в портрете помогают художнику передать индивидуальность модели и соответственно придать реалистичности своему произведению.

Построение рисунка на первых порах облегчается применением вспомогательных линий и опорных



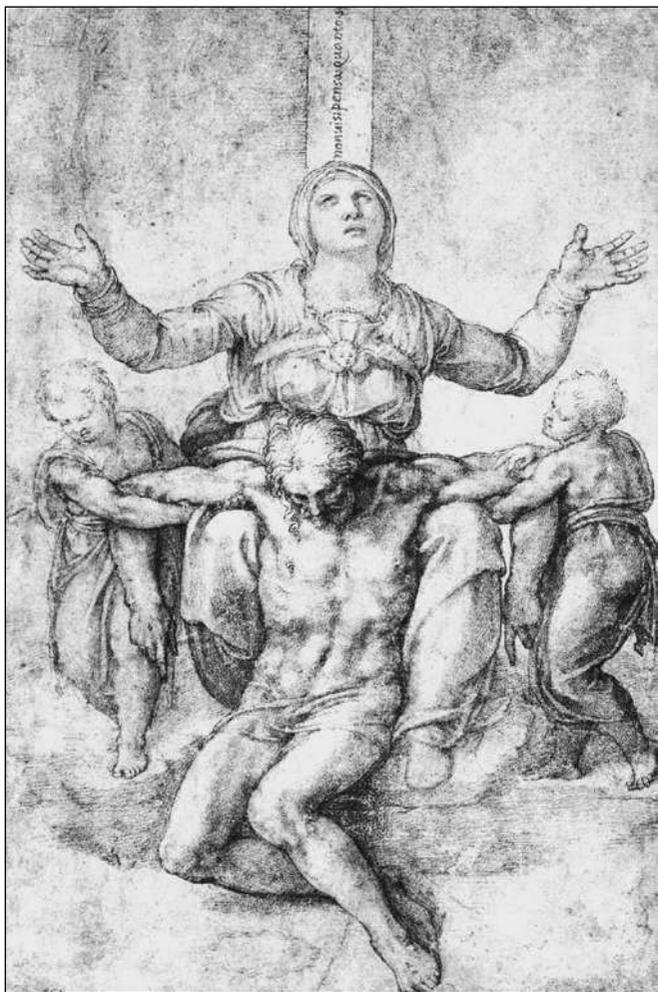
Альбрехт Дюрер. «Портрет матери». 1514 г.

# Рисование головы



Альбрехт Дюрер. «Автопортрет». 1500 г.

# РИСОВАНИЕ ГОЛОВЫ



Микеланджело. «Пьета». Рисунок для Виттории Колонна. 1538–1540 гг.

точек. Они лучше, чем какие-либо другие средства, помогают анализировать форму, передавать ее перспективные изменения, сокращения.

Из вспомогательных линий особенно важна срединная линия, которую мы и примем за ось симметрии. Эту линию можно представить идущей по середине поверхности головы, от затылочного бугра вверх, по теменному шву, затем посередине лобной кости, вниз, между надбровными дугами по переносью и ниже, минуя выступы носовых костей, через середину верхней и нижней челюстей. По сторонам этой линии на равном расстоянии располагаются парные детали (глаза, крылья носа, углы рта, брови, лобные бугры, скулы, углы челюстей, уши и т. д.).

Пользуются и другими — поперечными вспомогательными линиями. Главной из них является ли-

ния, проходящая через переносицу, скулы, ушные отверстия к затылочному бугру. Эта замкнутая линия делит голову на два объема: лицевой и мозговой.

В сочетании со срединной линией она образует крест, определяющий пропорции ширины к высоте, величины мозговой части черепа к лицевой, и степень поворота и наклона всей головы. Пересекаются эти две линии на переносице, поэтому переносица является тем пунктом, от которого и идет последующая вязка парных форм головы.

Надо оказать, что этим способом пользовались почти все художники, конечно, не обязательно всегда намечая крест, но представляя его себе, «держая его в глазу».

Кроме описанных вспомогательных линий, используются еще и другими: проходящими в поперечном направлении через брови, основание носа, разрез рта, через лобные бугры. Все они помогают располагать на нужных местах парные симметричные детали.



Рафаэль Санти. «Портрет юноши». 1502–1503 гг.

# Рисование головы

При положении лица в фас, без наклона в стороны, левая половина головы равна правой, срединная и поперечные линии становятся прямыми — первая вертикальной, а вторые горизонтальными. Верхний край ушей приходится на уровне бровей, а мочки — на уровне основания носа. Переносица делит голову на две равные части по вертикали.

Голова в фас, но опущенная вниз, имеет срединную линию, тоже прямую и вертикальную, а поперечные — в виде дуг, обращенных выпуклостью вниз. В этом положении уши поднялись выше бровей; мозговая часть черепа стала по вертикали больше лицевой, а переносица опустилась. У головы, запрокинутой назад (без наклона в сторону), срединная линия — прямая, поперечные изогнуты дугами, обращенными выпуклостями вверх. Ушные раковины опустились по отношению к носу; переносица поднялась, мозговая часть черепа стала меньше лицевой. Сравнивая эти три «положения, видим, что в первом случае переносица находится в середине изображения головы, а в двух других случаях пропорции и пространственное взаимоположение частей изменилось.



Тициан. «Молодая женщина с блюдом фруктов». 1555 г.

Если голова повернута в сторону, срединная линия становится дугой, и чем больше поворот головы, тем дуга изогнута круче. Во всех случаях парные детали располагаются на поперечных линиях, но по-разному удалены от середины. Такие повороты головы называются трехчетвертными, в отличие от фасовых и профильных. При этих поворотах один глаз всегда ближе к рисуемому, другой дальше; то же происходит со скулами и другими парными деталями.

Поперечные линии здесь с уходом в глубину начинают сближаться, в силу перспективных сокращений.

Здесь и срединная и поперечная линии становятся дугами.

Надо помнить, что срединная линия отличается от профильной. Последняя проходит по всем точкам середины головы, отмечая рельеф выступающих частей, а срединная линия дугообразна, и минует сильно выступающие или углубленные места, как например кончик носа, выдвинутая или «утопающая» губа. Это очень важно усвоить, так как во всех поворотах (кроме положения анфас) рельеф профиля как раз и характеризуется степенью отклонения выступающих и углубленных деталей от середины.

Переходя к рисованию всей фигуры, мы сталкиваемся с многими сложными задачами. Особую трудность и важность приобретает здесь точное определение пропорций частей. Например, если размер головы по вертикали меньше  $1/8$  высоты всей фигуры, то рост человека кажется высоким, и наоборот — с увеличением размера головы до  $1/6$  высоты фигуры и более, рост человека воспринимается как низкий.

Пропорции женской фигуры иные, чем мужской. Средний рост и женщины меньше мужского. Руки, и в особенности ноги, относительно всего роста как правило у женщин короче, чем у мужчин. Длина торса по отношению к длине ног обыкновенно больше, т. е. если у мужчины лонное сочленение делит фигуру примерно на две равные части по высоте, то у женщин верхняя половина несколько больше нижней. У мужчин ширина плечевого пояса больше, а тазового меньше относительно роста, у женщин — наоборот. У женщин шея более тонкая и длинная, чем у мужчин. Стопа и кисть значительно меньше мужских. Поясница женщин более изогнута вперед, ягодицы выступают значительно сильнее назад. Грудная клетка женщины уже и ко-

# РИСОВАНИЕ ФИГУРЫ



Ян Госсарт. «Адам и Ева». 1520 г.

# РИСОВАНИЕ ФИГУРЫ



Диего Веласкес. «Портрет принца Бальтазара Карлоса с карликом». 1631 г.

# РИСОВАНИЕ ФИГУРЫ



Гвидо Рени. «Гиппомен и Атланта».

роче мужской, а живот длинее. При равных условиях развития у женщин меньше развиты скелет и мускулатура, жировая ткань отлагается в большом количестве и более равномерно распределена. Поэтому женская фигура имеет более округлые формы.

У детей относительная величина головы очень большая, и чем они младше, тем больше их голова.

Длина позвоночника мало отличается у людей высокого и низкого роста. Высокий и низкий человек, сидя рядом, часто выглядят людьми одного роста, так как разница в росте в основном получается за счет длины ног. Нижняя конечность делится на две равные части в области коленного сустава. Длина бедра равна длине голени вместе с высотой стопы. Бедро всегда длинее костей голени, голень длиннее стопы. При согнутом колене на сидящей фигуре

длина бедра воспринимается вместе с тазом, а высота голени со стопой еще увеличивается за счет толщины нижнего конца бедра. Сзади ноги кажутся короче, так как зрительно они воспринимаются от ягодиц. Длина голени со стопой равно примерно двум головам. В длину бедра от коленного сустава до большого вертела также укладываются две высоты головы.

Расстояние от лобка до яремной ямки несколько больше длины бедра. Плечо от акромиального отростка до локтевого сустава равно расстоянию от яремной ямки до талии (или пупка). Ширина таза примерно составляет  $1/5$  от высоты фигуры, а плечи равны  $1/4$  или почти двум размерам головы.

Плечевая кость всегда длиннее костей предплечья, а предплечье длиннее кисти. Локоть на свобод-

# РИСОВАНИЕ ФИГУРЫ

но опущенной и согнутой в локте руку часто находится на уровне позвоночного гребня таза. Опущенная рука равна примерно трем размерам головы, а средний палец кисти достигает середины бедра. Длина шеи со спины равна высоте лопатки. Кисти и стопы у людей одного и того же роста могут быть самых разных размеров. Нередки случаи, когда у высоких людей кисти и стопы малы, а у низких и низкорослых, напротив, велики. В целом длина кисти равна расстоянию от подбородка до лобных бугров. Длина стопы равна длине предплечья. Рисуя фигуру в сложном ракурсе, необходимо хорошо представлять ее в «исходных» позициях, то есть без искажений. Для этого нужен определенный опыт в изображении фигуры в фас, профиль, сзади и в трехчетвертном повороте. Такие рисунки помогают лучше воспринимать форму тела человека, его пропорции, изучать изменения в различных ракурсах. Прежде чем приступать к рисунку фигуры, полезно сделать несколько конструктивных рисунков скелета человека в различных поворотах и ракурсах. В таких зарисовках важно вести работу над изучением конструкции больших форм и маленьких деталей, попробовать разобраться в механизмах работы суставов. Такой подход может принести определенную пользу в изучении конструкции и пропорций.

Изучение пропорций полезно для художников. В различные эпохи существовали различные представления о красоте человеческого тела и, следовательно, менялись каноны пропорций. Наиболее популярны были античные греческие каноны, но и они менялись в разные эпохи развития греческой культуры.

Рисуя слепки античных образцов, основательно изучая их пропорции, надо иметь в виду, что в жизни такие фигуры встречаются редко.

Индивидуальные особенности или характер формы каждой фигуры в значительной степени зависят от ее пропорций. Таким образом, знакомство с канонами может оказать пользу в том смысле, что учащийся будет знать, какую часть тела с какой сравнивать, чтобы установить пропорции каждой данной модели в отличие от канонизированной фигуры.

Мы знаем, что человек, двигаясь, принимает бесчисленное множество различных положений или поз. Человек находится всегда в движении, — статичных, в полном смысле неподвижных поз нет.



Микеланджело. «Восставший раб». 1513–1516 гг.

Это относится и к скульптурным изображениям; изваяния великих мастеров полны жизни и движения.

Если тем не менее употребляется выражение «статичная» или спокойная поза, то под этим подразумевается не неподвижность, а равновесие масс, равновесие движений и т. п. в отличие от динамических поз, где движение ярко выражено, ясна его направленность и сила.

Существенным моментом в изучении фигуры является вопрос о равновесии. Тело человека всегда стремится принять положение устойчивого равно-

# РИСОВАНИЕ ФИГУРЫ

веса. Если у человека центр тяжести находится над главной опорой, то равновесие фигуры устойчивое. Если центр тяжести переместится в сторону, то фигура будет двигаться или падать в эту же сторону.

Бег, например, можно условно представить — как вынесение туловища, следовательно и центра тяжести вперед; при этом, чтобы не упасть, надо быстро подставлять вперед то одну, то другую ногу. Чем больше наклонено туловище вперед, тем быстрее приходится делать шаги — быстрее бег, больше динамики. Не учитывая этого, невозможно изобразить бегущего, как бы широко ни стараться расставить на рисунке ноги, увеличивая шаг.

У сидящего человека площадь опоры большая — тут вопрос о равновесии менее существенен. Когда человек стоит с упором на обе расставленные ноги, то центр тяжести находится над серединой площади опоры — между стопами.

У модели, стоящей с упором на одну ногу, центр тяжести должен находиться над стопой этой ноги. Если при этом торс более или менее вертикален, точка опоры будет находиться под яремной ямкой (на одной вертикали).

Если торс наклонен вперед, назад или вбок, яремная ямка может отодвинуться от вертикали, проведенной через точку опоры.

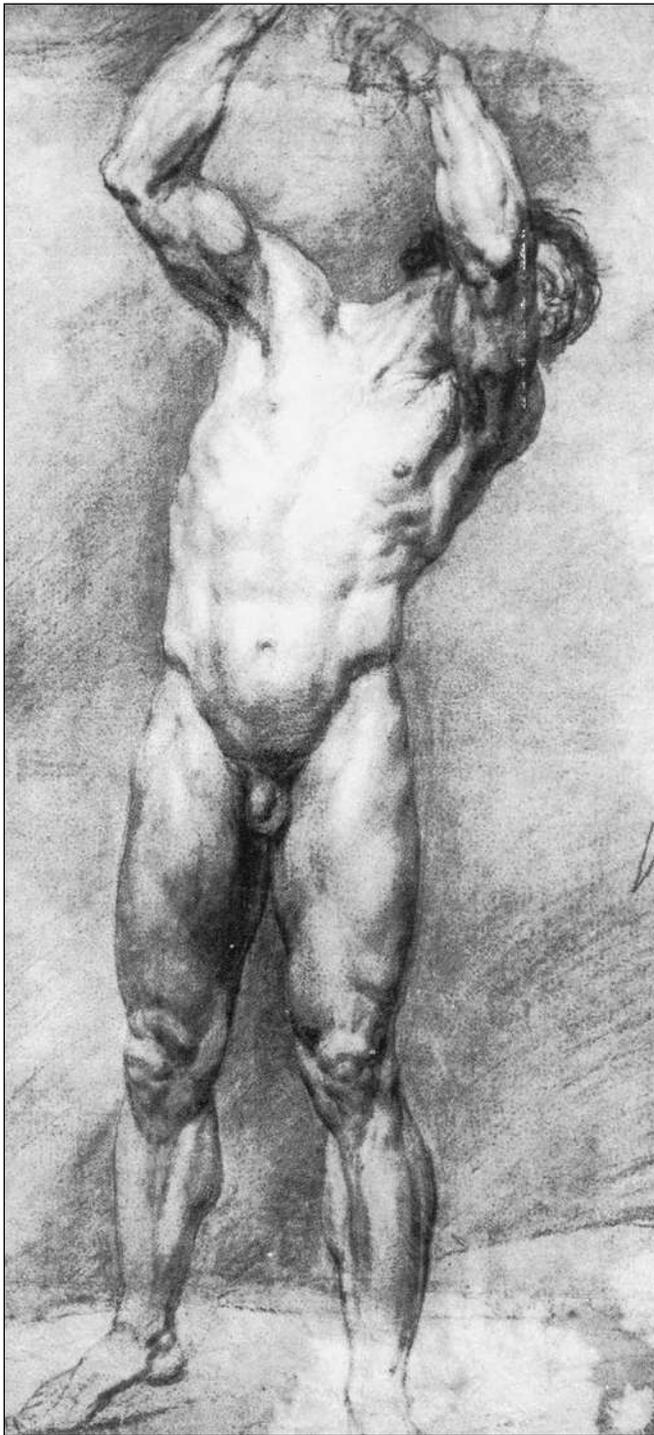
Нам уже приходилось пользоваться вертикалью при построении рисунков. Для рисования стоящей фигуры она особенно нужна.

Неопытные рисовальщики прибегают к следующему приему: помещают перед глазами отвес, проводят на бумаге вертикаль и начинают отсчет расстояний отдельных частей или пунктов модели от отвеса и этих же пунктов в рисунке — от вертикали. Такой прием совершенно неправилен. Никакое механическое прорисовывание к вертикали частей фигуры не может передать сути данного движения или позы. Кроме того, детали в этом



Николай Ге. «Мужчина, сидящий в кресле». Два этюда для фигуры Петра I. 1870 г.

# РИСОВАНИЕ ФИГУРЫ



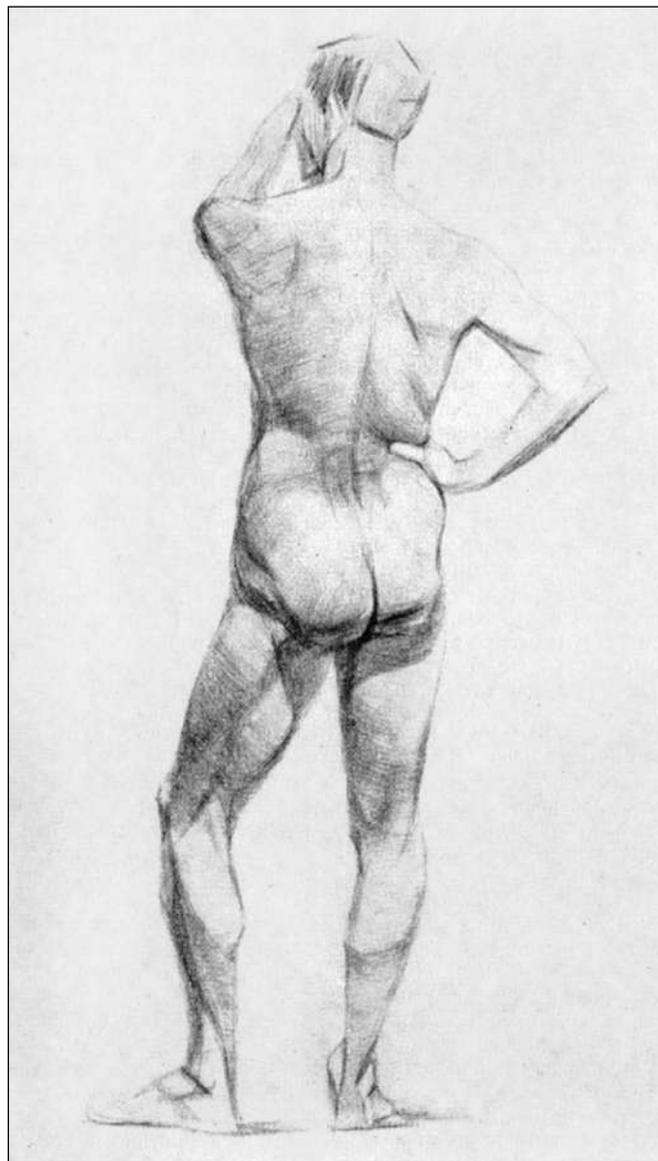
Орест Кипренский. «Натурщик».

случае обязательно будут разобщены, их не удастся привести к единству, а только оно и может выразить характер данного движения тела.

Вертикаль на бумаге или отвес на натуре — это лишь ориентиры, нужные на первой стадии рисунка,

чтобы выяснить взаимоположение основных массивов тела по отношению к опоре и только.

Разберем рисунок. Натурой взята анатомическая мужская фигура в спокойной позе, с опорой на одну ногу; другая нога ослаблена и согнута в колене. Голова несколько опущена и повернута в профиль. Торс выгнут назад и повернут в три четверти. При этом плечи по сравнению с тазом несколько развернулись к зрителю. Таким образом, таз, грудная клетка и плечи немного «свинчены», находятся в разных плоскостях; ближний бок торса сжат, дальний — растянут, яремная ямка приходится над серединой стопы, в области ладьевидной кости.



«Натурщик».

# РИСОВАНИЕ ФИГУРЫ



Леонардо да Винчи. «Леда с лебедем». Копия, приписываемая Франческо Мельци. ок. 1515 г.

# РИСОВАНИЕ РУК



Альбрехт Дюрер. Этюд «Три руки». 1494 г.

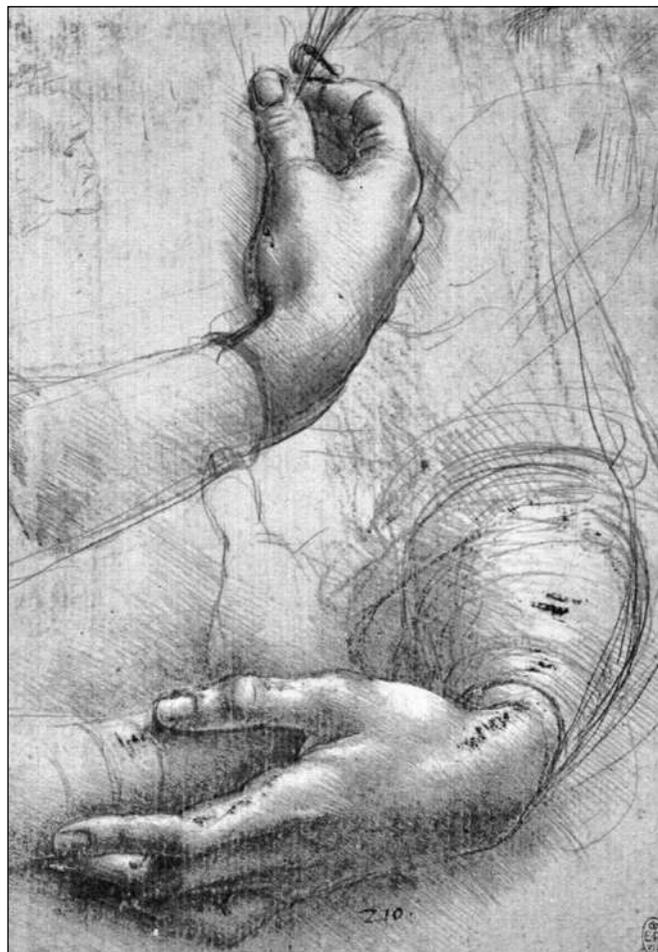
Необходимо рассмотреть и разобрать движение, позу фигуры, а следовательно, и положение основных объемов. Только после этого можно начинать рисунок.

Определяя композиционное расположение рисунка на листе бумаги, намечаем его высоту засечками, проводим вертикаль. Затем намечаем главное движение фигуры. Здесь оно представляется дугообразным — середина фигуры сильно отодвинулась от вертикали вперед (влево от зрителя). Намечается высота таза, размер торса, высота плеч, размер головы, высота лонного сочленения и длина стопы. Сопоставляется ширина фигуры в плечах, в торсе, в тазу. Эти первоначальные линии должны быть намечены так, чтобы уже в первой стадии они служи-

ли конструктивной основой данного движения. Затем уточнение пропорций и форм объемов. При этом все время сопоставляется одно с другим: рисуя одно плечо, необходимо смотреть на другое, выясняя одновременно направление линии плеч по отношению к тазу, голове и т. д. Рисуя, например, голову, надо иметь в виду плечи, торс, и ноги, и в общем и целом всю фигуру, беря величину каждой части по отношению к целому.

И в натуре, и на рисунке надо постараться увидеть всю фигуру в целом.

Польза изучения фигуры на гипсовых слепках — этого переходного этапа к рисованию живой натуры — несомненна. Но рисование только с гипса в большом количестве может привести к известной скованности, к привычке рисовать с неподвижной однотонной натуры. Поэтому в период рисования с гипсов необходимы систематические наброски с живой натуры.



Леонардо да Винчи. Эскиз рук и кистей. 1474 г.

# РИСОВАНИЕ РУК



Микеланджело. «Сотворение Адама». Фрагмент рук. 1508–1512 гг.

Рисование живой, особенно обнаженной, модели значительно сложнее, чем рисование гипсовых фигур, и требует известного навыка, который приобретается систематическими упражнениями в течение длительного времени.

Живая модель не может застыть совершенно неподвижно. Некоторые незначительные изменения всегда будут наблюдаться. Это не должно смущать рисующего. Наоборот, движения помогут увидеть границы мышц и их функции, яснее станет положение костей.

Так, точное местоположение лопатки, особенно на спине упитанного человека, установить довольно трудно. Но если предложить натурщику подвигать рукой, становятся хорошо видны движения лопатки, и можно определить ее положение в данной позе.

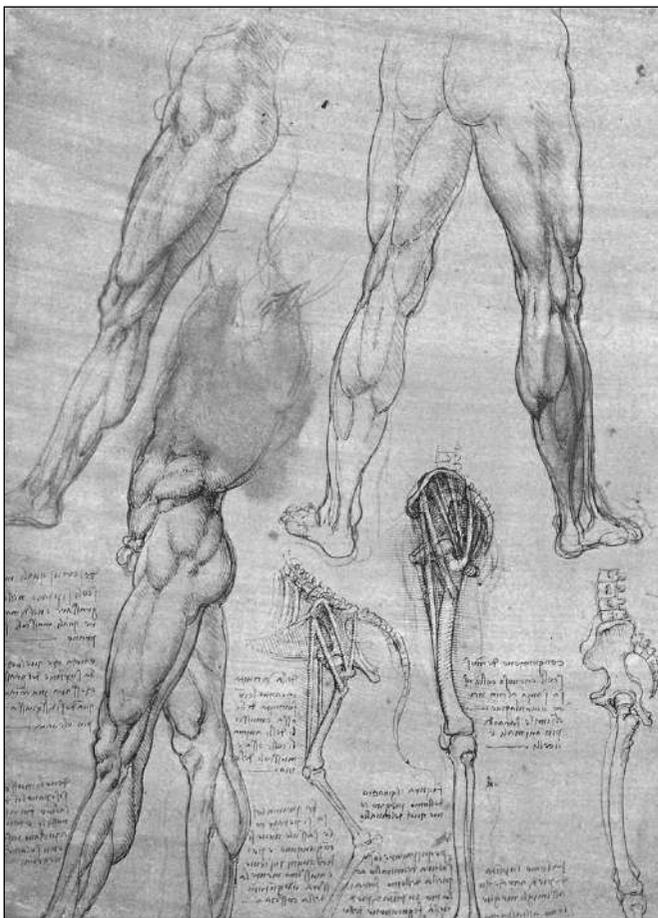
Бесполезно все время подправлять рисунок, менять в нем позу фигуры вслед за каждым изменением ее в натуре. Правильнее раз взятую позу в рисунке не менять, даже если на какое-то время натурщик отклонился от нее и не может принять первоначальное положение. Если фигура в общих чертах построена и удачно передает позу, надо про-

двигать рисунок вперед, проверяя по натуре строение отдельных частей, светосилу и т. п., подкрепляя рисование знанием анатомии тела; например, если торс намечен в трехчетвертном повороте, а натурщик несколько повернулся, не следует ждать момента, когда будет нужный поворот, а продолжать построение, опираясь на знание анатомии и на непосредственные наблюдения природы.

Другой пример: вытянутая рука в основном удачно намечена и выразительно передает движение, жест, а у натурщика она постепенно опустилась, и острота движения утратилась. Конечно, надо беречь достигнутое: ни в коем случае не менять характера движения руки, но продолжать моделировать ее форму, заботясь о внутренней конструктивной связи частей, а для этого у природы можно черпнуть достаточно наблюдений.

Последовательность рисунка с живой модели в принципе не отличается от хода процесса при рисовании гипсовой фигуры. Прежде всего, выбирается место, откуда натура хорошо воспринимается и удобно рисовать. Предварительно делается набросок, чтобы определить композиционное расположение.

# РИСОВАНИЕ НОГ



Леонардо да Винчи. Этюды ног.

Когда композиция определена, характер натуры, ее движения понятны, можно приступать к длительному рисунку, строя фигуру по принципу от общего к частному.

Посмотрим внимательно на стоящую фигуру. Модель поставлена спиной к рисующему с упором на правую ногу. Ноги немного расставлены. Руки согнуты, левая поднята, правая упирается в таз, голова немного повернута влево. Правая прямая нога подпирает таз, принимая на себя всю тяжесть корпуса, левая, согнутая, свободно опущена. Поэтому таз принял наклонное положение: справа — вниз налево. Торс со стороны зрителя представляется вогнутым. Позвоночник, направляясь от таза вверх в крестцовой и поясничной частях, отклоняется влево и в глубину, а выше начинает направляться вправо и на зрителя.

Плечи поставлены наклонно, в обратном направлении к тазу, левое выше, а правое ниже. Торс изогнулся так, что правый бок сжат, укорочен, а левый

растянут. Вслед за поднятой рукой левая лопатка также поднялась и отошла от позвоночника вперед; наоборот, правая рука, упирающаяся в подвздошную кость, откинулась назад, приблизив лопатку к позвоночнику. Колени находятся примерно на одной горизонтали. Этих наблюдений уже достаточно, чтобы начать рисовать.

В дальнейшие упражнения нужно вводить и организацию глубокого пространства, сначала простого с гладким фоном, потом усложнять его.

Движения модели также постепенно усложняются, вводятся ракурсные положения форм. Для каждой новой постановки натуры меняется освещение, пользуются то искусственным концентрированным светом, то естественным, рассеянным.

При работе над специальной композицией постоянно приходится выполнять линейный рисунок, где особая роль принадлежит линиям, ограничивающим края формы (контур). Овладеть таким видом рисунка помогают 6–8-часовые упражнения в линейном рисовании с натуры, а также очень быстрые наброски пером.

Ход работы над учебным линейным рисунком с натуры следующий: набросок движения (поза), уточнение пропорций и форм объемов, определяющих пластику фигуры в этом движении. Это делается экономными средствами: слегка нажимая ка-



Леонардо да Винчи. Эскиз драпировки для картины «Мадонна с младенцем и св. Анной». 1510 г.

# РИСОВАНИЕ НОГ

рандашом, намечают основные повороты формы. В процессе работы уточняется направление линий, количество их сводится к минимуму; удаляют все линии, не имеющие существенного значения.

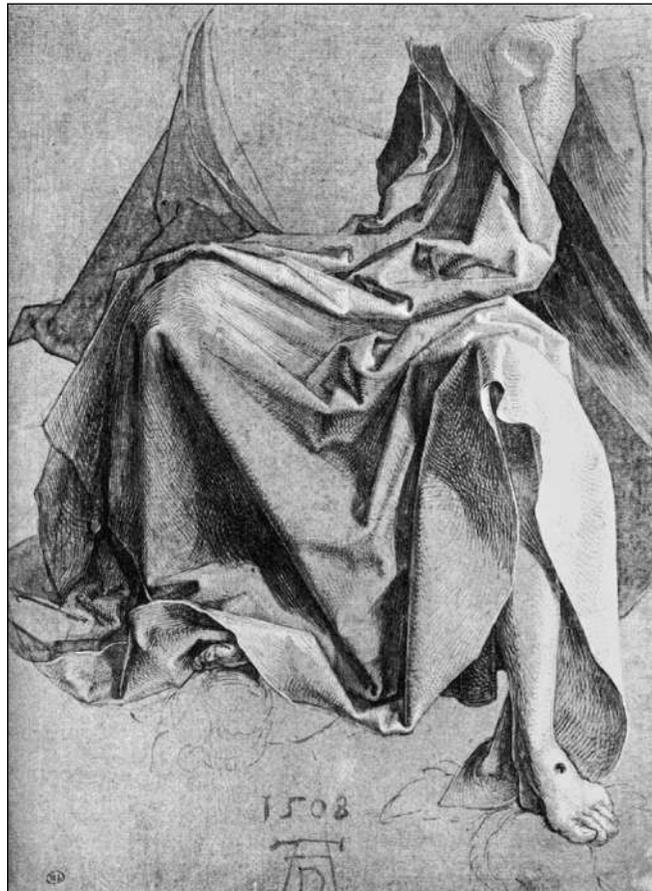
Следует избегать копирования, срисовывания линий, главным образом контуров. Необходимо сначала уяснить форму объема, его рельеф, а затем уже линейно изображать его так, чтобы этот рельеф был ясно выражен в рисунке. Например, нога в бедре может быть почти цилиндрической формы, но может быть и сплюсненной или сжатой. Если не отдавать себе в этом отчета и не добиваться выражения этого рельефа, он не получится, как бы «точно» не были скопированы левый и правый контуры формы.

Для овладения линейным рисунком очень полезны быстрые наброски карандашом и особенно пером. Лучше при этом не пользоваться предварительной разметкой и вспомогательными средствами. Таких набросков надо делать очень много, помня, что только при условии большой практики можно достигнуть хорошего результата.

Необходимо упражняться в рисовании отдельных частей фигуры, главным образом конечностей. Очень трудна для рисования рука, ввиду огромного разнообразия ее движений и большого количества мышц. Жесты рук имеют большое значение для характеристики изображаемого человека, его психологического состояния.

Руку, ногу, торс, отдельно стопу и кисть руки в разнообразных положениях следует изучать, рисуя с живой натуры, с одновременными зарисовками скелета и мышц руки, кисти, стопы в том же положении.

Переходя к рисованию одетой фигуры, в качестве предварительного упражнения, рисуют складки тканей. Для этого драпируется манекен так, чтобы под складками чувствовались формы фигуры. Тональный рисунок драпировок Леонардо да Винчи пример того, что даже часть фигуры, хорошо задрапированная, говорит о движении или позе всей фигуры. Складки ткани здесь сгруппированы так,

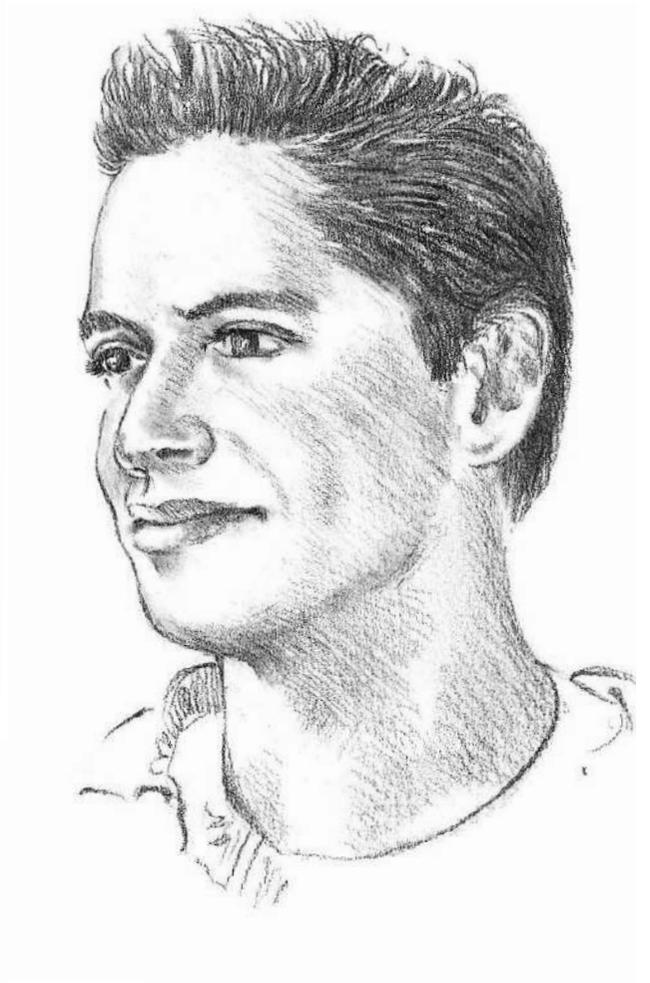


Альбрехт Дюрер. Этюд драпировки. 1508 г.

что подчеркивают главные повороты объемов и, облекая их, хорошо выявляют форму.

Рисунок Дюрера сделан с предельно ясной лепкой формы каждой складки.

Длительные, детальные рисунки фигуры человека с исчерпывающей характеристикой пластических и пространственных свойств натуры—необходимое условие обучения рисунку. Без такого изучения натуры и многократного штудирования ее не будет твердых знаний пластического строения тела, не будет навыков в его изображении, умения довести рисунок до законченного состояния.

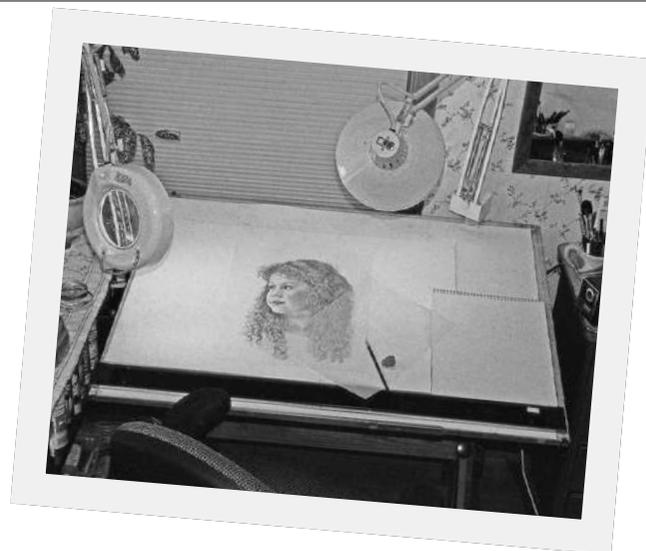


# ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ. РИСУЕМ ЛЮДЕЙ

Люди такие разные, и их очень интересно рисовать. В этой книге собраны советы и указания четырех опытных художников, которые познакомят вас с основами рисования портрета и фигуры человека. Здесь вы освоите пошаговые уроки рисования людей различного возраста и этнической принадлежности. На страницах этой книги вы найдете много полезных подсказок относительно выбора инструментов и материалов, видов штриховки и других базовых аспектов рисования, а также важную информацию о влиянии на рисунок костной и мышечной систем тела человека. Подробнейшие примеры рисования рук, ног и деталей лица помогут вам справиться с наиболее трудными моментами рисования людей. Со временем, набравшись опыта, вы сможете передавать с помощью карандашных рисунков портретное сходство членов вашей семьи и друзей!

# ИНСТРУМЕНТЫ И МАТЕРИАЛЫ

Рисунок — это не просто приятное увлечение, это еще и важная художественная форма. Даже когда вы пишете или печатаете свое имя, вы рисуете! Если вы неким образом организовываете линии, вы можете создать контуры предмета, а когда вы пойдете немного дальше и добавите темную и светлую штриховки, ваши рисунки начнут приобретать трехмерность, объем и станут выглядеть более реалистично. Одно из самых приятных свойств рисунка карандашом — вы можете делать это в любом месте, а необходимые материалы очень недороги. Вы действительно получаете то, за что платите, тем не менее купите самое лучшее, что можете себе позволить, пополняйте и улучшайте свои запасы при малейшей возможности. Хотя можно использовать все, что способно оставлять какие-нибудь следы на бумаге, вам будет жалко потратить титанические усилия на создание



творения, которое довольно скоро выцветет или сотрется. Вот некоторые из материалов, которые будут полезны вам для начала.

## Планшеты и блокноты

Блокноты соединяют листы бумаги в подобие книжки; они бывают разных форм и размеров, листы могут скрепляться разными способами, и сама бумага может быть разной текстуры и разного веса. Они удобны для того, чтобы делать быстрые зарисовки или рисовать на открытом воздухе. Начинать стоит с гладкой или среднезернистой бумаги — это идеальный выбор для начала работы.



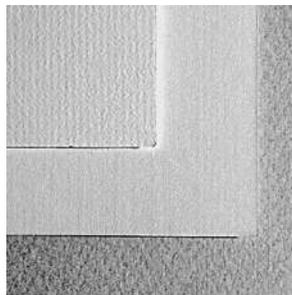
## Бумага для рисования

Законченные произведения лучше всего выполнять на одиночных листах бумаги для рисования высшего качества. У них бывает несколько типов поверхности: гладкая (сделанная на пресс-фильтре или с помощью горячего пресса), средней зернистости (сделанная с помощью холодного прессования), грубая и очень грубая. Бумага средней зернистости (сделанная с помощью холодного прессования) — самый универсальный вариант.



## Бумага для угля

Существует бумага для рисования углем — она также имеет самую разную текстуру. У некоторых видов очень явная текстура поверхности, и вы можете использовать их для создания индивидуальных особенностей вашего рисунка. Эти виды бумаги также бывают окрашены в различные цвета, что может добавить рисунку глубину и визуальный интерес.



**Рабочее место** Разумно устроить себе просторное рабочее место с хорошим освещением, чтобы вам было удобно работать и разложить свои инструменты. Конечно, идеально было бы иметь особую комнату, со множеством переносных источников света, мольбертом и столом для рисования. Но все, что вам действительно необходимо — место рядом с окном и хорошее естественное освещение. Если вы рисуете по вечерам, то можно использовать лампы как с мягким белым, так и с холодным флуоресцентным светом, чтобы у вас был и теплый (желтый), и прохладный (голубоватый) свет.

## Ластики для художников

Обязательно следует обзавестись резинкой-клячкой. Вы можете вылепить из нее очень тонкие клинышки с острым кончиком, позволяющие удалить лишние штрихи на очень ограниченных участках рисунка. Виниловый ластик способен полностью удалить карандашные отметки с бумаги, но он легко может повредить поверхность бумаги, если тереть слишком сильно.



## Карандаши для растушевки

Карандаши для растушевки (их еще называют «tortillon») используются для того, чтобы растушевать карандашные штрихи на небольших участках бумаги, где палец или кусочек тряпочки создадут слишком большие пятна. При растушевке больших участков вы также можете использовать его боковую поверхность. Когда этот инструмент становится грязным, протрите его чистой тряпочкой, очищая от излишнего графита.



## Крафт-ножи

Эти ножи пригодятся, когда надо аккуратно разрезать бумагу для рисования. Вы можете также использовать их для заточки карандашей. Лезвия таких ножей (осторожно: они очень острые!) бывают самых разных форм и размеров и легко заменяются.



# ИНСТРУМЕНТЫ И МАТЕРИАЛЫ

## СОБИРАЕМ САМОЕ НЕОБХОДИМОЕ

Вначале вам не понадобится очень много материалов и инструментов — вы можете получать удовольствие от рисования, имея под рукой только карандаш HB, точилку, виниловый ластик и любой лист бумаги. Покупая карандаши, смотрите, чтобы на них были пометки в виде букв и цифр — их комбинация обозначает степень «мягкости» грифеля. Мягкие карандаши обозначаются буквой В, они дают темные, плотные штрихи и они более мягкие, чем карандаши, обозначенные буквой Н. Карандаш HB — промежуточный вариант между типами Н и В, это удобный универсальный вариант карандаша, он отлично подходит новичкам. Справа показаны различные виды инструментов и штрихов, которые можно получить с помощью каждого из них. По мере того, как вы будете покупать новые карандаши, попробуйте по-разному затачивать их кончики и попрактикуйтесь в получении различного вида штрихов и различных эффектов за счет изменения давления на грифель.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНО

Если у вас еще нет стола для рисования, купите доску для рисования. Она не должна быть дорогой — просто берите достаточно широкую, чтобы на ней можно было разместить большие отдельные листы бумаги. Разумно купить доску, снабженную прорезанной ручкой, особенно если вы хотите рисовать на открытом воздухе, — это позволит вам брать ее с собой.



**Фиксирующий аэрозоль** или аэрозольный фиксирующий лак. Этот вид покрытия защищает ваш рисунок от размазывания. Некоторые художники не наносят фиксирующий состав на карандашные рисунки, потому что он обычно делает линии более темными и уничтожает тончайшие градации между оттенками, но это очень хороший вариант для рисунков, выполненных древесным углем. Фиксирующий раствор продается в аэрозолях.

*HB, острый кончик*

*HB, круглый кончик*

**Карандаш HB** с острым кончиком создает четкие тонкие линии, он также обеспечивает большую точность штриха. Если скруглить его кончик, вы можете наносить более толстые линии и заштриховывать небольшие участки рисунка.

*4B, плоский кончик*

*HB плоский карандаш для набросков*

**Плоский кончик** Для выполнения более широких штрихов используйте острую сторону плоского 4B карандаша. Большой, плоский эскизный карандаш хорош для того, чтобы заштриховывать большие участки рисунка, острым ребром можно создать тонкие линии.

*4B, уголь*

*виноградный уголь*

*белый уголь*

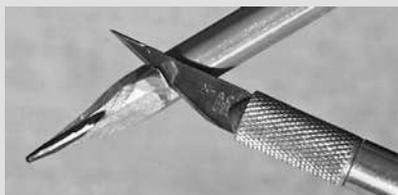
**Древесный уголь** Древесный уголь 4B мягкий, поэтому он делает очень темные отметки на бумаге. Натуральный виноградный уголь еще мягче, поэтому он оставляет еще более темный след на листе. Попробуйте использовать карандаши с белым древесным углем для того, чтобы смешивать линии и осветлять некоторые области рисунка.

*Пастельный карандаш*

*карандаш конте*

**Пастельный карандаш**, или карандаш конте, — это подвид французского мелка. Состоит из глины, воды и красящего элемента, которые прессуются и подвергаются обжигу. Выпускается в следующих цветах: сангина, сепия, бистр, белый, черный. Карандаш Conte следует отличать от цветных карандашей, которые также могут быть изготовлены из каолина (глины) и красителя. Он растворяется в воде, поэтому можно наносить его влажной кистью или тканью.

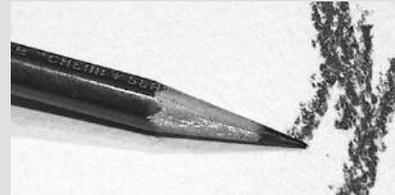
## ЗАТАЧИВАНИЕ КАРАНДАШЕЙ



**Крафт-нож** Крафт-нож в отличие от обычной точилки может использоваться для того, чтобы придавать грифелю различную форму (как у стамески, округлую или плоскую). Держите нож под небольшим углом к стержню карандаша и всегда направляйте лезвие от себя, снимая каждый раз небольшую порцию древесины и графита.



**Блок с наждачной бумагой** Блок с наждачной бумагой быстро придаст грифелю любую форму, какую пожелаете. Он также может стесать некоторое количество древесины с грифеля. Чем тоньше наждачная бумага, тем более тонко вы можете заточить грифель. Покатайте карандаш пальцами по наждачной бумаге, чтобы придать ему ровную форму.



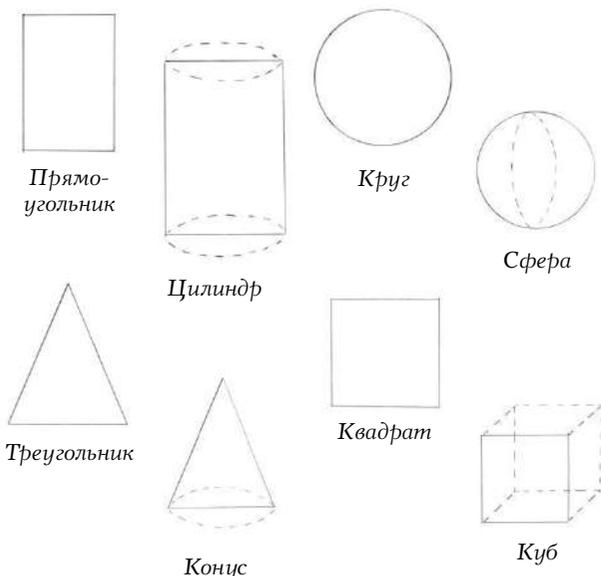
**Грубая бумага** Грубая бумага замечательно подходит для сглаживания кончика карандаша после того, как вы обработаете его наждачной бумагой. Это также отличный способ создать очень острый кончик для рисования особо мелких деталей. И снова важно мягко катить карандаш при затачивании, чтобы грифель затачивался равномерно.

# СОСТАВНЫЕ ЧАСТИ РИСУНКА

Рисунок состоит из трех основных элементов: линия, контур и форма. Контур предмета может быть изображен простой линией. Трехмерный вариант контура называется «формой» предмета. В карандашном рисунке форма объекта создается изменением тона (относительными светлыми или темными оттенками черного или другого цвета), что создает иллюзию глубины. Тон варьируется от черного (наиболее темный оттенок), через промежуточные оттенки серого до белого (наиболее светлые участки). Чтобы двухмерный контур казался объемным, вам надо правильно оценить оттенки бликов и участков, оказавшихся в тени. При штриховке всегда важно определить положение источника света, поскольку именно это определяет местоположение наиболее светлых и самых темных участков рисунка.

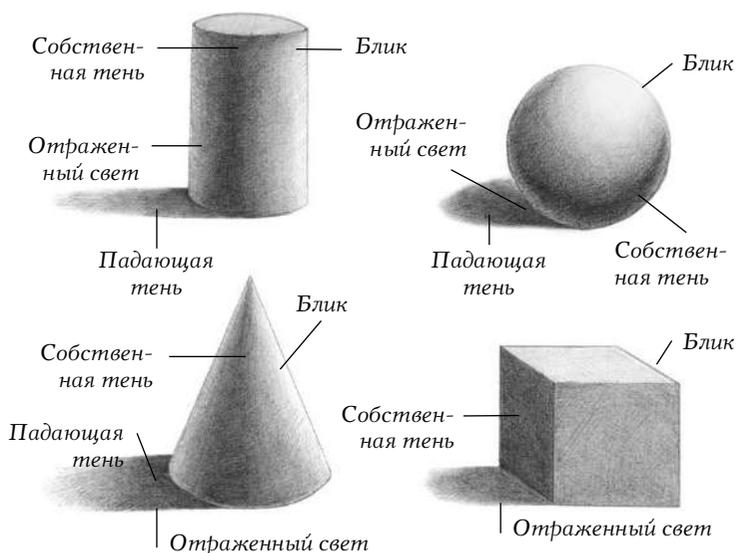
## ПЕРЕХОД ОТ КОНТУРА К ФОРМЕ

Первый шаг в рисовании предмета — нарисовать линию, ограничивающую тот участок плоской поверхности, который занимает данный предмет. Это известно как «контур» объекта. Четыре основных контура — прямоугольник, круг, треугольник и квадрат — могут казаться трехмерными, если правильно добавить несколько линий, которые определяют дополнительные плоскости. Добавляя эллипсы к прямоугольнику, кругу и треугольнику, вы создаете трехмерные формы. Теперь это формы — цилиндр, сфера и конус. Добавьте второй квадрат над первым и еще один сбоку от первого квадрата, соедините их параллельными линиями, и у вас получается куб.



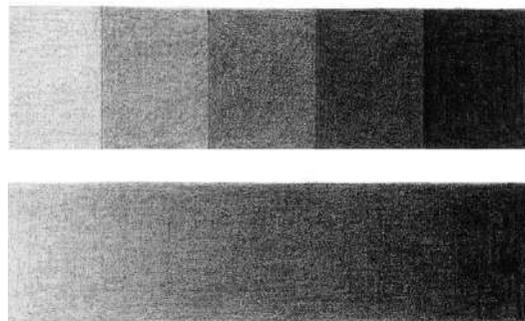
## ДОБАВЛЕНИЕ ТОНА, ЧТОБЫ СОЗДАТЬ ФОРМУ

Форма начинает выглядеть еще реалистичнее, когда вы показываете, как свет падает на предмет, создавая блики и тени. Сначала отметьте, откуда на предмет падает свет. (В этих примерах источник света находится сверху справа.) Затем соответственно добавьте тени, как показано в примерах, приведенных ниже. Собственная тень — самая темная область на поверхности предмета, расположенная на противоположной от источника света стороне. Падающая тень — тень, которую предмет отбрасывает на смежную поверхность. Блик — самый светлый участок на предмете, там, где свет отражается от него сильнее всего. Начинающие художники часто упускают отраженный свет — тот, который, отражаясь, падает на ту область предмета, которая находится в тени.



## СОЗДАНИЕ ШКАЛЫ ТОНОВ

Так же, как музыкант использует нотный стан, чтобы оценить высоту ноты, так и художник использует шкалу тонов, чтобы оценить оттенок серого цвета. Сверяясь со шкалой тонов, вы всегда будете точно знать, насколько темными следует делать наиболее темные участки и насколько светлыми — те, на которые падает свет. Эта шкала также служит указателем для определения мест перехода от более темных участков к более светлым. Создание собственной шкалы тонов поможет вам легче определять различные тоновые переходы. Начинайте со светлых тонов и постепенно добавляйте более темные оттенки, последовательно переходя к более темным (как показано вверху справа). Затем создайте шкалу оттенков без видимых границ (показана внизу справа). Чтобы убрать границу между оттенками, используйте карандаш для растушевки и смешивайте тона каждой пары соседних участков тона, чтобы создать растяжку.



# ИЗУЧАЕМ ОСНОВНЫЕ ПРИЕМЫ

Карандашом можно изобразить все что угодно. Используя различные способы держать карандаш и разнообразные методы штриховки, вы можете выполнить самые разные линии и штрихи. То, как вы держите карандаш, влияет на вид получающихся линий и штрихов. Также важен вид кончика вашего карандаша — он так же важен, как тип используемого грифеля. Попробуйте рисовать разными грифелями различной формы, чтобы понять, чего можно добиться, используя обычный карандаш!

## КАК ДЕРЖАТЬ КАРАНДАШ

Многие художники держат карандаш двумя основными способами. Положение «как при письме» удобно для рисования мелких деталей, когда нужно очень точно отслеживать движение грифеля. При положении карандаша «под ладонью» можно выполнять штрихи более свободно, работая практически всей рукой — это больше напоминает живопись. (Ниже более подробно описывается использование обоих положений руки.)



**Положение «для письма»** Это привычное положение карандаша позволяет более точно контролировать каждое движение грифеля. Получающиеся точные, аккуратные линии идеально подходят для рисования мелких деталей. Когда вы рисуете, держа карандаш таким образом, подложите под руку чистый лист бумаги, чтобы не размазывать уже нанесенные штрихи.



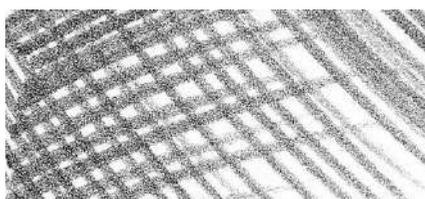
**Положение «под ладонью»** Возьмите карандаш так, чтобы он оказался под рукой, держа его большим и указательным пальцами, а остальные пальцы могут располагаться рядом с карандашом. В этом положении можно создать красивые виды штриховки.

## ВЫПОЛНЕНИЕ ОСНОВНЫХ ПРИЕМОВ

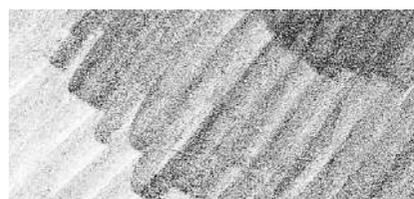
Научившись основным приемам работы карандашом, показанным ниже, вы сможете изобразить любую поверхность — от нежной кожи и прямых волос до теней и простого фона. Тем не менее какие бы приемы вы ни использовали, очень важно добиться равномерности нанесения штрихов. Если вы будете штриховать механически, так, что каждый следующий штрих будет ложиться под предыдущим, это может привести к возникновению нежелательных полосок в заштрихованной области. Вместо этого постарайтесь штриховать равномерно, выполняя движения назад и вперед, все время меняя место, где кончик карандаша меняет направление движения.



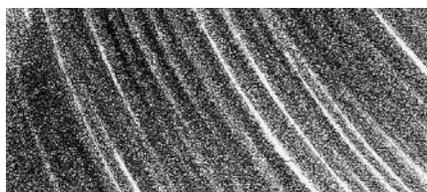
**Штриховка** Это основной прием штриховки, когда участок рисунка заполняется рядом параллельных штрихов. Чем чаще кладутся штрихи, тем темнее тон.



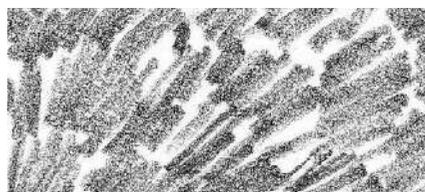
**Перекрестная штриховка** Для выполнения более темной штриховки нанесите слои параллельных штрихов один поверх другого под разными углами. И здесь действует то же правило — чем чаще кладутся штрихи, тем темнее тон.



**Градуирование** Чтобы создать плавный переход тона (от темного к светлому), нанесите штрихи боковой поверхностью кончика карандаша, постепенно уменьшая давление на карандаш.



**Сгущение тона** Если сильнее надавливать на карандаш, то можно создать более темные линейные участки тени.



**Штриховка с созданием текстуры** Чтобы изобразить пятнистую или крапчатую поверхность, используйте боковую сторону кончика карандаша, выполняя ею мелкие, неровные штрихи.



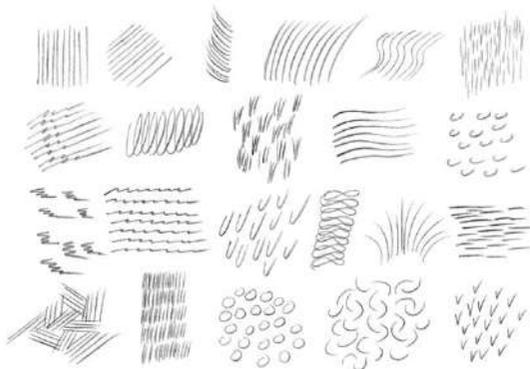
**Растушевка** Чтобы сгладить переход между штрихами, мягко потрите карандашные линии инструментом для растушевки или кусочком ткани.

# ДРУГИЕ СПОСОБЫ ШТРИХОВКИ

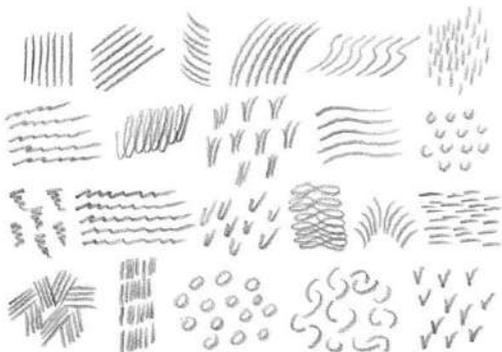
## Линии

Рисую линии, совсем необязательно всегда использовать острый кончик карандаша. Иногда округлым кончиком карандаша можно добиться более интересного результата. Если в карандаше грифель большого диаметра, эффект, получаемый с помощью тупого кончика, будет еще заметнее. Поиграйте с различными видами и формами грифеля, чтобы познакомиться с создаваемыми ими различными видами линий. Придумайте и выполните различные виды линий и штрихов, используя как острый, так и тупой кончик карандаша. Потренируйтесь с выполнением различных штрихов, показанных ниже, чтобы немного расслабиться.

Рисую разные каракули, вы обнаружите, что некоторые из них напоминают текстуру различных поверхностей или какие-то образы. Например, маленькие галочки могут напомнить стаю высоко летящих птиц, тогда как волнистые линии отлично подходят для рисования воды.



**Рисование острым кончиком карандаша** Сначала нарисуйте ряд параллельных линий. Попробуйте нарисовать их вертикально, затем под углом. Сделайте некоторые из них изогнутыми, выполняя то короткие, то длинные штрихи. Затем выполните волнистые линии под углом, а затем ряды коротких вертикальных штрихов. Попробуйте нарисовать спираль, после чего группы коротких искривленных линий. Затем попрактикуйтесь выполнять линии, которые постепенно истончаются. Затем нарисуйте ряды кружочков, галочек и полукругов.

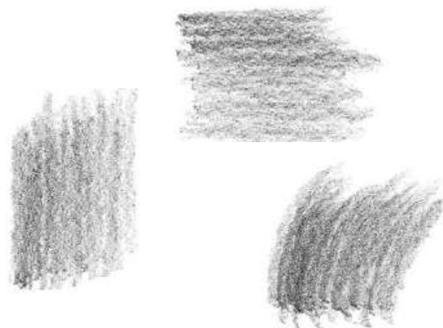


**Рисование тупым кончиком карандаша** Очень полезно выполнить то же самое упражнение с помощью закругленного, тупого грифеля. Даже если вы будете использовать те же самые положения руки и виды штрихов, результат будет разительно отличаться. Внимательно посмотрите на приведенные здесь примеры. Штрихи были теми же самыми, но рисунок, созданный тупым карандашом, выглядит совершенно иначе. Вы можете создать округлый кончик карандаша, потерев им по куску наждачной или просто грубой бумаги.

## «ЖИВОПИСЬ» С ПОМОЩЬЮ КАРАНДАША

Когда вы используете живописные штрихи, ваш рисунок воспринимается совсем по-другому. Думайте о карандаше как о кисти и при рисовании двигайте всей рукой, а не только кистью. Чтобы добиться этого эффекта, попробуйте использовать положение карандаша «под ладонью» между вашим большим и указательным пальцами и рисуйте боковой поверхностью грифеля (см. с. 11). Если вы будете поворачивать карандаш в руке через каждые несколько штрихов, вам не придется часто подтачивать его. Чем больше грифель, тем шире будет штрих. Чем мягче грифель, тем более живописный эффект вы получите. Эти примеры были выполнены на гладкой бумаге карандашом 6В, но вы можете поэкспериментировать с более грубыми сортами бумаги, чтобы получить более неровные штрихи.

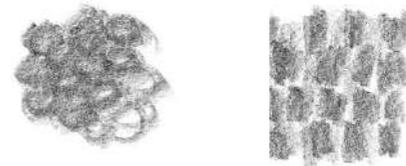
**Начните с простого** Сначала поэкспериментируйте с вертикальными, горизонтальными и изогнутыми штрихами. Выполняйте их достаточно близко один к другому, вначале сильно нажимая на карандаш. Затем с каждым штрихом уменьшайте давление на карандаш.



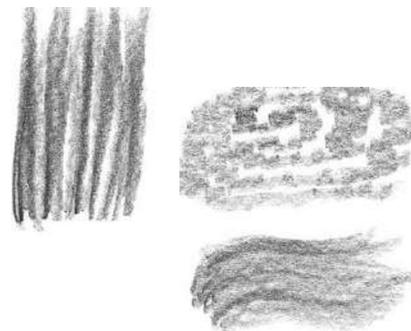
**Изменение давления на карандаш** Беспорядочно покройте область штрихами, в некоторых местах меняя давление на карандаш. Штрихи следует выполнять свободными движениями.



**Используйте мелкие штрихи** В качестве первого примера выполните маленькие круги. Они напоминают кожу некоторых животных. На втором примере (справа) использованы короткие темные и легкие светлые штрихи, расположенные в шахматном порядке – это напоминает узор каменной или кирпичной кладки.



**Ослабление нажима** Нанесите длинные вертикальные штрихи, изменяя давление на карандаш при выполнении каждого штриха, пока не получится высокая трава (справа). Несколько более свободные движения могут использоваться при рисовании воды (крайний справа). Сначала выполните короткие спиральные движения рукой (наверху). Затем делайте волнистые движения, меняя давление на карандаш (внизу).



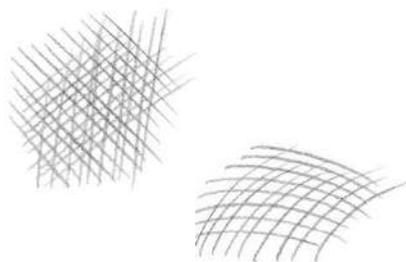
# ДРУГИЕ СПОСОБЫ ШТРИХОВКИ

## ВЫРАБОТАЙТЕ СВОЙ СТИЛЬ

Многих великих художников прошлого можно сейчас идентифицировать по тому, как они выполняли линии. Рисунки Ван Гога — напоминают о каллиграфии, имя Сера стало синонимом пуантилизма, Джакометти был известен своими каракулями. А вы можете определить свой стиль по карандашным линиям?

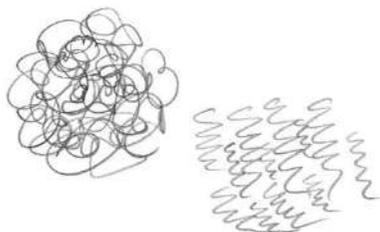
### Использование перекрещивающихся штрихов

Если вам нравится рисунок с большим количеством мелких и тщательно прорисованных деталей, то вам отлично подойдет эта перекрестная штриховка. Густота тени определяется расстоянием между штрихами.



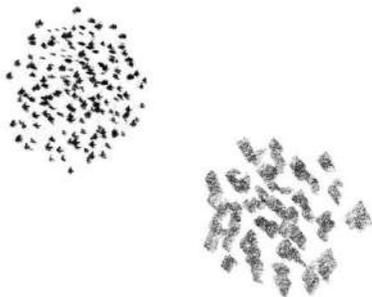
### Использование округлых каракулей

Если Вы используете подобные округлые, свободные штрихи, скорее всего вы любите поэкспериментировать. Подобные петли скорее передают настроение, чем изображают точные детали.



### Использование маленьких точек

Эту технику называют «пуантилизм» — картина рисуется множеством маленьких точек. Делайте точки разного размера, чтобы создать разное ощущение глубины и тени. Пуантилизм требует большой точности работы и опыта.



### Имитация мазков кистью

Вы можете создать иллюзию мазков кистью, используя короткие, широкие линии. Это создает ощущение живописи, но позволяет вам также контролировать движение карандаша, как при штриховке. Эти штрихи выглядят очень эффектно.



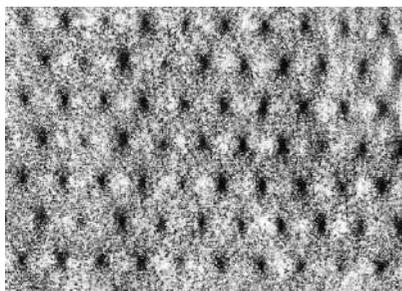
## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗЛИЧНЫХ ПРИЕМОВ

Ниже приведено несколько примеров тех методов, которые можно использовать при работе карандашом. Эти методы важны для создания живописных эффектов. Помните, что у карандашей с пометкой В грифель мягкий, а у карандашей с пометкой Н грифель жесткий — в этих упражнениях надо использовать и тот и другой.



### Создание эффекта размывания

Сначала заштрихуйте участок рисунка водорастворимым карандашом (карандаш, который при смачивании создает эффект акварели). Затем смешайте штриховку влажной кистью. Используйте более толстую бумагу, вроде пергамента.

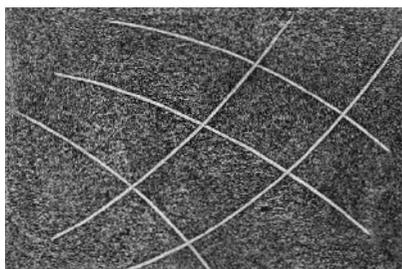


**Оттиск** Накройте поверхность бумаги и потрите ее боковой стороной грифеля. Следы от грифеля будут повторять узор текстуры поверхности. Попробуйте использовать мягкий карандаш и гладкую бумагу и выберите поверхность с сильно выраженной текстурой. В этом приеме использована проволочная сетка.



### Очищение отдельных участков

Нанесите гладкий слой графита на гладкую бумагу, а затем очистите требуемые области с помощью резинки. Подобная техника позволяет создать блики и добиться других интересных эффектов.

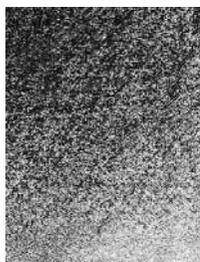


### Вдавленные линии

Нарисуйте узор на бумаге острым предметом, не оставляющим следов, например вязальной спицей, а затем заштрихуйте область с нанесенным рисунком — графит не будет попадать во впадины, оставленные острым предметом, оставляя белые линии.

## РАСТУШЕВКА

Растушевка — важный прием, позволяющий создать тени и тоновые переходы. Используйте карандаш для растушевки или кусочек замши, чтобы растушевывать штрихи. Постарайтесь не выполнять растушевку пальцем, потому что, как бы чисто вы ни вымыли руки, кожный жир может испортить ваш рисунок.



**Растушевка на грубой поверхности** Нанесите штриховку на грубую поверхность бристольского картона типа пергамента карандашом 6В. Выполняйте штрихи боковой поверхностью грифеля и растушуйте их. В данном примере получилась очень зернистая текстура поверхности.



### Растушевка на гладкой поверхности

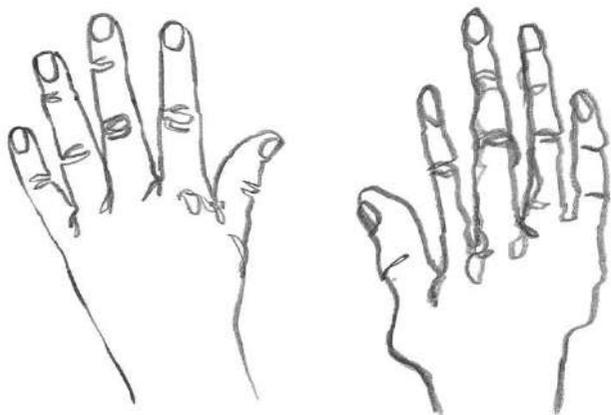
Нанесите штриховку на гладкую поверхность бристольского картона карандашом 4В. Выполняйте штрихи боковой поверхностью грифеля и растушуйте их карандашом для растушевки.

# УЧИТЕСЬ ВИДЕТЬ

Многие новички рисуют, толком не рассмотрев изображаемый предмет; вместо того чтобы рисовать то, что они *реально видят*, они рисуют то, что, как им *кажется*, они видят. Попробуйте нарисовать хорошо знакомый предмет — например, свою руку — не глядя на нее. Возможно, ваш рисунок не будет выглядеть таким реалистичным, как вы ожидали. Дело в том, что вы рисовали то, на что, по вашему мнению, похожа ваша рука. Вместо этого вы должны забыть о своих предвзятых представлениях и учиться рисовать только то, что вы действительно видите перед собой (или на фотографии). Вот два прекрасных упражнения для того, чтобы обучиться видеть — контурный рисунок и рисунок позы.

## РИСУЙТЕ КОНТУРЫ

При рисовании контура объекта выберите отправную точку и затем рисуйте только контуры форм, которые вы видите. Поскольку вы не смотрите на лист бумаги, вы учите руку рисовать линии точно так, как видит их глаз. Попробуйте сделать собственные контурные рисунки — вы будете удивлены тому, как хорошо вы смогли уловить особенности своего объекта.



**Рисуем «вслепую»** Контуры, приведенные выше, могут получиться, когда вы только изредка посматриваете на бумагу в то время, когда рисуете свою руку. Рисунок справа — пример рисования контура вслепую, когда вы рисуете, вообще не глядя на бумагу. Изображение может быть немного искажено, но совершенно ясно, что это именно ваша рука. Рисование «вслепую» — отличный способ убедиться, что вы рисуете именно то, что видите.



**Рисуем детей** Научившись внимательно смотреть так, чтобы вы могли быстро зарисовывать увиденное, вы легко сможете ухватить движение этого ребенка, который сначала с любопытством изучает — что лежит в сумке? — а затем лезет внутрь.

**Рисуем с помощью непрерывной линии** Рисуя эскиз, как, например, набросок этого человека, толкающего тачку, постарайтесь только изредка смотреть на лист бумаги, чтобы проверить, что вы пока еще делаете то, что нужно, но при этом сосредоточьтесь на том, что вы реально видите и на истинных контурах своего объекта. Вместо того чтобы приподнимать карандаш между рисованием отдельных форм, не прерывайте линию, свободно ведя ее вперед и назад. Заметьте, как эта простая техника позволяет достаточно точно изобразить предмет.



*Чтобы проверить свое умение наблюдать и видеть, очень внимательно рассматривайте объект в течение нескольких минут, а затем закройте глаза и попытайтесь нарисовать его по памяти, позволяя руке следовать тому образу, который запечатлелся в вашем мозгу.*



# УЧИТЕСЬ ВИДЕТЬ

## РИСУЕМ ПОЗУ И ДЕЙСТВИЕ

Еще один способ обучиться видеть основные элементы объекта — и натренировать руку быстро зарисовывать их — делать *рисунки поз*. Вместо того чтобы зарисовывать контуры, такие рисунки призваны уловить *движение* фигуры. Сначала определите главную ось движения, проводя линию от головы, вниз, через позвоночник и ноги. Это *линия движения*. Затем, опираясь на эту линию, сделайте краткий набросок общих форм фигуры. Эти быстрые наброски отлично подходят для того, чтобы попрактиковаться в рисовании фигуры в движении и для тренировки вашей наблюдательности.



**Начинаем с линии движения** Как только вы задали линию движения, попробуйте выстроить вокруг нее «скелетный» рисунок из «палочек». Обратите особое внимание на угол плеча, позвоночника и таза. Затем набросайте эскиз рук, коленей и ног и примерно заполните основные формы фигуры.

## Работаем быстро

Чтобы уловить быстрое движение, надо работать очень быстро, отбрасывая все детали. Если вы хотите исправить какую-то линию, не останавливайтесь, чтобы стереть ее, просто рисуйте новую поверх старой.



**Изучаем повторяющиеся движения** Групповые виды спорта — отличная возможность попрактиковаться в рисовании активной деятельности и научиться видеть самое необходимое в любом объекте. Поскольку игроки продолжают повторять одни и те же движения, вы можете наблюдать каждое движение и удерживать его в памяти достаточно долго, чтобы сделать правильный набросок.



**Рисунок группы людей в движении** Как только вы наберете ряд рисунков с характерными позами, вы сможете объединить их в сцену, где действует много людей — например, как на рисунке, приведенном выше.

# ОСНОВЫ ПОРТРЕТА

**Х**орошая отправная точка для рисования людей — голова и лицо, поскольку здесь используются довольно простые формы и легко определить пропорции. К тому же портретная живопись очень полезна — вы ощутите огромное удовлетворение, когда посмотрите на нарисованный вами портрет и увидите явное сходство с вашей моделью, особенно если это кто-то из ваших близких и дорогих вам людей. Итак, почему бы не начать с детей?

## ПОРТРЕТ РЕБЕНКА

Как только вы научитесь рисовать отдельные черты лица, вы будете готовы приступить к портрету в целом. Наверняка вы захотите рисовать по фотографии, так как дети редко способны достаточно долго сидеть на одном месте не двигаясь! Внимательно изучите особенности лица ребенка и попробуйте нарисовать то, что вы действительно видите, а не то, что вы хотите увидеть — глаза или нос должны быть похожи на то, что есть на самом деле. Но не отчаивайтесь, если сразу же не сможете добиться полного сходства. Просто продолжайте практиковаться!

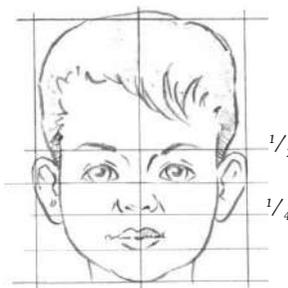
### Начните с хорошей фотографии

Работая по фотографии, некоторые художники предпочитают искренние, свободные позы, а не официальные «портреты». Вы также можете попробовать снять лицо крупным планом, и изучить все его особенности. Эта фотография двухлетнего мальчика отлично подойдет.



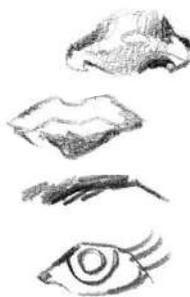
### Рисование эскиза

Сначала сделайте набросок формы головы и очень легко нарисуйте центральную вертикальную линию. Затем добавьте горизонтальные линии, как показано на схеме вверху страницы, и сделайте набросок общих контуров черт лица. Когда эскиз вас полностью удовлетворит, тщательно сотрите все опорные линии.



### Пропорции детского лица

Нарисуйте базовые линии. Одна горизонтальная линия делит лицо пополам, а затем еще три делят нижнюю половину на четыре части. Используйте эти линии, чтобы расположить глаза, нос, уши и рот, как показано на рисунке.



### Отдельные черты лица

Прежде чем вы сделаете попытку написать портрет целиком, потренируйтесь рисовать черты лица по отдельности, чтобы уловить их контуры и формы. Берите лица из книг и журналов и постарайтесь нарисовать как можно больше различных черт лица.

### Завершение портрета

Боковой поверхностью грифеля начинайте наносить средние тона на участки лица, оказавшиеся в тени, немного увеличивая давление на карандаш в областях вокруг глаз, носа и у воротника. Наиболее темные области и прямые, темные волосы рисуйте боковой стороной грифеля карандаша 2В, добавив несколько тонких волосинок его острым кончиком.

## ТИПИЧНЫЕ ОШИБКИ

В этих рисунках ребенка довольно много нарисовано неправильно. Сравните их с фотографией слева и посмотрите — сможете ли вы определить ошибки до того, как прочтете заголовки?

**Тонкая шея** У ребенка на фотографии слева тонкая шея, но не настолько же! Посмотрите на фотографию, чтобы понять, где именно его шея соединяется с лицом и ухом.



**Слишком маленький лоб** Лоб маленького ребенка гораздо больше, чем лоб взрослого. Сделав в этом примере лоб слишком маленьким, я увеличил его возраст на несколько лет.



**Слишком круглые щеки** У детей действительно круглые лица, но они не похожи на бурундуков! И делайте уши круглыми, а не остроконечными.



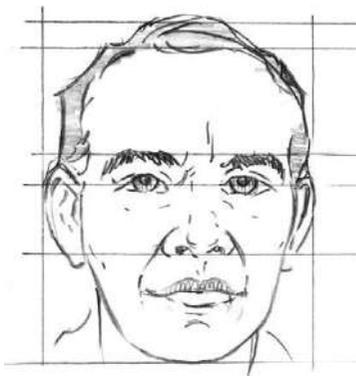
**Реснички-палочки** Ресницы не должны быть прямыми, как спицы в колесе. И не стоит рисовать каждый зуб по отдельности.



# ОСНОВЫ ПОРТРЕТА

## РИСУНОК ГОЛОВЫ ВЗРОСЛОГО ЧЕЛОВЕКА

Пропорции головы взрослого немного иные, чем у ребенка, но процесс рисования тот же самый — следует сделать эскиз на основании базовых линий, чтобы правильно расположить детали. Все начинается с основных форм. И не забывайте вид в профиль. Очень интересно рисовать в профиль взрослых людей с нетипичными лицами, — так вам лучше видны форма брови, контур носа и форма губ.



### Пропорции лица взрослого человека

Ищите пропорции, которые делают человека уникальным — обратите внимание на расстояние от макушки до глаз, от глаз до носа и от носа до подбородка. Посмотрите, где располагается рот между носом и подбородком, как соотносятся уши с глазами и носом.



## Рисунок в профиль

У всех людей есть свои неповторимые особенности, и художнику всегда интересно их уловить. Этот профиль выполнен кончиком и боковой стороной грифеля карандаша НВ.

*Если вы не можете найти снимок с интересующим вас выражением лица, попробуйте посмотреть в зеркало и зафиксировать это выражение на собственном лице. Ведь вы можете придать ему любое выражение!*

## ВЫРАЖЕНИЕ ЭМОЦИЙ

Очень интересно рисовать самые разные выражения лица и эмоции, особенно если это очень яркие чувства. Поскольку это только учеба, а не парадные портреты, рисуйте свободно, добавляйте энергии и спонтанности, как будто это снимок фотокамеры. Некоторые художники не заботятся о фоне, поскольку не хотят, чтобы что-то мешало восприятию главного — лица человека. Возможно, вы захотите нарисовать шею и плечи, и этого будет достаточно, чтобы голова не «плавала в воздухе».



## Рисунок страха

Желая передать сильную эмоцию, сосредоточьтесь на линиях вокруг глаз и рта. Округлая форма радужной оболочки передает ощущение страха, равно как высоко поднятое веко и открытый рот.

## Рисунок счастья

У маленьких детей ровный цвет лица, поэтому делайте линии, отображающие улыбку, довольно тонкими. Нанесите легкую штриховку боковой поверхностью грифеля, чтобы создать складки вокруг рта, сделать глаза немного уже и показать, как во время улыбки приподнимаются щеки.



## Рисунок удивления

Здесь большая часть лица оставлена белой, чтобы сосредоточить все внимание на глазах и рту. Рисуйте свободные, выразительные линии кончиком карандаша, а боковой стороной грифеля заштрихуйте темную массу волос.



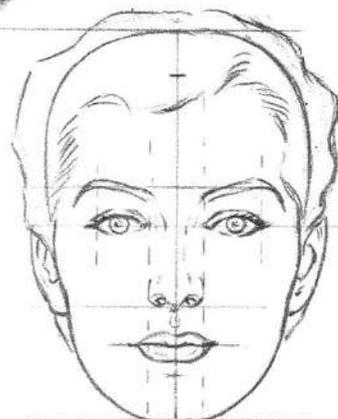
# ОПРЕДЕЛЯЕМ ПРОПОРЦИИ ГОЛОВЫ ЧЕЛОВЕКА

Даже прекрасное женское лицо можно испортить до неузнаваемости, если в точности не определить пропорции головы и нарушить взаимное расположение его отдельных частей. Прежде всего постарайтесь правильно отметить местоположение челюсти и ушей, а затем внимательно изучить характерные черты. Глаза, рот и нос должны быть точно расположены и прорисованы в совершенной технике. Также уделите внимание форме бровей: всего несколько лет назад женские выщипанные по тогдашней моде брови представляли собой тонкую нитевидную форму, сейчас же они достаточно широкие и выглядят, как правило, более естественно. Если говорить о моих личных предпочтениях, то мне больше нравятся естественный ха-

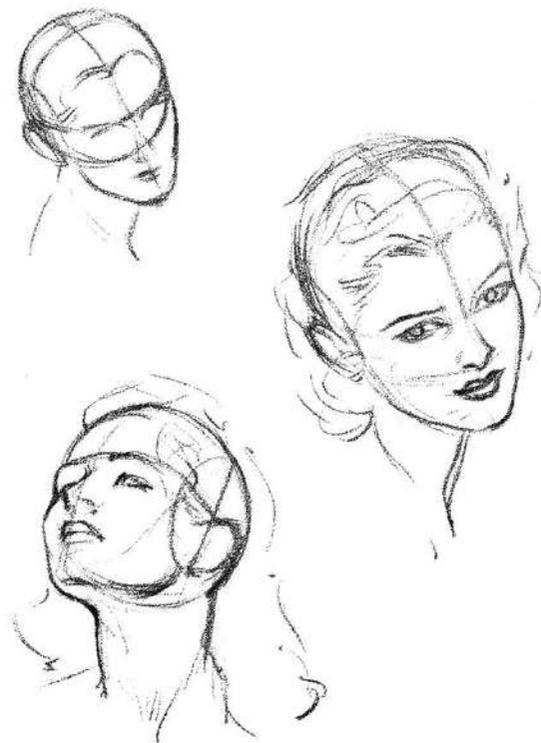
актер изображения бровей. Губы крайне изменчивы и часто подвержены воздействию косметики. Прическа часто отражает веяния моды, поэтому обращайтесь особое внимание на саму пространственную форму массива волос, а не на детали. Красота лица — это в первую очередь красота пропорций, поэтому сначала изучите именно пропорции лица, а затем уже — характерные черты. При прорисовке лица будьте внимательны: губы ни в коем случае не должны оказаться плоскими. Для этого постарайтесь как можно точнее выстроить пространственную форму губ светотеневыми отношениями — даже неверно расположенный блик способен значительно изменить характерный изгиб рта, а также общее выражение лица.

Ширина головы равна расстоянию от бровей до подбородка

Расстояние приблизительно равно ширине головы



# СОЗДАНИЕ ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ



Мне представляется, что, помимо владения чисто техническими знаниями, художник должен с огромным трепетом относиться к построению отдельных форм человеческой головы, которые придают ей красоту, своеобразие и индивидуальность. Он должен ощущать красоту в процессе создания рисунка и не позволять опускаться творчеству до уровня обычного ремесла. Настоящий художник попросту не может допустить, чтобы его техника превратилась в рутинную процедуру — избитое руководство, благодаря которому рисунок головы человека всегда будет выполняться в одной и той же неизменной манере. Необходимо постоянно экспериментировать со всевозможными вариантами самовыражения. Некоторые изображения головы человека оказываются наиболее удачными на уровне наброска, другие требуют полной детальной проработки и достоверного сходства с реальным персонажем. Таким образом, интересным может быть как контурный рисунок головы, так и его тоновая проработка. Бесспорным является только одно: результат вашей работы ни в коем случае не должен напоминать штампованную продукцию — авторский рисунок не может выглядеть так, будто он «сошел» с конвейера. Помните, что самое важное в рисунке головы — выработать собственный стиль, поскольку это не только техника изображения, но и собственная манера мышления.



# ОСНОВНЫЕ ПЛОСКОСТИ ЛИЦА



Общие пропорции головы женщины лишь немногим отличаются от пропорций головы мужчины, однако ее костная и мышечная структуры значительно менее «рельефны». Однако в области коммерческой иллюстрации (комиксы, реклама) наиболее привлекательными считаются женские «решительные» типы с достаточно угловатой и «упрямой» челюстью. Округлые и плавные линии пользуются меньшим успехом. Женские брови, как правило, расположены несколько выше над уровнем глаз, чем мужские. По сравнению с мужскими характеристиками женский рот обычно меньше, губы более полные и округлые, глаза чуть крупнее. Поэтому, если вы не стремитесь сделать девушку похожей на мужчину, старайтесь не акцентировать лицевые мускулы.

# ГОЛОВА МЛАДЕНЦА

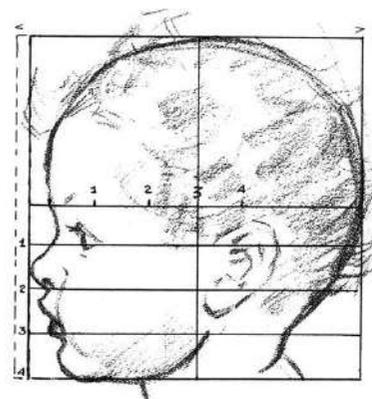
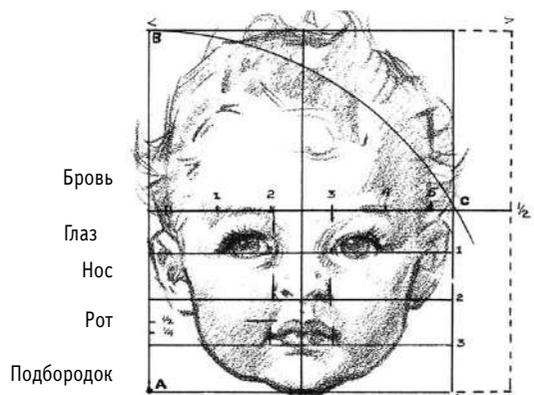


Ширина головы  
(Анфас)

Квадрат

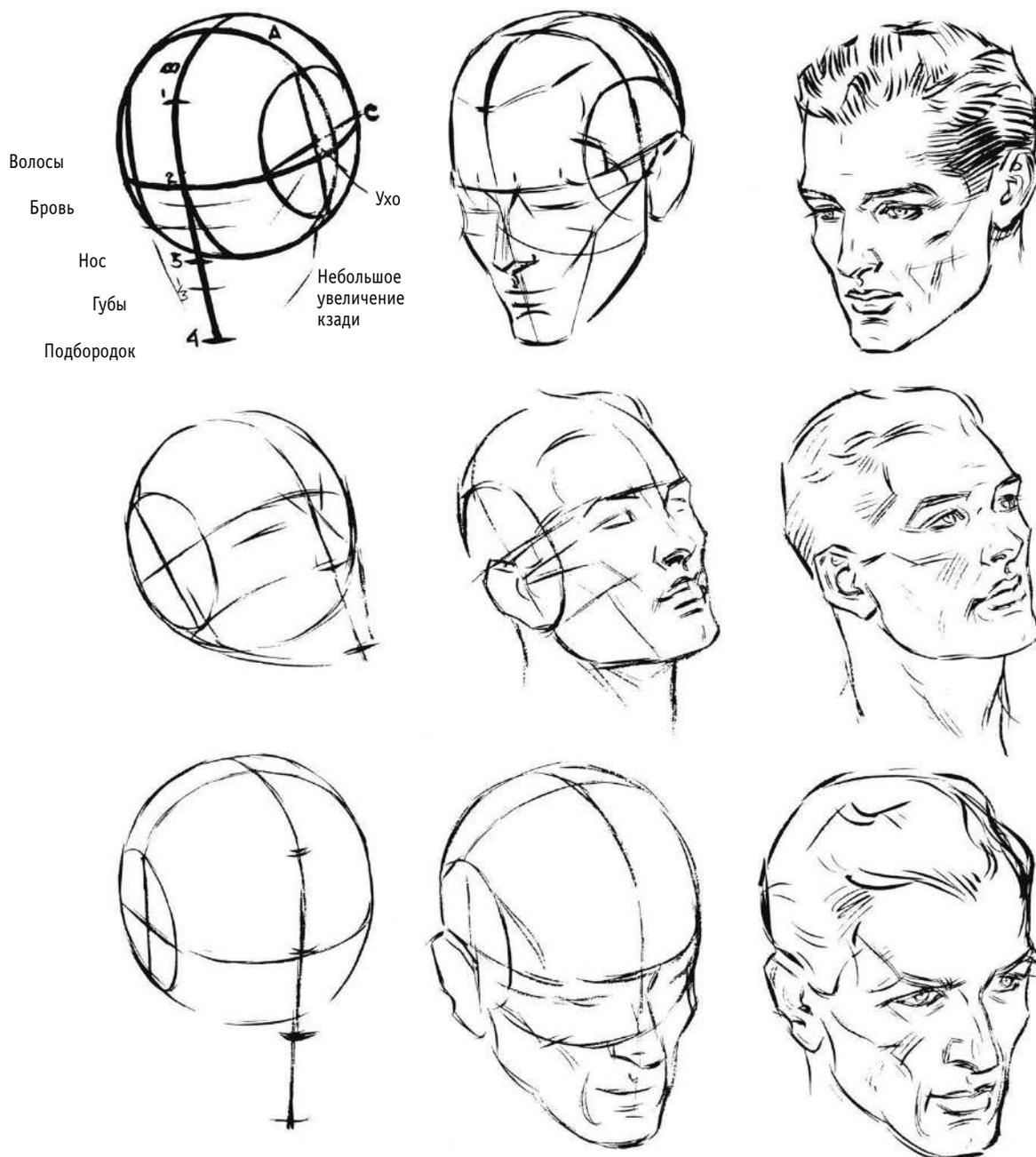
Ширина головы (Профиль)

Квадрат



**В** размерах и форме черепа младенцев обнаруживается огромное разнообразие. Тем не менее средний младенческий череп практически вписывается в квадрат. Пропорции в различных ракурсах всегда можно определить при переносе размеров с приведенного здесь квадрата на форму шара.

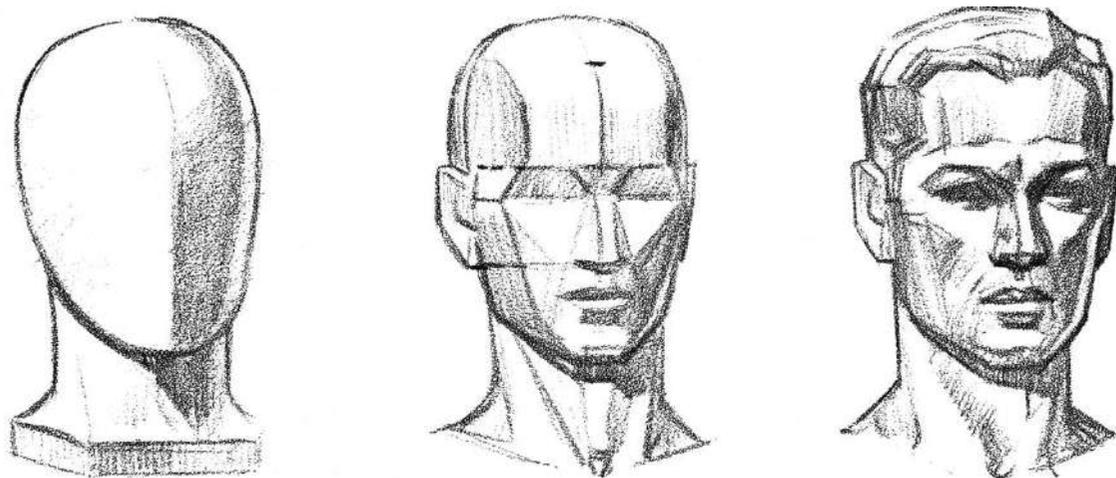
# ГОЛОВА МУЖЧИНЫ



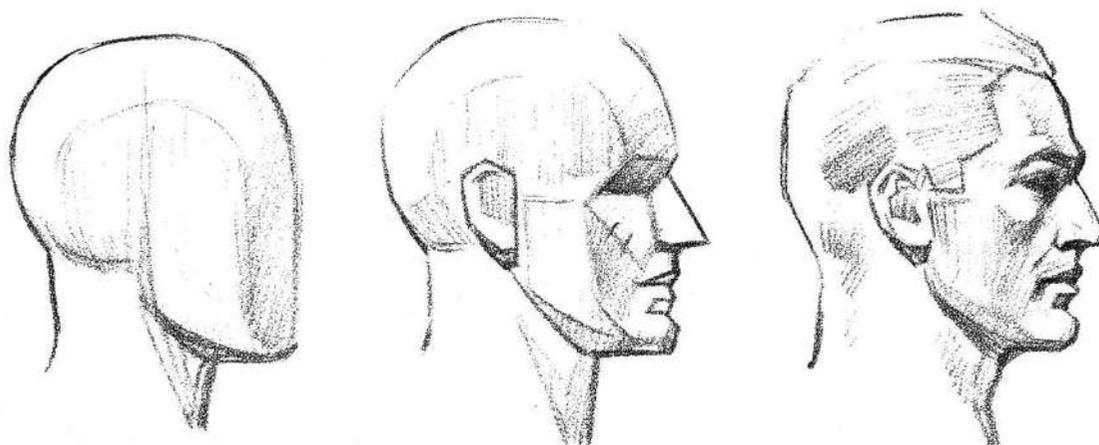
Для создания портрета необходимо воспользоваться основными принципами построения формы головы. Представьте голову в виде шара, слегка расплющенного с боковых сторон и примыкающей к нему лицевой плоскости в виде маски. Разрежьте шар тремя секущими плоскостями — А, В и С. Горизонтальная секущая плоскость С делит шар пополам и намечает линию бровей. Вертикальная лицевая плоскость А тоже делит шар пополам, намечает ширину головы анфас, ширину лица в профиль и вертикальную линию уха. Вертикальная секущая

плоскость В проходит перпендикулярно лицевой плоскости А и намечает ось симметрии лица. Теперь можно приступить к детальному расположению основных элементов лица на плоскости В. Данная схема успешно применяется как при построении пространственной формы мужской, так и женской голов. Разница заключается в деталях: мужчина обладает более выраженной костной структурой, нависшими бровями и более крупным ртом. Челюсть у мужчин очерчивается более грубыми и прямолинейными штрихами.

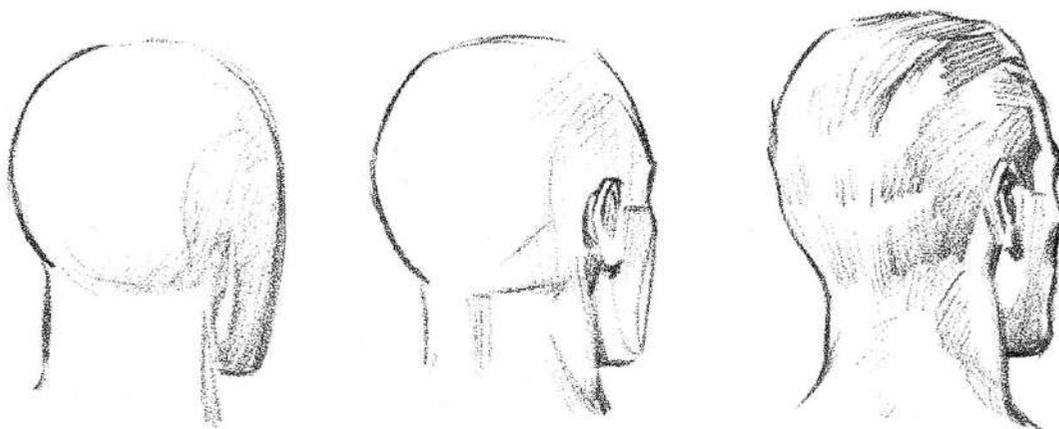
# ПРОСТРАНСТВЕННОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ ГОЛОВЫ: ОСНОВНЫЕ ПЛОСКОСТИ



Здесь представлены стадии моделирования формы головы – начиная с элементарной формы яйца и заканчивая сложной формой, образованной основными плоскостями. Расположение этих основных плоскостей следует хорошенько запомнить, поскольку они составляют основу для создания светотеневой конструкции тонового рисунка.

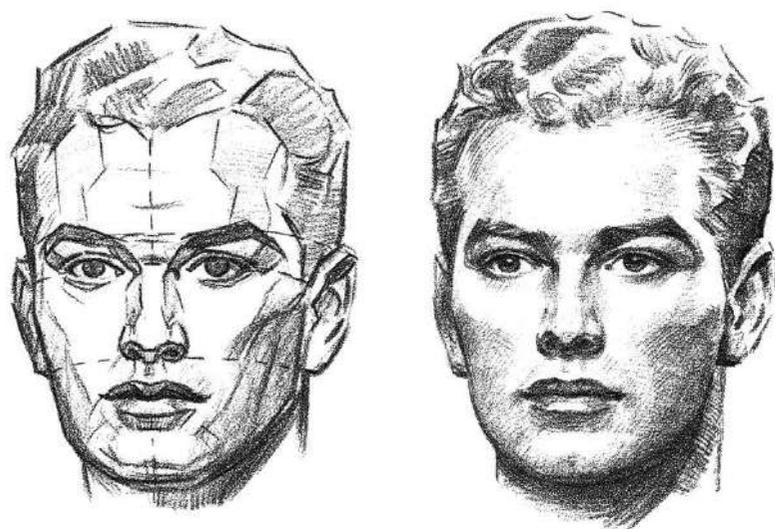
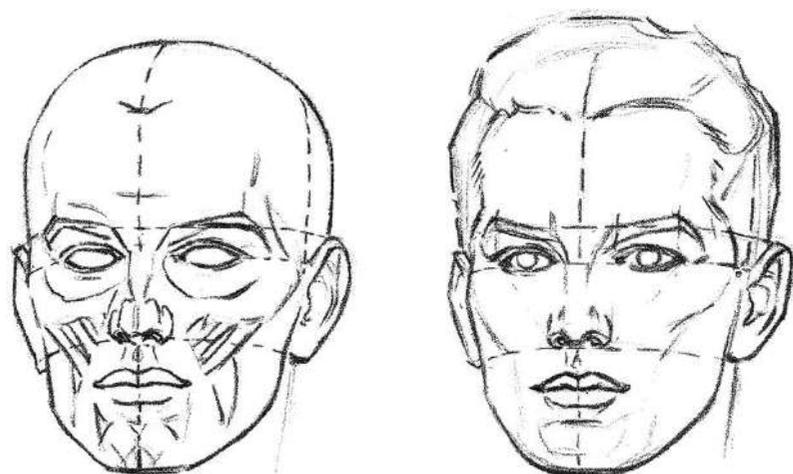
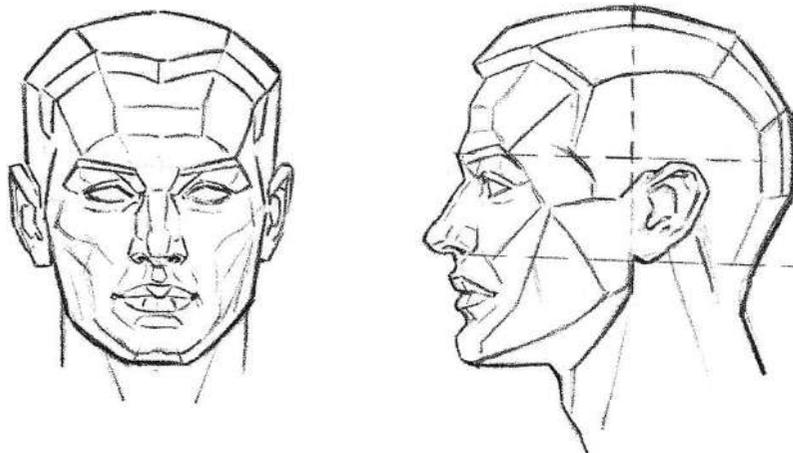


Вид основных формообразующих плоскостей головы в профиль. Для изучения основных плоскостей смоделируйте из глины пространственную форму головы, расположите ее в профиль и осветите так, чтобы рельефы стали особенно заметны. Затем воспроизведите плоскости на рисунке.



Вид на форму головы с затылка. Тылные участки головы представляют наибольшую сложность для начинающих художников, если они еще не освоили основные принципы построения пространственно-плоскостной формы.

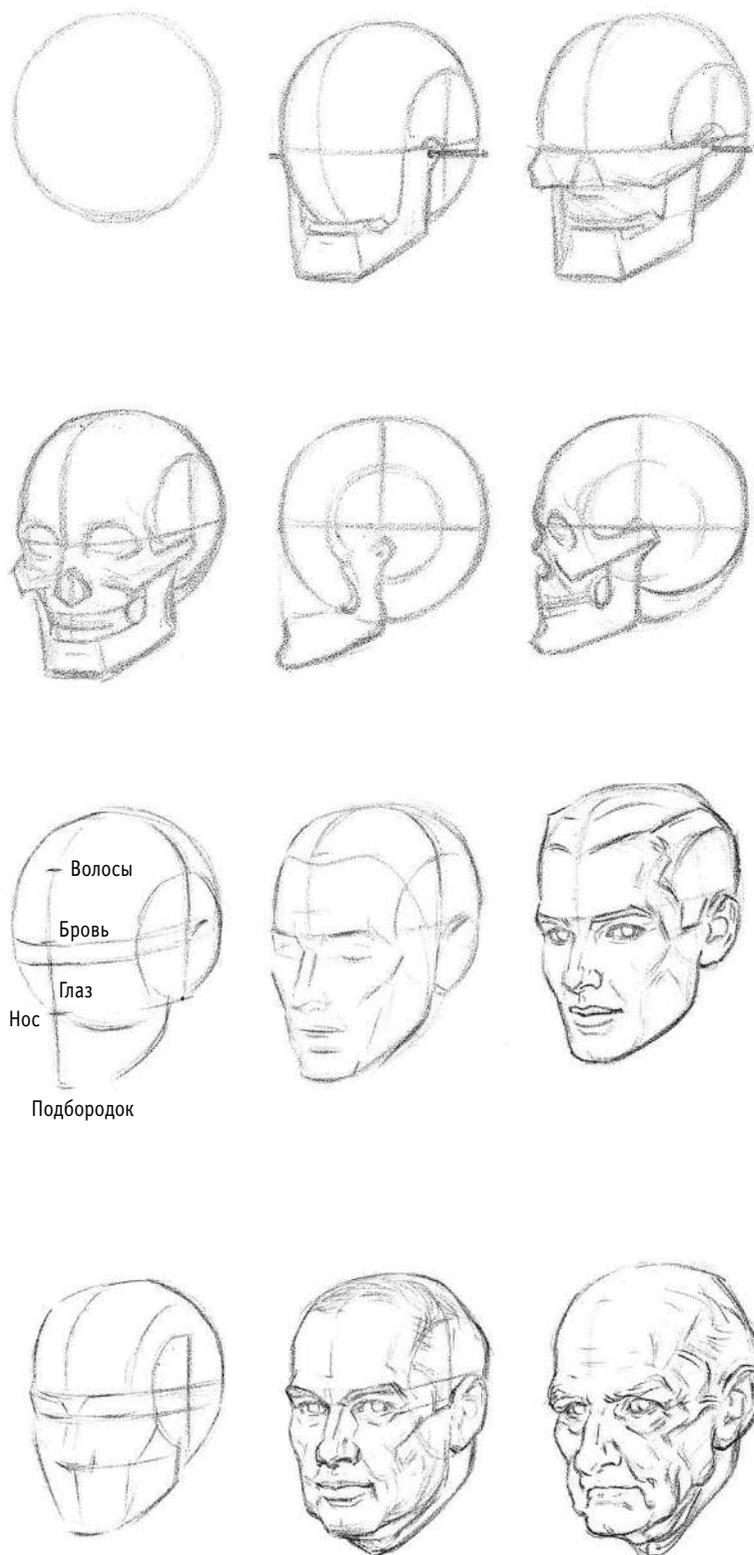
# От плоскостной формы головы до пластической анатомии



На этой странице пришло время объединить все стадии создания рисунка головы — начиная с плоскостной упрощенной формы и заканчивая пластической анатомией завершеного портрета. Точное воспроизведение этих стадий в процессе работы невозможно без внимательного изучения предшествующей информации. Для создания собственных оригинальных рисунков прежде всего тщательно изучите изображения на этой странице, а затем используйте их в качестве справочного материала.

Следует твердо запомнить принципы построения формообразующих плоскостей головы, так как с их помощью мы закладываем своеобразный фундамент светотеневого рисунка. Начните с выявления основных плоскостей (верхняя левая иллюстрация): постарайтесь внимательно изучить их, чтобы они прочно зафиксировались в вашей памяти. Затем приступайте к созданию второстепенных плоскостей и прорисовке деталей. Пользуясь данным «набором» плоскостей, вы сможете воспроизвести голову практически любой конфигурации. Поверхностные элементы могут варьироваться в зависимости от индивидуальных характеристик объекта, но благодаря представленным здесь основным плоскостям вам будет несложно нарисовать голову мужчины в правильных пропорциях.

# УПРОЩЕННОЕ КОСТНОЕ СТРОЕНИЕ

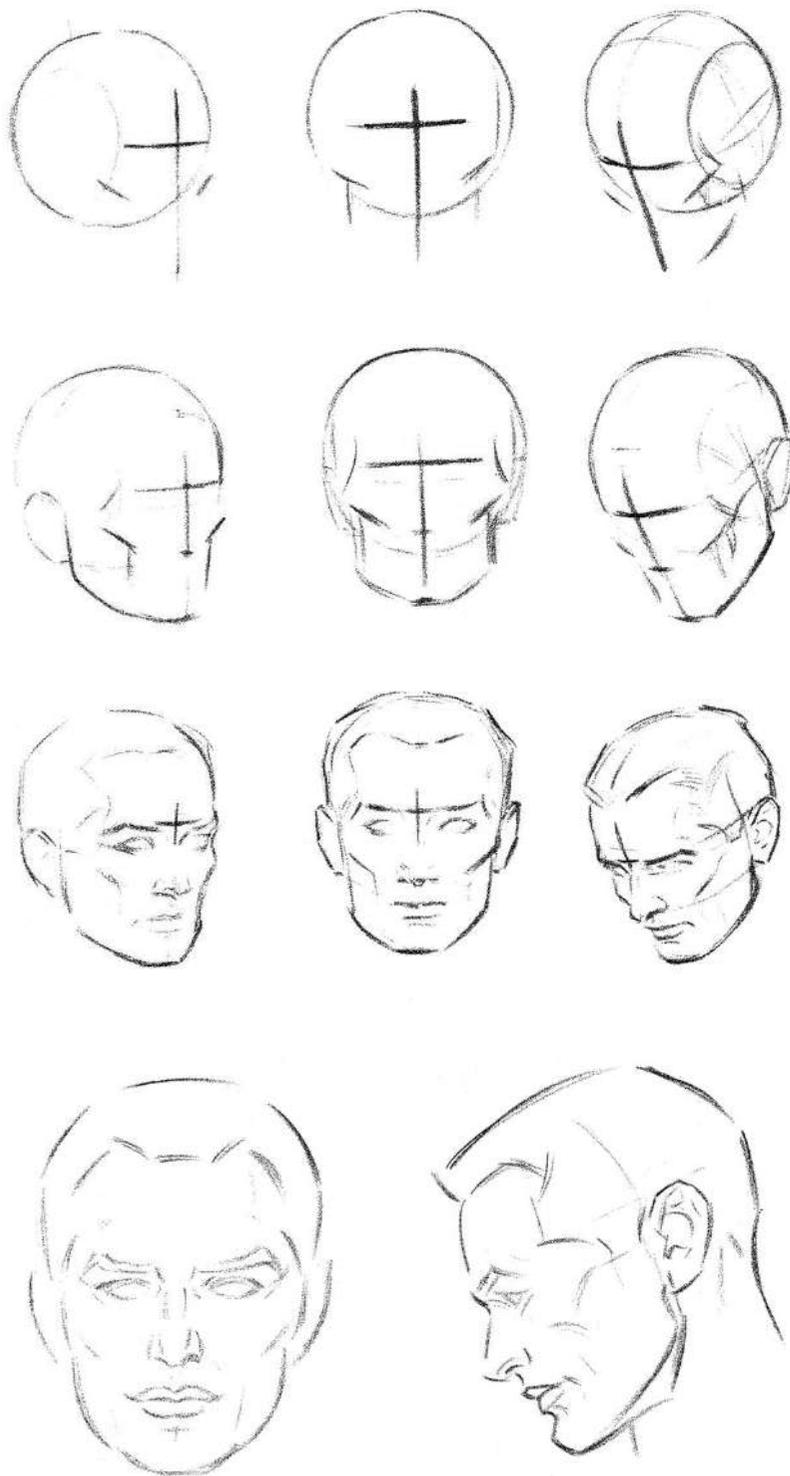


В процессе построения формы головы и ее основных элементов огромную помощь может оказать четкое представление о костном строении. Поскольку у нас нет возможности рассмотреть все кости черепа детально, мы должны воспринимать их как общий «каркас» головы человека. Все важные точки, линии и плоскости головы образованы элементами ее костной, а не мышечной структуры. Таким образом, становится очевидной причина, из-за которой мы выбираем шар и вертикальную плоскость в качестве основы построения рисунка головы.

Вы сможете легко научиться придавать лицу черты пожилого человека («старить» лицо), добавляя формы истощенных мускулов и складок, образующихся между ними. В процессе взросления и старения человека скуловые кости, угол смыкания челюстей и их абрис становятся более очевидными. Кроме того, носовые и ушные хрящи стареющего человека увеличиваются в размере. Но наиболее кардинальные изменения происходят в области щек, на участках вокруг глаз и рта. Мышцы и кожа на щеках и вдоль боковых сторон челюстей обвисают, под глазами формируются «мешки», а в уголках глаз образуются выраженные глубокие морщинистые линии. Губы становятся существенно тоньше и имеют тенденцию втягиваться внутрь, поэтому линия их смыкания становится более прямой. Из уголков рта к боковым сторонам подбородка расходятся линии-морщинки. Кожа век над глазами обвисает, а брови опускаются к переносице. На лбу и между бровями появляется несколько глубоких морщин.

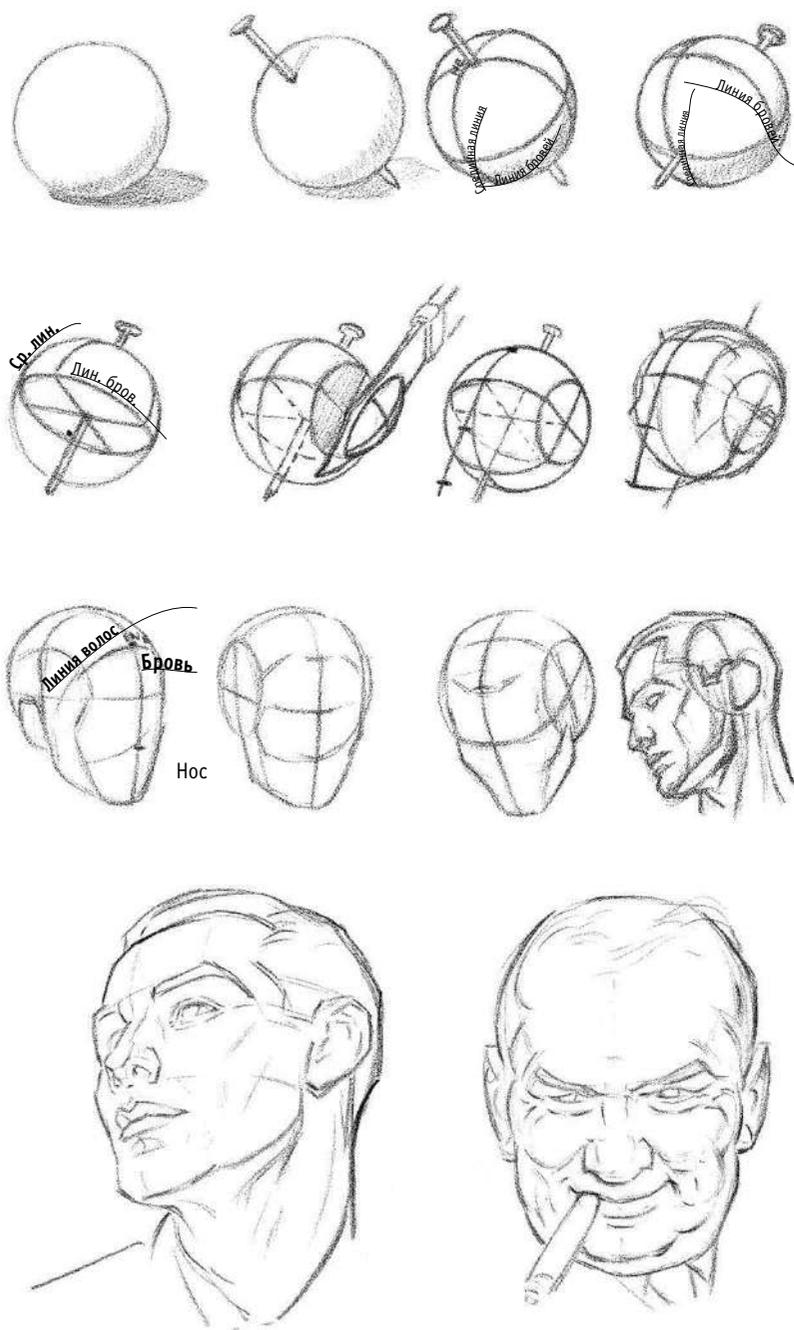
Отношение ко всем этим элементам носит личный характер и предоставляет художнику возможность избежать при желании их излишней акцентуации. Волосы редуют неравномерно, поэтому линия их массива может в значительной степени «сдвигаться» вверх, поскольку, как правило, на макушке отмечается наиболее значительное облысение. Однако независимо от личностных характеристик мы должны рисовать все головы на основе одной и той же базовой конструкции.

# ОПРЕДЕЛЕНИЕ СРЕДИННОЙ ЛИНИИ ГОЛОВЫ В РАЗНЫХ ПОЛОЖЕНИЯХ



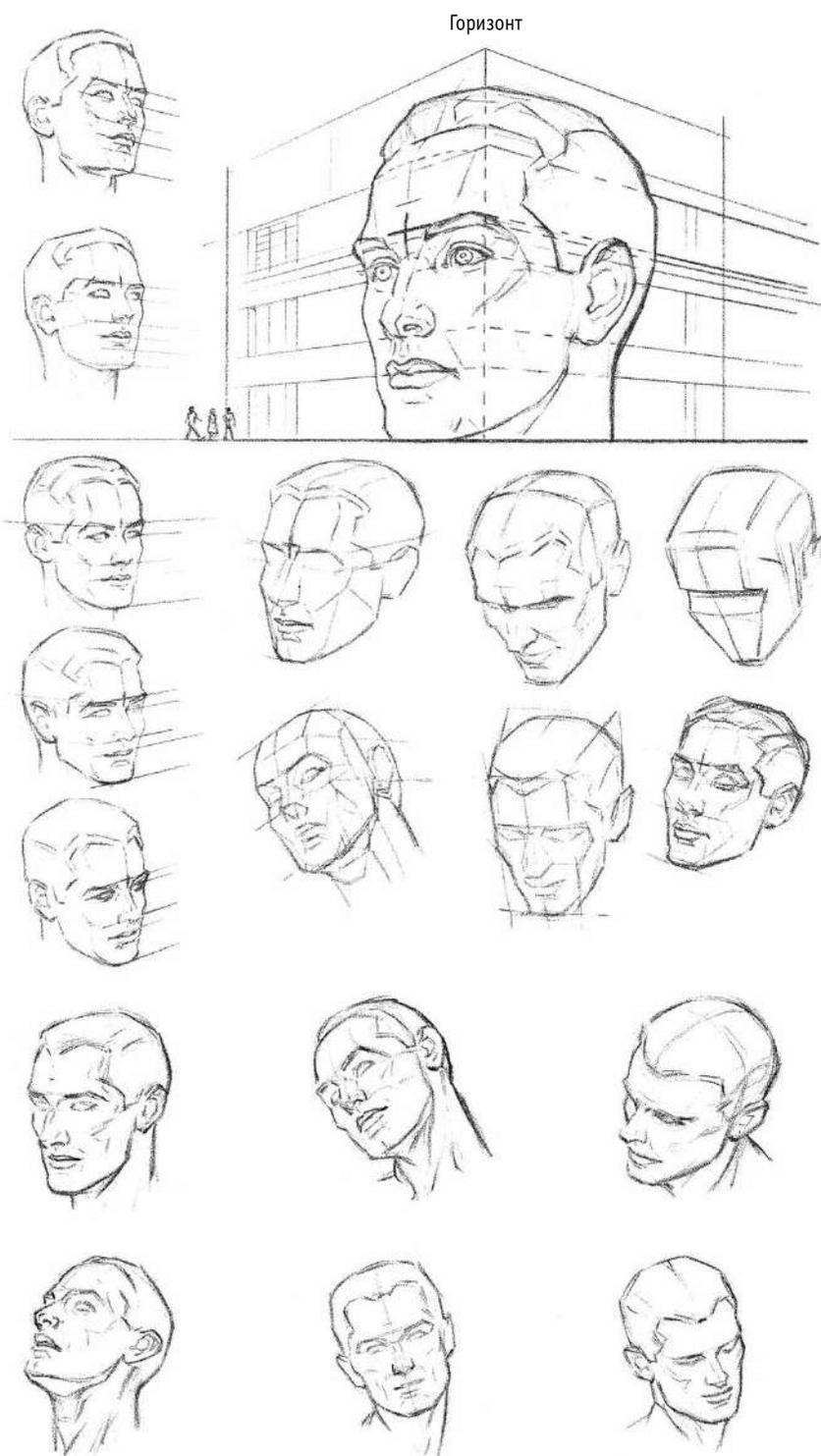
Для начинающего художника крайне важно сразу же привыкнуть к практике построения вспомогательных элементов — шара и лицевой плоскости. На данной стадии рисунка не следует особенно волноваться по поводу непроработанных черт лица. Это — просто конструкция, которую вы можете использовать и в дальнейшем в течение жизни. Сначала набросайте шар и наметьте расположение лицевой плоскости обычным крестом. Теперь постарайтесь представить себе конструкцию головы в целом, набросав определяющие линии скул, ушей, бровей и носа, ориентируясь на отмеченный ранее крест. Используя данный подход, теперь мы можем изображать голову в целом при любом положении. Эта простейшая схема и есть единственный способ построения выразительного и в то же время точного рисунка. Чтобы работа в дальнейшем приносила вам радость, настоятельно рекомендую постоянно практиковаться по данной схеме, развивая собственные способности и навыки рисования.

# ОСНОВНАЯ ФОРМА ГОЛОВЫ – СПЛЮЩЕННЫЙ ШАР



Форма черепа напоминает шар. Для того чтобы представить голову в виде шара в разных положениях, необходимо зафиксировать положение оси — она будет выглядеть подобно вбитому через центр шара гвоздю. Далее мы можем поделить шар на четверти двумя плоскостями, одна из которых будет проходить по осевой линии, а другая пересекаться с ней по линии «экватора». Затем «срежем» небольшие сегменты шара с боковых сторон и образуем основную форму, которая уже будет гораздо ближе к черепу. Плоскость «экватора» будет пересекать его с образованием линии бровей. Линия, проведенная через центр креста параллельно оси шара, станет средней линией лица. Поделив пополам расстояние от линии бровей до макушки, находим линию волос, соответствующую верхней границе лица. Затем на осевой линии лица намечаем размер лба, приблизительно соответствующий расстоянию от линии бровей до линии волос. Таким же образом намечаем длину носа, а от его нижней точки — нижнюю границу подбородка. Теперь мы можем уточнить точки пересечения передней и боковых плоскостей лица. Верхняя точка ушей будет располагаться в центре срезанной боковой плоскости, а длина уха будет равняться расстоянию от линии бровей до нижней границы носа. Такой размеченный шар теперь можно наклонять, зарисовывая различные положения головы. Стремясь выработать эффективный подход к рисунку головы человека, художник должен заранее представлять себе положение черепа, размещение его основных плоскостей, черт лица и деталей. Приступать к рисунку головы с помощью выстраивания плоскостной сферической формы так же естественно, как рисовать колесо, вписанное во вспомогательный квадрат. Если вы не можете нарисовать шар самостоятельно, воспользуйтесь циркулем.

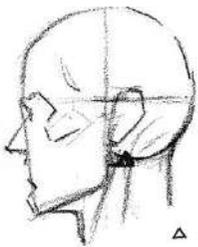
# СХЕМАТИЧНОЕ ПОСТРОЕНИЕ ГОЛОВЫ В ПЕРСПЕКТИВЕ



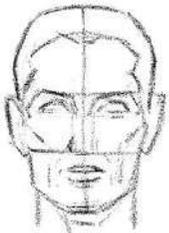
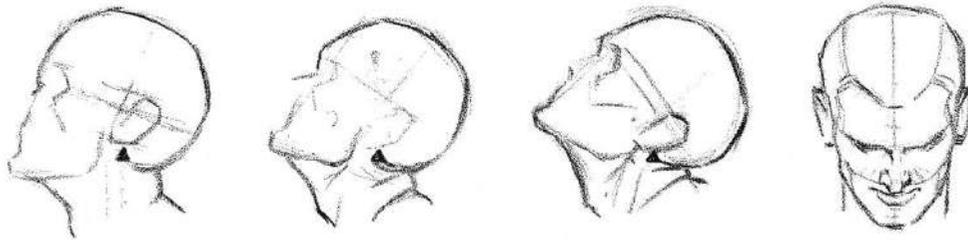
На этой странице для набросков головы мужчины было использовано знание костной структуры, мышечного строения и перспективного искажения основных плоскостей — ракурса. Индивидуальные черты далее могут прорабатываться более детально. Поскольку в природе нет двух совершенно одинаковых людей, было бы закономерно создавать из собственных зарисовок своеобразный архив «голов» человека. Вы должны помнить, что практика бесчисленных повторений приводит к избитым образам. Надолго запоминаются только те произведения, в которых художник сумел сохранить свежесть и правдивость образов своих персонажей.

# ГОЛОВА И ШЕЯ В ДВИЖЕНИИ

Ось поворота

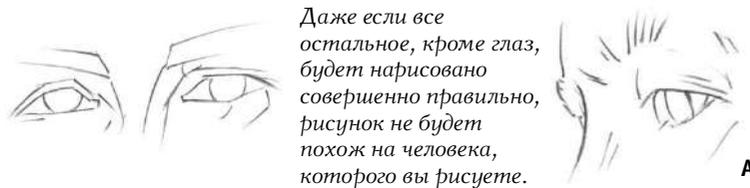


РАЗНООБРАЗНЫЕ ВЫРАЖЕНИЯ ЛИЦА



# ГЛАЗА

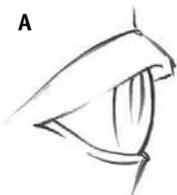
Глаза — самый важный элемент лица, позволяющий добиться сходства. Они также передают настроение или эмоцию человека, которого вы рисуете. Внимательно изучите схемы, показывающие, как правильно рисовать глаза в фас и профиль, попрактикуйтесь в рисовании самых различных форм глаз. Обратите внимание, что, рисуя глаз в профиль, вы начинаете совсем не с той же формы, что и при рисовании в фас.



Даже если все остальное, кроме глаз, будет нарисовано совершенно правильно, рисунок не будет похож на человека, которого вы рисуете.



Внешние контуры глаза (вид анфас).



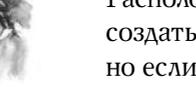
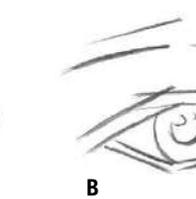
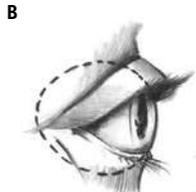
Внешние контуры глаза (вид в профиль).



A



C



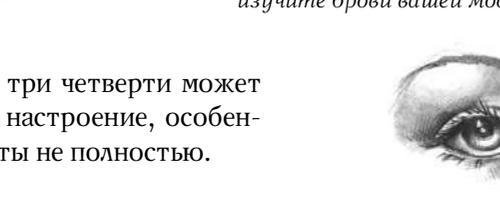
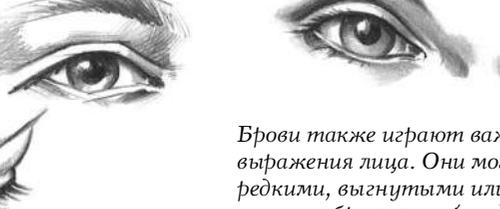
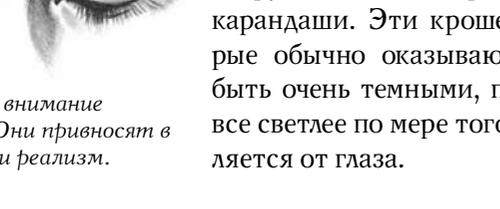
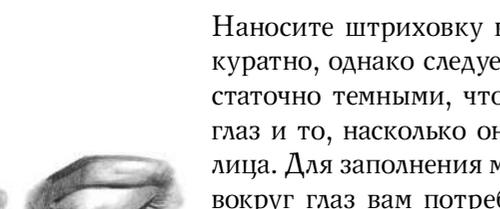
Обратите особое внимание на блики в глазу. Они приносят в рисунок живость и реализм.



B



C



Глаза у человека редко бывают симметричными. Если вы хотите добиться настоящего сходства, ищите мельчайшие различия между глазами.

Наносите штриховку вокруг глаз очень аккуратно, однако следует сделать штрихи достаточно темными, чтобы показать глубину глаз и то, насколько они погружены внутрь лица. Для заполнения морщинок и складочек вокруг глаз вам потребуются очень острые карандаши. Эти крошечные участки, которые обычно оказываются в тени, должны быть очень темными, постепенно становясь все светлее по мере того, как штриховка удаляется от глаза.



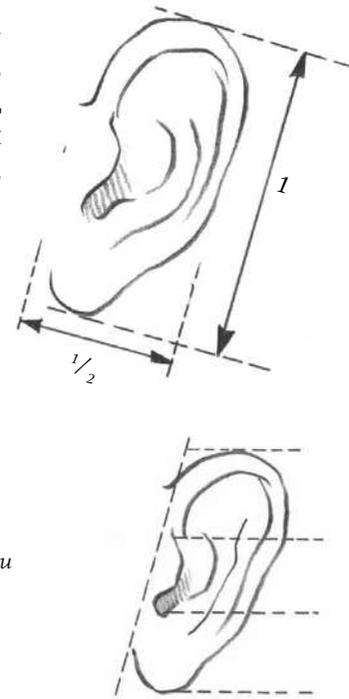
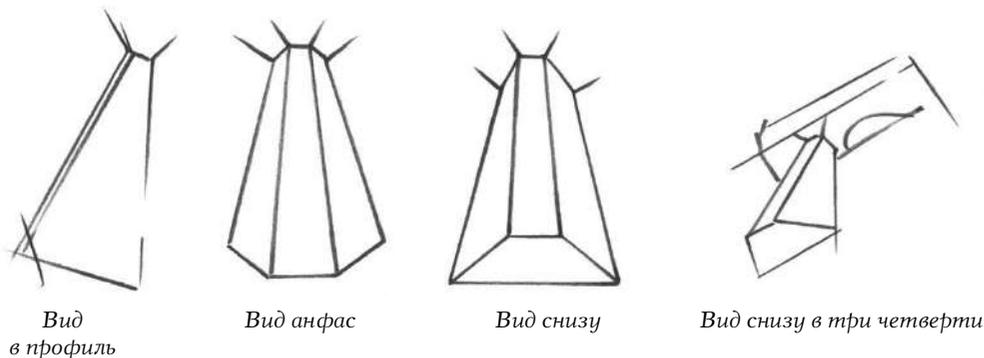
Брови также играют важную роль при передаче выражения лица. Они могут быть густыми или редкими, выгнутыми или прямыми. Внимательно изучите брови вашей модели.



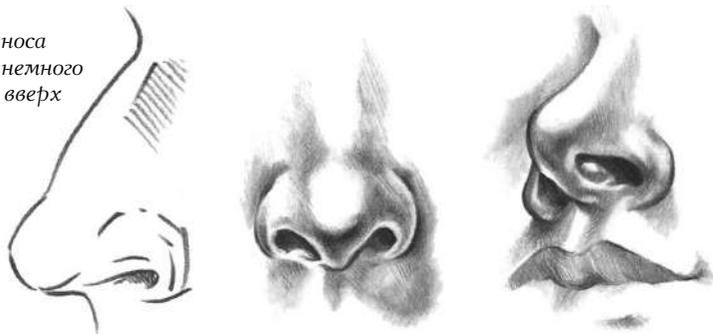
Расположение глаз в три четверти может создать совсем иное настроение, особенно если глаза раскрыты не полностью.

# Носы и уши

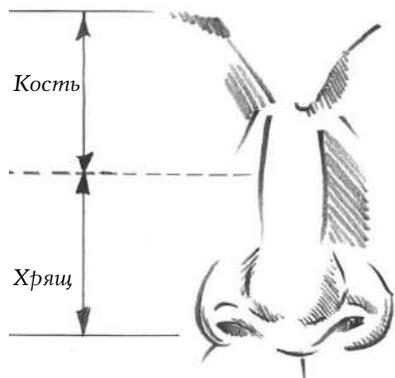
Носы легко нарисовать, опираясь на эскиз, выполненный прямыми линиями. Первый шаг — создание общей формы носа, как показано на эскизах, приведенных ниже. Скруглите острые углы в соответствии с формой носа. (Вид в три четверти можно рисовать тем же самым методом.) Затем, как только вы сделаете хороший предварительный рисунок носа, начинайте штриховать его, чтобы придать ему нужную форму.



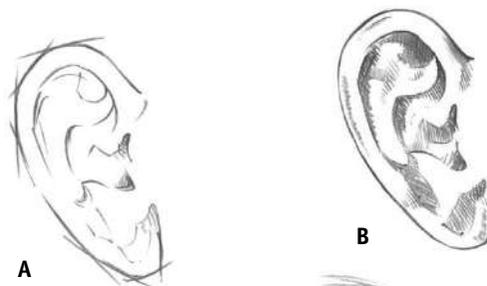
Кончик носа обычно немного поднят вверх



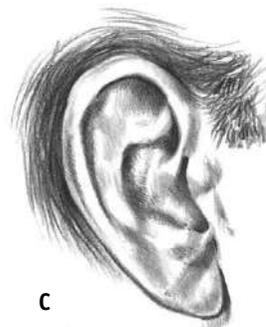
Уши обычно соединяются с головой под небольшим углом. Чтобы нарисовать ухо, сначала сделайте его эскиз и разделите на трети, как показано выше. Сделайте набросок хрящей уха легкими линиями, внимательно следя за тем, где они располагаются относительно опорных линий. Эти хрящи показывают, где надо сделать углубления в ухе — там следует выполнить более густую и темную штриховку.



Нижняя часть носа состоит из хряща, в то время как верхняя часть опирается на кость. Кроме того, кончик носа обычно имеет форму небольшого шарика.



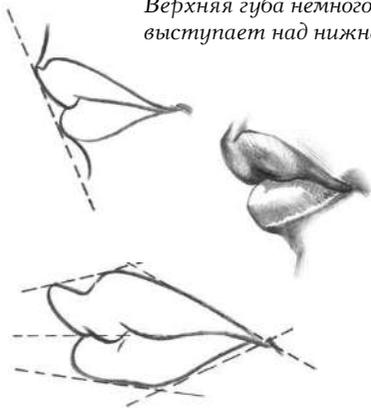
На схеме справа показано, как меняется нос с возрастом. Во многих случаях кончик носа начинает оседать и опускаться. Все эти детали очень важны для достижения реалистичности портрета.



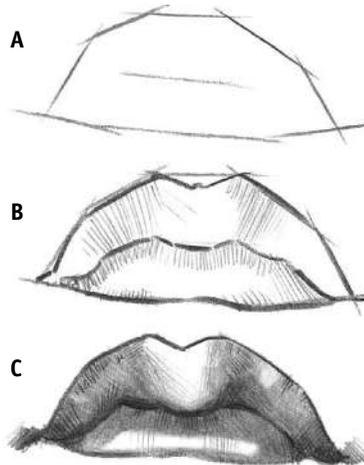
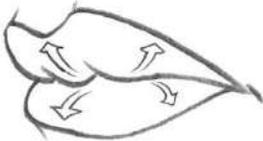
# Губы

Если хорошо изучить форму губ, рисовать их будет очень легко. Например, обратите внимание, что верхняя губа часто немного выступает над нижней. Вам также необходимо познакомиться с различными плоскостями, составляющими губы, чтобы суметь правильно заштриховать их.

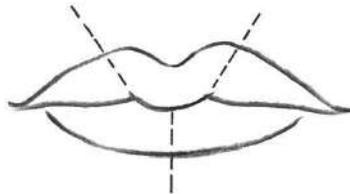
*Верхняя губа немного выступает над нижней*



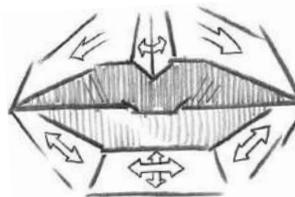
*Штрихуйте в направлении расположения плоскостей губ*



Чтобы нарисовать губы, сделайте набросок общего контура рта, опираясь на направляющие. Как только общий контур вас удовлетворит, вы можете начать штриховать, обращая особое внимание на местоположение бликов, поскольку блики создают ощущение наполненности губ.



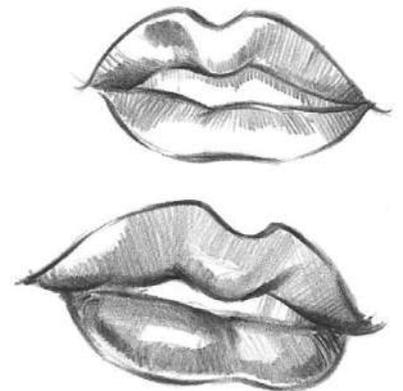
Разделите верхнюю губу на три части, а нижнюю губу — на две, как показано выше. Эти легкие линии разделения помогут вам передать правильные пропорции при рисовании верхней и нижней губы.



*Плоскости лица вокруг губ*



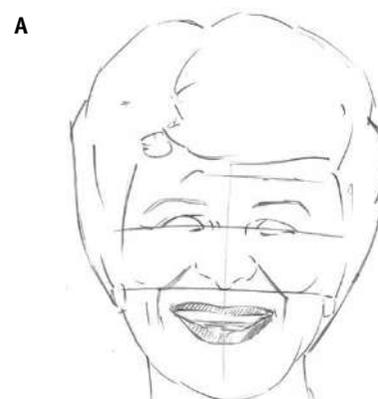
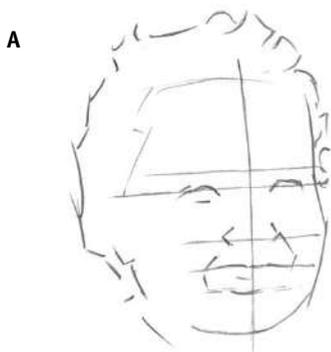
При рисовании мужских губ делайте штриховку достаточно светлой, иначе будет казаться, что они покрыты помадой. Кроме того, обратите внимание, что у мужчин губы обычно кажутся менее полными, чем у женщин.



*Определитесь, насколько детализированным вы хотите сделать свой рисунок. Например, на этих рисунках почти не изображены зубы, но это зависит от вашего желания.*

# УЛЫБКА

Выражения лица вдохнут в ваш рисунок жизнь, они станут более реалистичными. Один из самых важных способов создавать выражение лица — улыбка. Иллюстрации, приведенные на этой странице, показывают, как шаг за шагом нарисовать улыбку.



Когда человек улыбается, в улыбке участвуют практически все части лица. Например, нижние веки немного перемещаются вверх, отчего глаза кажутся меньше.



Как только вы научитесь правильно рисовать отдельные части лица, объедините их, чтобы выстроить все лицо целиком. Чтобы правильно расположить все части лица, используйте пропорции головы — вы о них уже знаете.



При улыбке также возникают складки вокруг рта и дополнительные блики на щеках, потому что щеки становятся более полными и округлыми. С другой стороны, количество бликов на губах уменьшается, потому что улыбка заставляет их немного выровняться.



# Юноши

Пропорции головы подростка и взрослого человека почти одинаковы, поэтому разницу можно передать только созданием ощущения свежести образа и тонкого дыхания юности. Костная структура головы мальчика также хорошо просматривается, но на ней следует акцентироваться гораздо менее, чем на строении головы взрослого мужчины. В приведенных портретах мальчиков вы не обнаружите четких, хорошо выделенных линий. Мускулатура и кожный покров характеризуются плотностью и твердостью, однако они еще сохраняют свойственную детям припухлость и гладкость. Контуры мускулов на гладких щеках определены неясно, челюсть значительно развита, а переносица только-только принимает постоянную форму. По мере усиленно-

го развития и роста черепа размеры ушей часто кажутся непропорционально маленькими по отношению к голове в целом (в отличие от мальчика более юного возраста). Однако к этому времени ушные хрящи уже хорошо сформированы — уши теряют былую округлость и приобретают более угловатую форму со спрямленными линиями.

Волосной покров постепенно сдвигается от висков назад, брови сгущаются, размер и форма губ оказываются полностью сформированы, подбородок выступает вперед и приобретает характерную форму.

В этом возрасте остается не окончательно сформированным только единственный костный элемент — угол смыкания челюсти, который сохраняет подвижность до 25 лет.



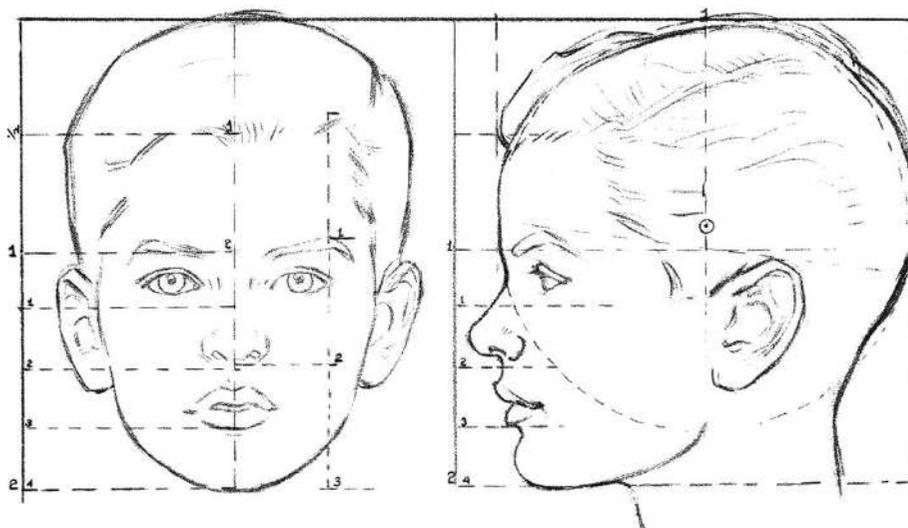
# Мальчики-подростки

Подростки являются чрезвычайно популярными персонажами книжных иллюстраций и рекламных изображений. Работая над рисунками подростков — мальчиков и девочек, — мы должны принимать во внимание огромное разнообразие существующих типов.

Если говорить о мальчиках-подростках, то лицо с ярко выраженными костной и мышечной структурами ассоциируется с атлетическим спортивным типом. Мышечная работа подчеркивает худощавость мальчиков данного типа, поэтому их часто называют «поджарыми».

Мальчики-подростки другого типа обладают округлым лицом, длинными ногами и руками, а также крупными кистями и ступнями. Некоторые из них развиваются настолько стремительно, что лишаются определенной доли энергии и живости и выглядят пассивными и вялыми. Часто такие мальчики попросту не склонны к спортивному образу жизни: они вечно стараются «замаскироваться», ненавидят физические нагрузки и какие-либо усилия вообще — в особенности работу по дому. Обычно такие мальчики становятся более энергичными позднее — после достижения ими полного развития.

В костной структуре подростка нет ни одной детали, которая бы имела решающее значение, однако огромную важность представляет общая форма. В пределах этой формы мы должны четко определить глазные впадины, симметрично расположив их по отношению к вертикальной осевой линии. Также нам предстоит определить овал лица симметрично очерченными скуловыми костями и переносицу, которая располагается на осевой линии. При виде сбоку мы должны наметить угол смыкания челюсти и сформировать плавную линию подбородка. Общая форма головы в профиль определяется относительно размера вписанной окружности. В результате у вас должно получиться сбалансированное расположение черт лица при виде анфас и в профиль. Это создаст полное представление о том, как будет выглядеть заверченный портрет в том или ином положении.



# Мальчики-подростки

По мере приобретения навыков в создании набросков детей начинающего художника все больше начинает привлекать характер найденных им персонажей. Ребенок более непринужденно проявляет те же чувства и эмоции, которые свойственны взрослым людям. По мере взросления мы постепенно учимся скрывать свои истинные эмоции.

Если вы планируете заниматься иллюстрациями в области рекламы, то обнаружите всю притягатель-

ность рисунка детей: этот труд приносит неизменное удовлетворение художнику. Реклама охватывает практически весь ассортимент пищевых продуктов, предназначенных для будущих матерей и маленьких детей, поэтому их изображения широко представлены в данном виде рекламы. Практикуйтесь на приведенных здесь примерах или поищите подходящие изображения в журналах, предоставляющих отличную возможность для развития навыков рисунка.

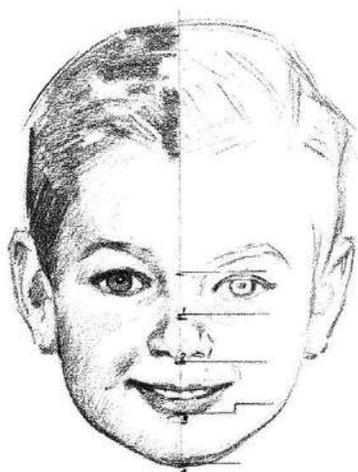


# ПРОПОРЦИИ ГОЛОВЫ МАЛЬЧИКА-МАЛЫША

Вертикальные пропорции лица маленького мальчика во многом повторяют пропорции лица мальчика-подростка. Однако лицо выглядит несколько шире и в положении анфас почти что «вписывается» в квадрат. Глаза кажутся довольно большими, и мы вполне можем показать их на лице малыша крупными «пуговицами». Челюсть и подбородок мальчика, изображенного выше, находятся в начальной стадии развития, поэтому его подбородок немного выступает вперед. Мы видим довольно высокую переносицу и несколько укороченный нос. Губы выглядят припухлыми. В самом раннем возрасте у мальчика, как правило, пышная шевелюра, из-за которой верх черепа кажется довольно крупным, а лицо маленьким, что добавляет очарование и милость образу малыша.

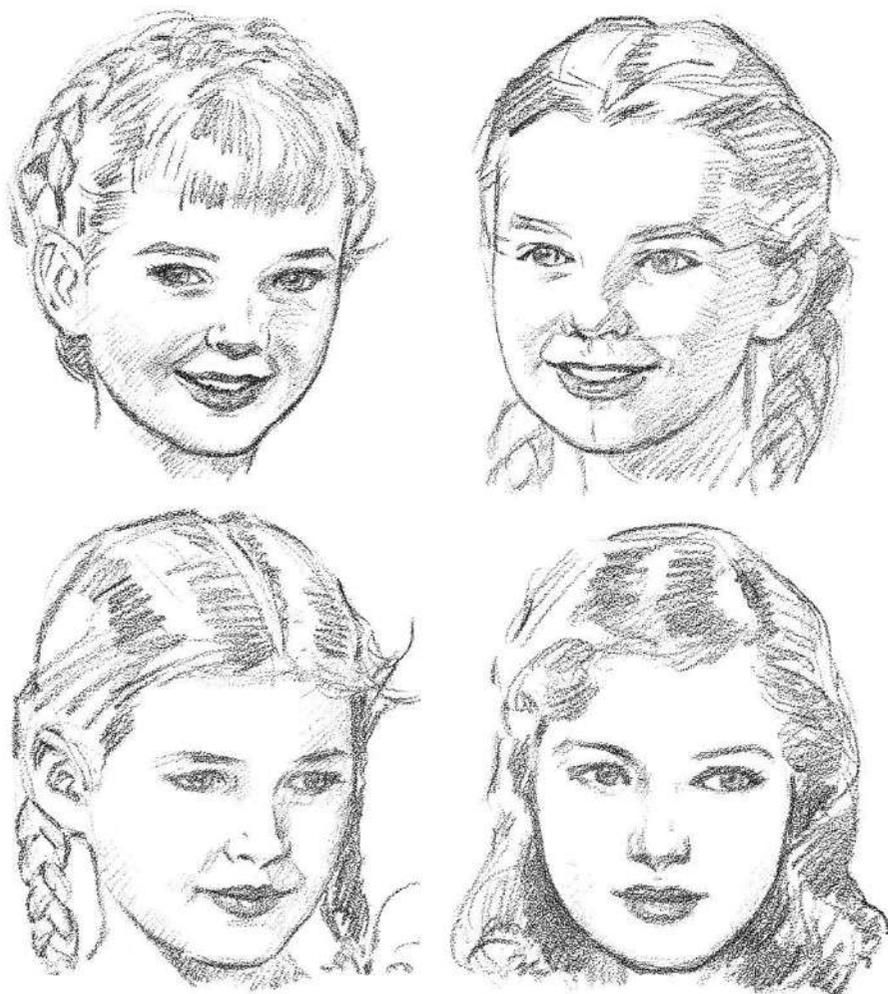
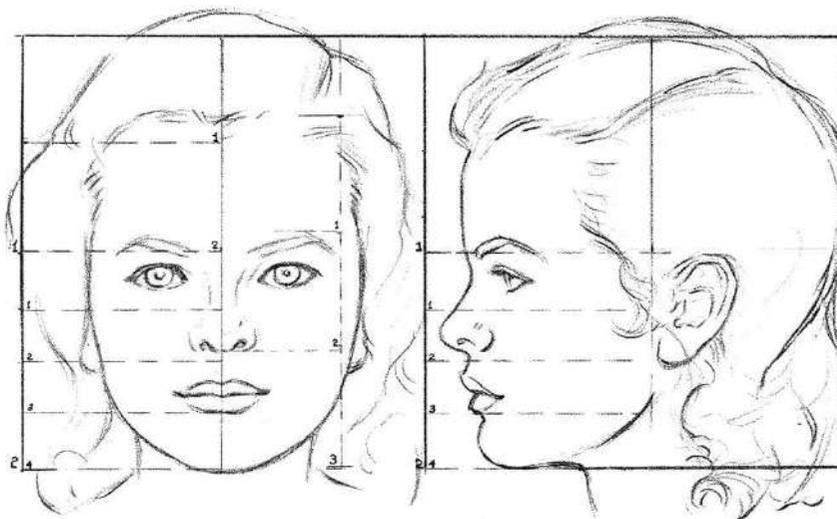
Маленькому мальчику трудно усидеть на одном месте. Поэтому неплохо для начала попрактиковаться

на рисунках по фотографиям или вырезкам из журналов, а уже затем браться за портрет непосредственно с натуры. Обратите внимание на то, что нижняя линия уха совпадает со срединной горизонтальной линией лица. Форма головы малыша кажется несколько вытянутой назад, поскольку размеры шеи еще очень малы, а соединяющиеся с основанием черепа мышцы недостаточно развиты. Кроме того, заметно, что ноздри уже сформированы, а верхняя губа еще укорочена. В течение этого периода происходит существенное увеличение размеров ушей, из-за чего часто складывается впечатление лопухости. По моим наблюдениям, ухо ребенка полностью формируется только к 10–12 годам. В это время ресницы еще достаточно длинные, а волосы, как правило, покрывают большую часть висков.



# ПРОПОРЦИИ ГОЛОВЫ ДЕВОЧКИ

Сначала рисуйте форму головы в контурных линиях – тренируйтесь до тех пор, пока не убедитесь, что верно отображали возраст ребенка и выражение его лица. Если на рисунке неверные пропорции, не стоит начинать его тоновую проработку. Тоновый рисунок может способствовать только пространственному выявлению уже обозначенных форм. Если же формы неверны, тоновая проработка рисунку не поможет. Кстати, иногда форма головы в контурах выглядит гораздо убедительней, чем полностью завершённый рисунок.



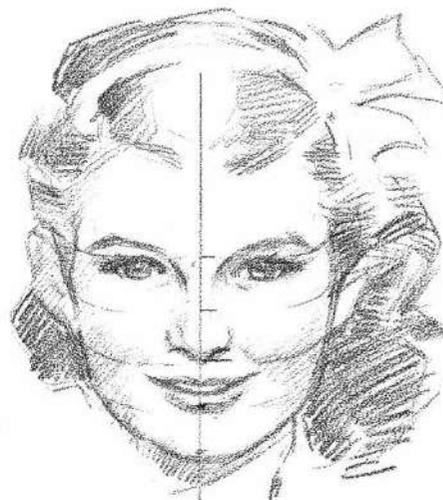
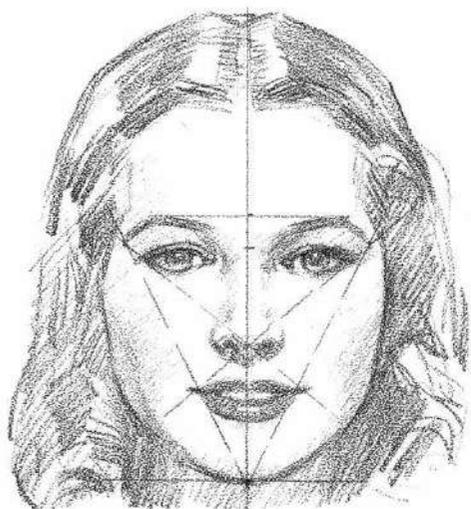
Пропорции головы маленьких девочек и мальчиков практически одинаковы. Глаза девочек, как правило, крупнее, а их челюсть и подбородок имеют более округлую форму. Понимание этой важной детали поможет вам проникнуть в самую суть построения женского лица, изначально отличающегося от угловатых форм мальчика, придающих образу более жесткий характер. Лоб девочек по сравнению со лбом мальчиков становится крупнее и выше на более ранней стадии развития. Многие специалисты исходя из этого полагают, что девочки опережают мальчиков в умственном развитии. Я не могу утверждать именно это, но наверняка знаю, что крупный лоб определенно усиливает в портрете женское начало и придает образу девичьи черты. Отмечу также, что созданию портрета девочки в огромной степени способствует более аккуратная проработка массава волос.

# РИТМИЧЕСКИЕ И ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ЛИНИИ В ИЗОБРАЖЕНИИ ГОЛОВЫ

Поиск ритмических и геометрических линий на лице модели представляет большой интерес для художника. В результате вы можете округлое лицо сгладить резкими, угловатыми контурами рисунка. Создание грубоватых линейных очертаний поможет избежать скованного «фотографического» подхода к изображению. Только в этом случае ваша работа станет авторским рисунком головы человека, а не его «обведенной» копией. Как в плавных линиях есть определенное очарование, так и угловатые формы способны вносить в рисунок ощущение весомости, основательности и цельности. Вы непременно добьетесь успешных результатов, пытаясь совместить или противопоставить эти две графические характеристики в одном рисунке, не

прибегая к элементарному копированию контуров и форм выбранного объекта. Тем самым вы внесете в работу элемент собственного конструирования и не нарушите цельный образ портретируемого человека.

На верхнем правом рисунке представлено обычное деление формы лица на четыре части. На нижнем левом рисунке обратите внимание на треугольник, образованный на лице девочки при пересечении диагоналей. Немаловажно, что проведенные от внешних углов глаз через кончик носа диагональные линии также проходят через крайние точки рта, а диагонали, соединяющие внешние границы бровей и уголки рта, сходятся на оси симметрии лица в центральной точке основания подбородка.



# РАБОТА СО СВЕТОМ

Когда вы делаете рисунок по фотографии или с натуры, выразительность вашего портрета очень сильно зависит от освещения. Освещение может сильно повлиять на настроение или атмосферу вашего рисунка — яркое освещение создает напряжение, тогда как мягкий свет делает образ спокойным. Освещение может также повлиять на тени, создавая более сильный контраст между светлыми и темными участками. Помните, что наиболее светлые блики будут располагаться прямо под источником света, а самые глубокие тени находятся с противоположной от источника света стороны.



**Задняя подсветка** Здесь источник света находится за спиной модели — его лицо находится в тени, а волосы ярко освещены. Рисуя модель, освещенную сзади, постарайтесь оставить некоторые области по краям головы белыми. Благодаря этому волосы не будут выглядеть жесткими и нереалистичными, к тому же это отделит голову от фона.



**Первый шаг** Карандашом HB я делаю набросок головы, шеи и волос. Голова моей модели изображена в три четверти, поэтому я изгибаю направляющие линии в соответствии с формой лица (см. с. 99). Затем я делаю набросок черт лица, обозначая округлость носа и подбородка.



**Второй шаг** Теперь карандашом 2B я уточняю черты лица и заполняю штрихами брови, а затем намечаю несколько складок около рта и вокруг глаз. Затем я добавляю воротник и луговицу рубашки, а также горловину футболки.



**Третий шаг** Карандашом 2B я заштриховываю правую сторону лица модели, постоянно сверяясь с фотографией. Сначала я наношу слой легких, коротких штрихов, а затем возвращаюсь и наношу слой более длинных штрихов, почти не нажимая на карандаш. Чтобы заштриховать волосы, я оставляю несколько участков белой бумаги, чтобы показать, что именно туда падает прямой свет. Я делаю длинные штрихи, наверху головы располагая их ступеньками, чтобы создать неровный край, который выглядит более реалистично.



**Четвертый шаг** По-прежнему карандашом 2B я продолжаю заштриховывать лицо, причем левую сторону я штрихую намного светлее, чем правую, чтобы показать, что источник света находится вверху слева. Я также немного высветляю левый глаз, оставляя правый в более глубокой тени. Я заштриховываю шею, и снова делаю ее справа немного темнее, чем слева. Затем я прорабатываю волосы, оставляя по краям немного чистого белого пространства, чтобы передать сияние света вокруг головы.

# ДОБАВЛЕНИЕ ФОНА

Правильно выбранный фон будет притягивать взгляд зрителя к вашей модели, он играет важную роль в создании настроения портрета. Фон всегда должен служить дополнением к портрету, а не подавлять его. Обычно светлый, нейтральный фон хорошо подходит для изображения людей с темными волосами или кожей, а люди со светлой кожей или волосами хорошо смотрятся на темном фоне.



**Упрощение фона** Когда вы рисуете портрет по фотографии и вам не нравится фон, это очень легко исправить. Упростите фон, удаляя все посторонние элементы или изменяя его тональность.



**Первый шаг** Карандашом НВ я делаю набросок основных контуров головы и наносю направляющие линии. Затем я располагаю по ним глаза, брови, нос и рот. (Обратите внимание, что центральная вертикальная направляющая линия смещена влево из-за того, что голова развернута на три четверти.) Потом я намечаю шею и волосы.



**Второй шаг** Теперь я беру карандаш 2В и начинаю прорисовывать формы глаз, бровей, носа и рта. Я рисую волосы длинными, широкими штрихами, изгибающимися вокруг лица, делая штрихи в направлении роста волос. Затем я добавляю вырез блузки.



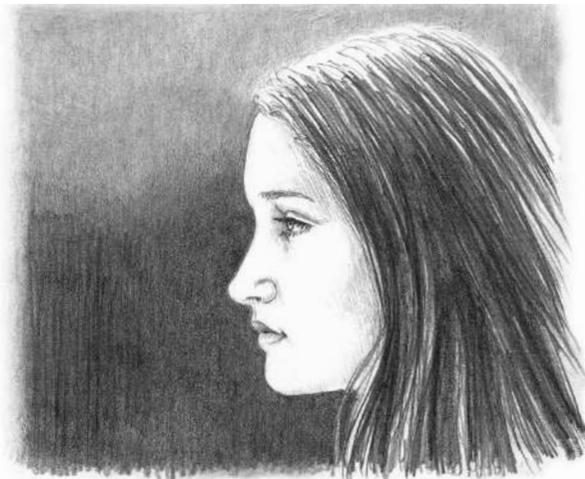
**Третий шаг** Сначала я заштриховываю радужки карандашом 2В, а затем начинаю заштриховывать фон диагональными штрихами. Наметив фон, я беру карандаш 3В, чтобы нарисовать темные волосы. (Я намечаю фон до того, как рисую волосы, чтобы рукой не размазывать тонкие линии, которыми я изображаю отдельные волосинки.)



**Четвертый шаг** Я заканчиваю штриховать лицо, шею и рубашку карандашом 2В. Затем я беру карандаш 3В, чтобы добавить более темные полосы в волосах и наносю новый слой штрихов на фон, тщательно прорабатывая его вокруг головы и оставляя между штрихами несколько промежутков, чтобы создать текстуру и не сделать его совершенно однородным. Затем я беру резинку-клячку, чтобы сгладить переходы между штрихами.

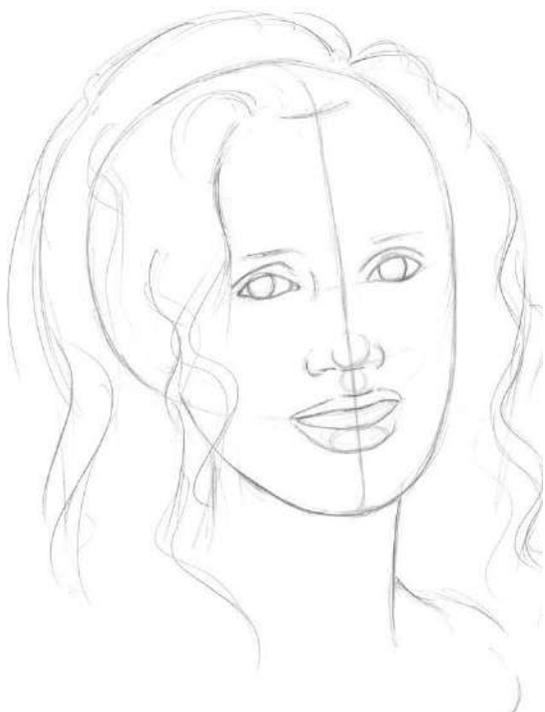
## КАК ДОБИТЬСЯ БОЛЬШЕГО ДРАМАТИЗМА ПОРТРЕТА

Более темный фон может добавить портрету драматичности. Здесь предмет изображен в профиль, и поэтому наиболее светлые участки лица хорошо выделяются на темном фоне. Чтобы ее темные волосы не «потерялись», я делаю растяжку, располагая более темные оттенки внизу, а наиболее светлую часть фона располагаю сверху головы и вдоль волос, чтобы отделить их от фона.



# Рисование волос

Есть много разных видов волос и причесок — густые и редкие, длинные и короткие, вьющиеся, прямые и волнистые. Бывают даже лысины. И поскольку волосы — одна из наиболее заметных особенностей человека, важно знать, как рисовать различные типы и текстуры волос. Рисуя волосы, не пытайтесь нарисовать каждую волосинку в отдельности, просто создайте впечатление объема и позвольте взгляду зрителя и его воображению дополнить остальное.



**Первый шаг** Я использую карандаш HB, чтобы сделать набросок головы и расположить части лица. Затем я делаю свободные штрихи, создавая общий набросок волос. Начиная с левой стороны головы, я рисую легкие линии в направлении роста волос. На данном этапе я просто обозначаю форму волос, не стараясь изобразить отдельные локоны.



**Второй шаг** Взяв карандаш 2B, я начинаю прорисовывать глаза, брови, нос и рот. Затем я изображаю вырез ее блузки несколькими кривыми линиями, которые следуют форме ее тела. Возвращаясь к волосам, я слегка намечаю отдельные локоны, рисуя сверху вниз. Я начинаю добавлять более темные оттенки штриховки внизу и позади отдельных прядей волос, создавая контраст и ощущение объема. (См. «Создание локонов» ниже.)

## Создание локонов

**Первый шаг** Прежде всего я набрасываю локоны, делая изогнутые S-образные линии. Я слежу за тем, чтобы форма локонов не была одинаковой, делая некоторые из них более толстыми, другие — более тонкими.

**Второй шаг** Чтобы придать локонам форму, я смотрю искоса, определяя местоположение бликов и теней. Я оставляю верх локонов (место, где локон ближе всего к голове) светлым и увеличиваю объем штриховки по мере того, как я перемещаюсь вниз по пряди, тем самым указывая, что свет идет сверху.

**Третий шаг** Чтобы создать темные участки тени под волосами, я кладу там штрихи более плотно.

**Четвертый шаг** Я добавляю штрихи еще более темных оттенков, обеспечивая гладкость переходов между оттенками и не делая резких изменений направления штрихов.



Шаг 1



Шаг 2



Шаг 3



Шаг 4

# РИСОВАНИЕ ВОЛОС

**Третий шаг** Я заштриховываю лицо, шею и грудь, выполняя линейные штрихи в поперечном направлении. Затем я рисую глаза, губы и зубы и добавляю плечо и рукав блузки. Затем я продолжаю наносить более темные тона на локоны, оставляя некоторые участки волос белыми, чтобы показать блики на светлых волосах. Хотя на этой заключительной стадии волосы изображены намного более детально, я все же просто рисую общую их массу, позволяя взгляду зрителя завершить образ. И, наконец, я рисую несколько отдельных волосинок по краям, делая их светлее всего наверху головы.

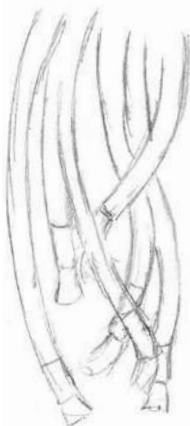


## РИСОВАНИЕ КОСИЧЕК

**Первый шаг** Сначала я делаю набросок контуров каждой косички. Я немного сужаю косичку на конце, добавляя поперечную линию на конце каждой из них, чтобы обозначить завязки, которые скрепляют косички.

**Второй шаг** Теперь я начинаю заштриховывать каждую косичку, обозначая накладывающиеся пряди в каждой из них. Для большего реализма я добавляю несколько тонких волосинок, «вылезших» из косичек.

**Третий шаг** Я продолжаю заштриховывать косички, нанося более темные штрихи, и добавляю побольше «вылезших» волосинок. Затем с помощью резинки-клячки я высветляю блики внизу каждой косички, там, где располагаются завязки, и делаю несколько ярких бликов на самих косичках.



Шаг 1



Шаг 2



Шаг 3

# ВЫБОР ФОТОГРАФИИ

Если вы решили делать рисунок по фотографии, лучше всего иметь несколько различных снимков, сделанных под разными углами и с различными источниками света, чтобы можно было выбрать лучшую. Это не только дает вам более широкий выбор поз и вариантов освещения, но и позволяет комбинировать различные элементы, взятые из разных фотографий. Например, вам понравится освещение на одной фотографии, а выражение лица лучше на другом. При создании портрета вы можете объединить все лучшее с каждого снимка.



A

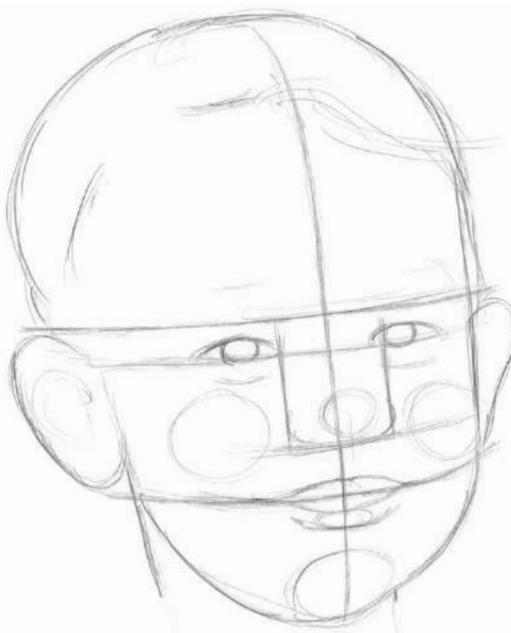


B



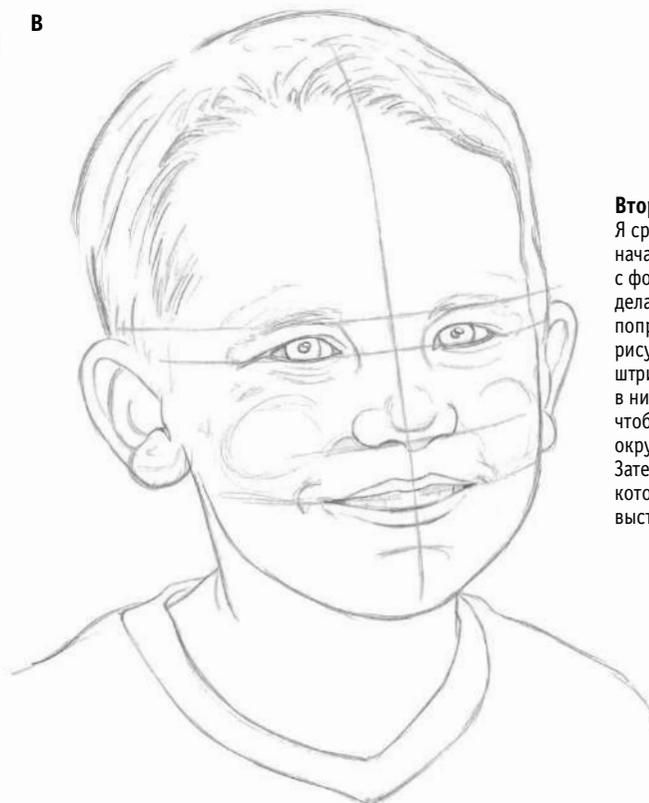
C

**Поиск наилучшей позы** На фотографии А глаза модели прищурены, и вообще они слишком темные. На фотографии В поза модели кажется зажатой и неестественной. Но на фотографии С его поза и выражение лица выглядят наиболее натурально!



## Первый шаг

После изучения всего набора фотографий я выбираю лучшую и использую ее для того, чтобы нарисовать контур лица, направляющие линии и расположить части лица.



## Второй шаг

Я сравниваю начальный эскиз с фотографией и делаю необходимые поправки, например рисую легкими штрихами круги в нижней части уха, чтобы обозначить округлость мочек. Затем я рисую зубы, которые немного выступают вперед.

# ВЫБОР ФОТОГРАФИИ

**Третий шаг** Я стираю направляющие линии и беру карандаш 2В, чтобы более детально прорисовать глаза и брови, я также заштриховываю губы и щеки. На фотографии видно, что источник света находится сверху, поэтому я оставляю наиболее светлые участки наверху головы, а самые темные – в нижней части лица и на шее.



**Четвертый шаг** Тем же карандашом 2В я делаю волосы несколько темнее, а затем продолжаю равномерно заштриховывать лицо и шею, после чего кончиком карандаша рисую светлые веснушки. Я делаю темнее внутреннюю часть рта, прорисовываю зубы. Я рисую горизонтальные полосы на рубашке и заштриховываю воротник. И, наконец, я сравниваю фотографию с рисунком, чтобы убедиться, что мне удалось правильно передать сходство.

# Рисование светлых волос

Когда рисуют портрет человека со светлой кожей и волосами, штриховку сводят к минимуму — наносят только средние и темные оттенки, чтобы создать иллюзию формы, не создавая ощущения цвета. Чтобы нарисовать светлые волосы, надо лишь создать общую форму, а затем следует добавить несколько тщательно продуманных штрихов, которыми создаются иллюзия шевелюры и определенный объем. Имейте в виду, что часто у людей со светлой кожей и волосами бывают тонкие брови и веснушки.



**Штриховка при светлых волосах и коже** На этой фотографии свет падает сверху, поэтому челка, нос и щеки выглядят почти белыми, так что я не касаюсь карандашом этих участков, заштриховывая остальное и оставляя большую часть бумаги белой.



**Первый шаг** Прежде всего я делаю контур лица карандашом HB. Лицо немного наклонено влево, поэтому я перемещаю вертикальную среднюю линию немного влево. Я слегка намечаю глаза, нос, рот и уши, а затем изображаю длинную, стройную шею.



**Второй шаг** Теперь я беру карандаш 2B и начинаю более детально прорисовывать черты лица. Хотя я работаю по фотографии, тем не менее по праву художника я немного меняю образ так, как мне кажется целесообразным. Например, я рисую челку так, чтобы она падала на лоб прямо, а не в сторону, как на фотографии. Я также не изображаю прядь волос, приподнятую ветром.



**Третий шаг** Теперь я обвожу черты лица, стирая направляющие линии. Я продолжаю рисовать волосы, оставляя сверху и по бокам белые участки, на которых я провожу только несколько темных полосок. Самые темные оттенки использованы на участках вокруг ушей, где волосы создают тень. Затем я добавляю маленькие кружки для сережек и заштриховываю внутреннюю поверхность ушей. Я прорисовываю губы, а затем горизонтальными линиями заштриховываю шею.



**Четвертый шаг** Я заштриховываю лицо легкими, мягкими штрихами, чтобы передать светлую кожу моей модели. Затем я делаю короткие, быстрые штрихи, рисуя брови — они должны быть мягкими и светлыми, поскольку у модели светлые волосы. Затем я заштриховываю радужки штрихами, исходящими из зрачка. Я также добавляю несколько линий штриховки на воротнике рубашки.

## Рисование тонких волос

Светлые волосы часто бывают тоньше, чем темные, особенно у детей. Рисуйте тонкие волосы узкими прядями, оставляя много белых участков, проглядывающих между темными штрихами. Добавьте несколько коротких, тонких прядей волос, обрамляющих лоб.



# РИСОВАНИЕ СВЕТЛЫХ ВОЛОС

**Пятый шаг** Резинкой-клячкой я высветляю блик на нижней губе. Затем я рисую более темные пряди волос и еще раз обвожу глаза и брови. Я начинаю добавлять веснушки, следя за тем, чтобы они были разными как по размеру, так и по форме. (См. «Создание реалистичных веснушек» ниже.) И, наконец, я заштриховываю футболку, используя относительно темные штрихи. Легко может получиться так, что портрет белокурого человека просто растворится на листе белой бумаги, таким образом темная футболка помогает выделить модель из фона.



## СОЗДАНИЕ РЕАЛИСТИЧНЫХ ВЕСНУШЕК

Рисуя веснушки, разбросайте их в случайном порядке, меняя размер и расстояния между ними. Вам не обязательно точно изображать каждую веснушку на лице вашей модели – просто нарисуйте общие формы и позвольте зрителю мысленно заполнить остальные.

**Что следует делать** Убедитесь, что часть веснушек накладывается одна на другую, и делайте некоторые более светлыми, а другие – более темными, меняя давление на карандаш.



**Рисуя веснушки,** не располагайте их слишком равномерно и не делайте их одинакового размера, как показано здесь. Эти веснушки больше похожи на ткань в горошек!

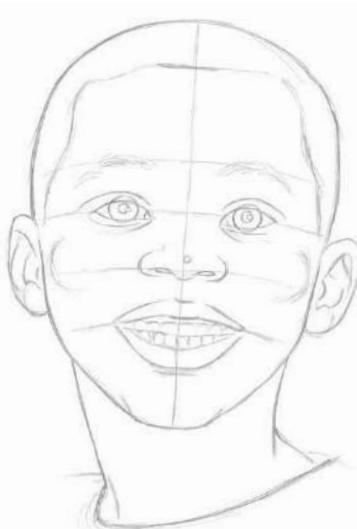


# ИЗОБРАЖЕНИЕ ТЕМНЫХ ТОНОВ КОЖИ

Рисуя темную кожу, обратите внимание на оттенок кожи и на то, как он сочетается с оттенками других элементов портрета. Например, когда кожа темная, губы должны быть заштрихованы еще сильнее. Кроме того, ищите в образе те детали, которые указывают на этническую принадлежность или расу — например, форма носа, губ или глаз, цвет волос или их текстура.



**Первый шаг** Карандашом 2В я рисую общий контур головы и направляющие линии, располагая с их помощью части лица. Я рисую миндалевидные глаза, широкий нос и полные губы, точно изображая то, что вижу перед собой. Затем я рисую зубы и обозначаю линию роста волос, брови и уши.



**Второй шаг** Карандашом 2В я намечаю изгиб шеи и подбородок. Затем я рисую глаза и короткими, быстрыми штрихами рисую брови. Затем я начинаю более детально рисовать уши и зубы и после этого перехожу к рисованию линии роста волос и выреза рубашки.



**Третий шаг** Затем я заштриховываю нос, шею и верхнюю губу, стараясь, чтобы она выглядела достаточно полной. Я довольно сильно заштриховываю ноздри, делая их очень темными, чтобы они выделялись на фоне темной кожи. Быстрыми, круглыми штрихами я начинаю рисовать короткие вьющиеся волосы. Затем я прорисовываю брови, глаза и воротник рубашки.

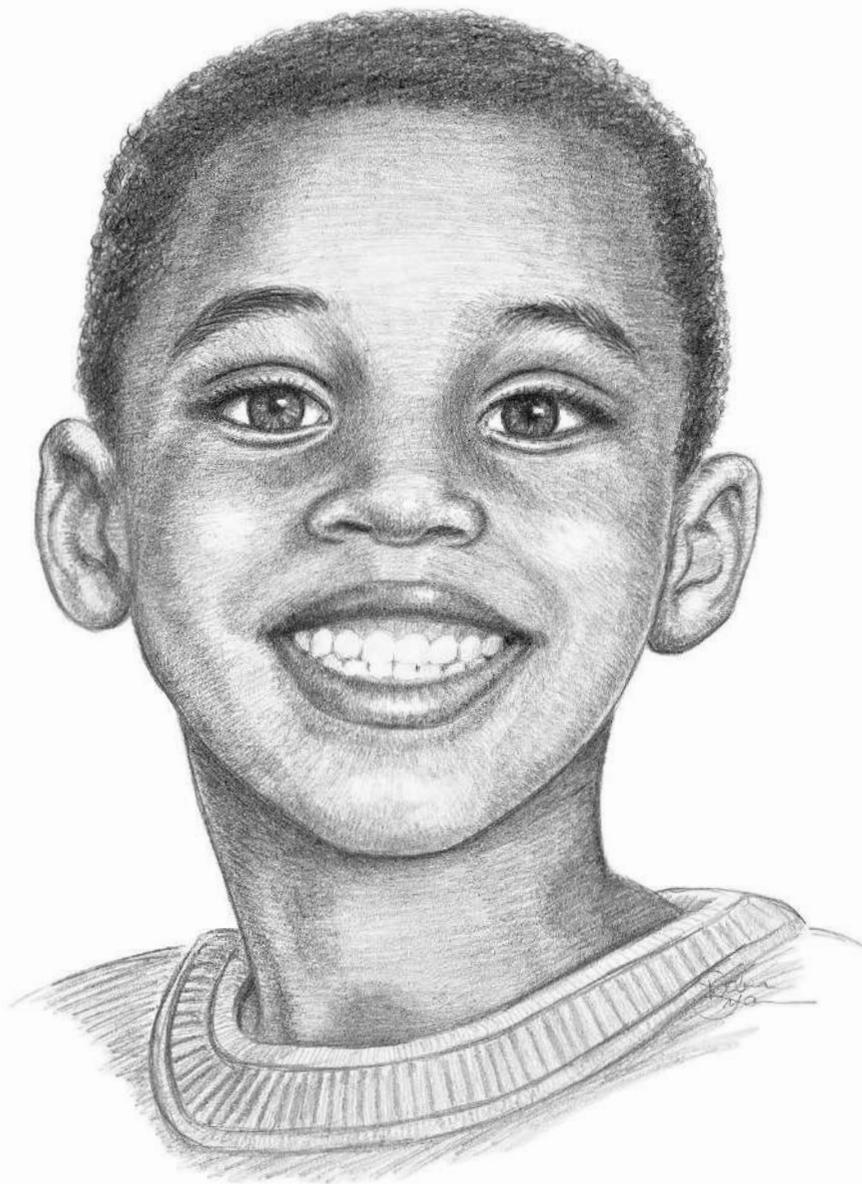


**Четвертый шаг** Штрихами, повторяющими форму рта, я продолжаю заштриховывать губы, а потом заштриховываю десны так, чтобы на их фоне сильно выделялись белоснежные зубы. Я слежу за тем, чтобы губы и десны не контрастировали слишком резко с кожей, потому что если они будут слишком темными, то это будет выглядеть неестественно. Затем я рисую жесткие волосы с помощью множества округлых штрихов. Затем я начинаю штриховать горизонтальными линиями шею, располагая их вдоль ее поверхности. Обратите внимание на то, как накладываются эти линии в штриховке, выполненной в шаге 3.



**Пятый шаг** Теперь я наношу легкий слой штриховки по всему лицу, все время меняя направление штрихов, чтобы они соответствовали расположению соответствующей поверхности. Благодаря штриховке лицо начинает становиться немного более округлым. Позднее я добавлю еще слой штриховки, чтобы лицо стало еще более округлым и пухлым.

# ИЗОБРАЖЕНИЕ ТЕМНЫХ ТОНОВ КОЖИ



**Шестой шаг** Я продолжаю штриховать лицо, делая виски темнее и оставляя середину лба более светлой, чтобы показать, куда падает свет. Затем я наношу слой темной штриховки на нос, оставляя блик на кончике. Я также начинаю рисовать рубашку, закругляя штрихи в тех местах, где начинается задняя часть воротника. Затем я еще сильнее заштриховываю губы, чтобы подчеркнуть, насколько они полные, а потом высветляю блик на нижней губе резинкой-клячкой. И, наконец, я смягчаю переходы между различными оттенками, легко смешивая их резинкой-клячкой.

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ НУЖНЫХ ОТТЕНКОВ

Каждый тон кожи состоит из участков различных оттенков – рисуя графитовым карандашом, вы можете точно передать эти различия с помощью света и тени. Прежде чем вы начнете рисовать, убедитесь, что хорошо изучили лицо модели, – важно установить наиболее темные и самые светлые оттенки кожи, оценить, бледная у нее кожа, средняя или темная. В примерах, приведенных справа, цвет волос и контрастные тона кожи позволяют предположить, что у мальчика справа средний тон кожи, а у мальчика в центре кожа белая. Темная штриховка щек мальчика справа делает его лицо очень румяным и загорелым.



# РАЗЛИЧИЯ ПРИ ИЗОБРАЖЕНИИ СТАРЫХ И МОЛОДЫХ ЛИЦ

Для того чтобы научиться рисовать яркие, выразительные портреты, в которых хорошо чувствовался бы характер, выполняйте многочисленные наброски и этюды младенцев, подростков и пожилых людей. В портрете каждый элемент имеет огромное значение – ракурс, выражение лица и возраст. Используя различные комбинации многогранных элементов, вы сможете создать практически бесчисленную галерею

образов и характеров. Эксперименты с рисунком принесут вам большую радость и удовольствие.

Книга построена в соответствии с объектами рисования – образами мужчин, женщин и детей разного возраста. Как вы увидите далее, при незначительных различиях эти категории предполагают заметную разницу в подходе. Так что настраивайтесь на серьезную работу.

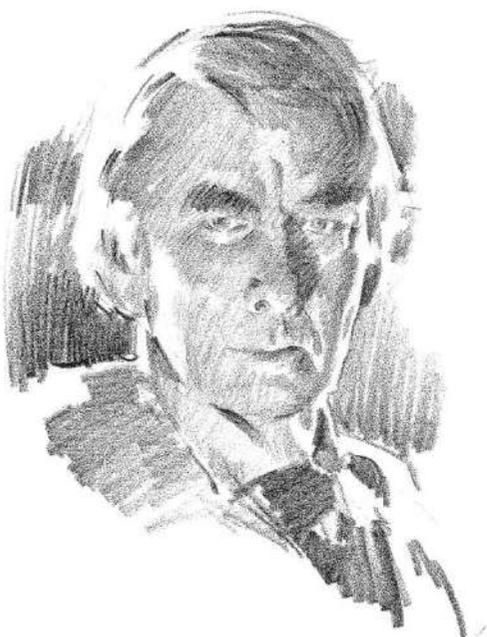


# Альбом для набросков

**З**аведите альбом для набросков, чтобы постоянно практиковаться в рисовании головы человека. Старайтесь запечатлеть в набросках повсюду встречающиеся вам типажи и характеры. Оглянитесь вокруг, и вы увидите, что они, кажется, даже готовы вам позировать. Рисуйте с натуры, по фотографиям и вырезкам из журналов. Ничто не может быть более эффективным, как постоянная практика. Рисуйте по

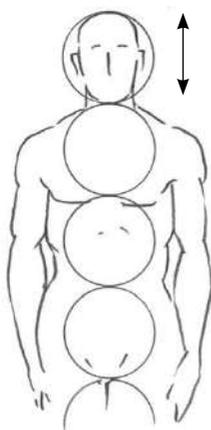
одному портрету в день – и вы быстро заполните набросками весь альбом. Помните, что нет лучшего способа исследования предмета, чем практика рисования существующих типов характеров. В процессе рисования головы человека вы столкнетесь не только с основными закономерностями рисунка, но и личностными проблемами, отраженными в характерных складках, выражении глаз и т. д.

**ПРАКТИКУЙТЕСЬ В РИСУНКЕ  
ПОВСЮДУ И ВСЕГДА**



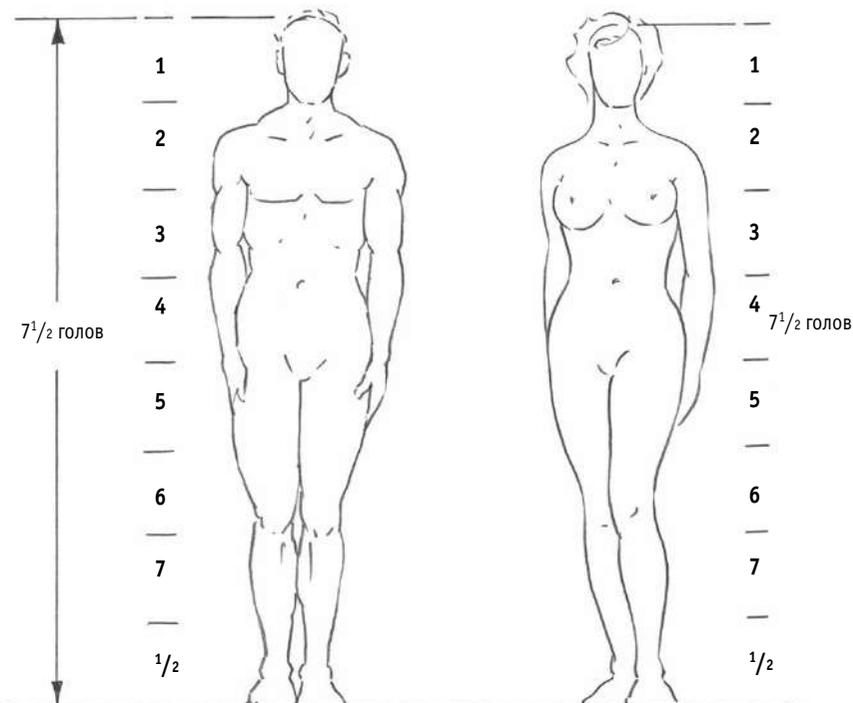
# ПРОПОРЦИИ ТЕЛА ВЗРОСЛОГО

Так же, как есть пропорции при рисовании лица, так и тело подчиняется определенным правилам пропорций. Вы можете использовать усредненные или живописные параметры. Схемы, приведенные на этой странице, иллюстрируют различия между этими типами пропорций. Изучите их и попрактикуйтесь – сделайте побольше эскизов. Как вы наверняка знаете, нереалистичный рисунок фигуры виден сразу.

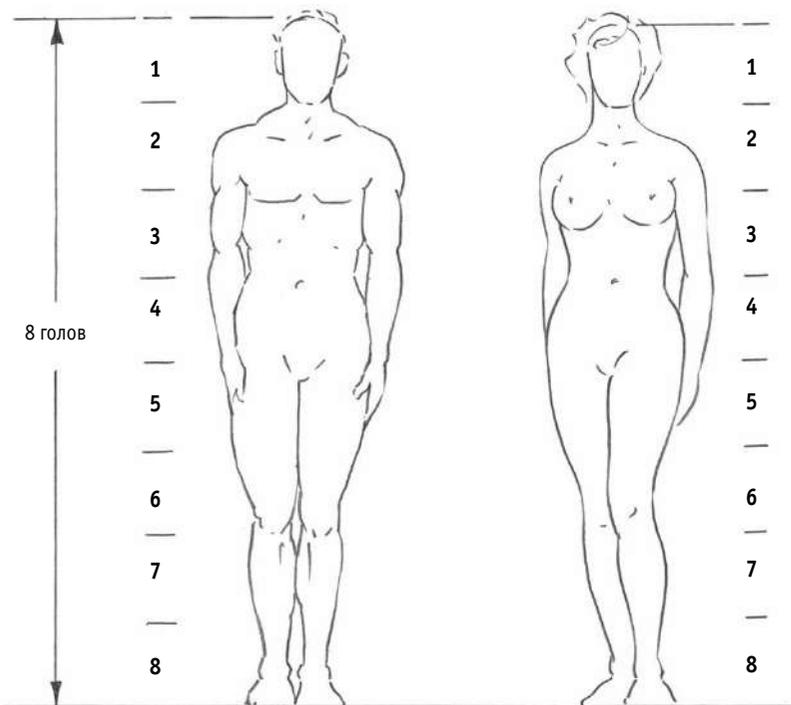


Длина головы как единица измерения остального тела

Обычно мужская фигура шире всего в плечах, тогда как фигура женщины шире всего в бедрах



Средние пропорции



Живописные пропорции

В реальности высота большинства фигур  $7\frac{1}{2}$  голов (среднее значение), но мы обычно рисуем их высотой в 8 голов (живописный стандарт), потому что фигура высотой в  $7\frac{1}{2}$  голов кажется приземистой и короткой. Пробуйте нарисовать несколько своих фигур. Поначалу скорее всего фигуры будут получаться не слишком реалистичными, но, попрактиковавшись, вы наберетесь опыта, и рисунок будет получаться все лучше. Помните, что рисовать фигуры намного легче, когда у вас перед глазами есть образец – живая модель или хорошая фотография.

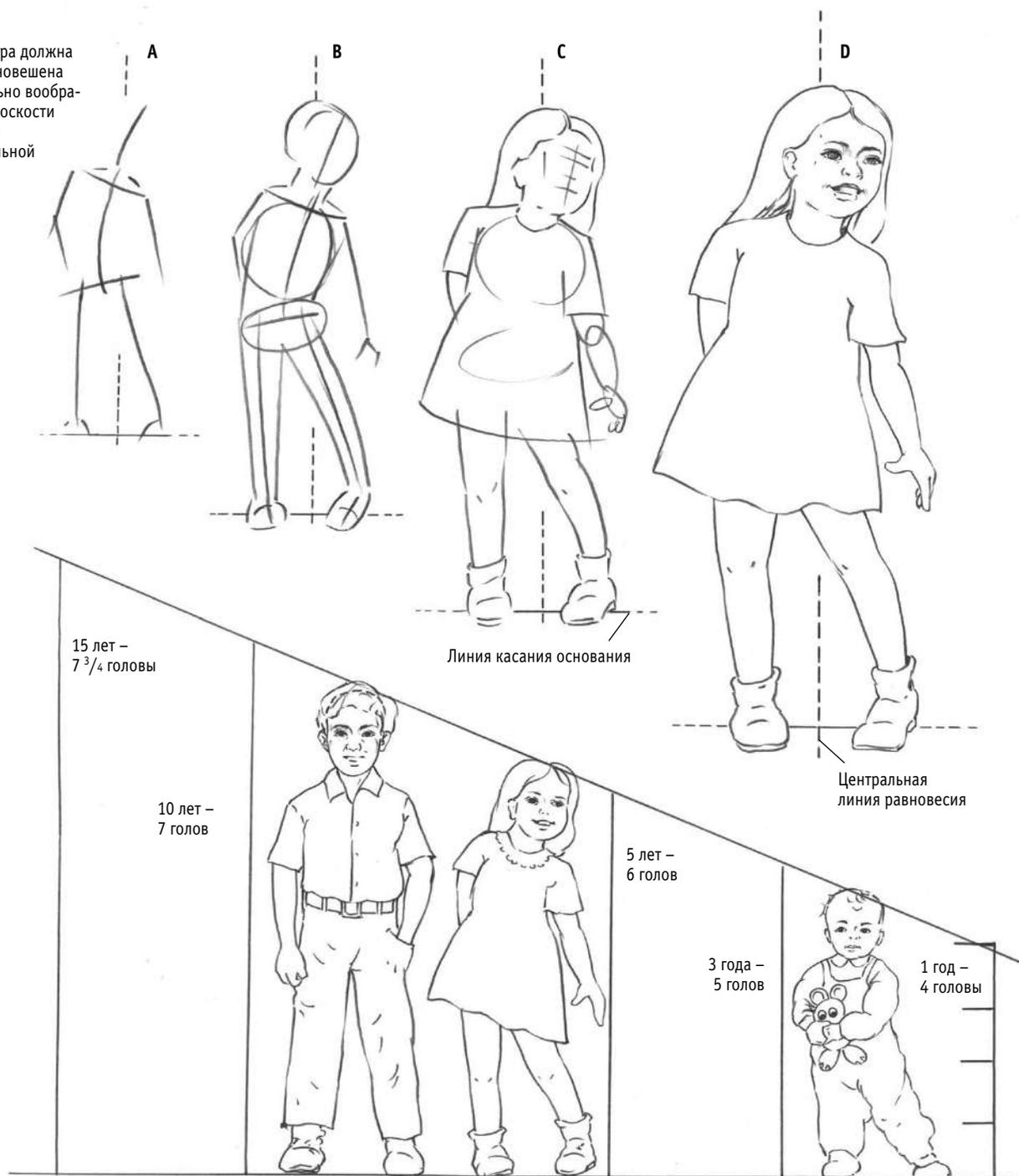
**Живописные пропорции использовались художниками еще со времен Древней Греции.**

# ПРОПОРЦИИ ТЕЛА РЕБЕНКА

На нижнем рисунке показано, как использовать размер головы в качестве единицы измерения при рисовании детей разного возраста. Рассматривая свою модель, постарайтесь поточнее рассчитать, сколько голов помещается в ее росте. Начните рисунок, делая легкий набросок фигуры из линий, чтобы

передать общую позу. Используйте простые формы вроде кругов, овалов и прямоугольников, чтобы передать общие контуры тела. Уточните эти формы, изображая отдельные части тела, и добавьте схематичное изображение одежды.

Ваша фигура должна быть уравновешена относительно воображаемой плоскости основания и вертикальной средней линии.

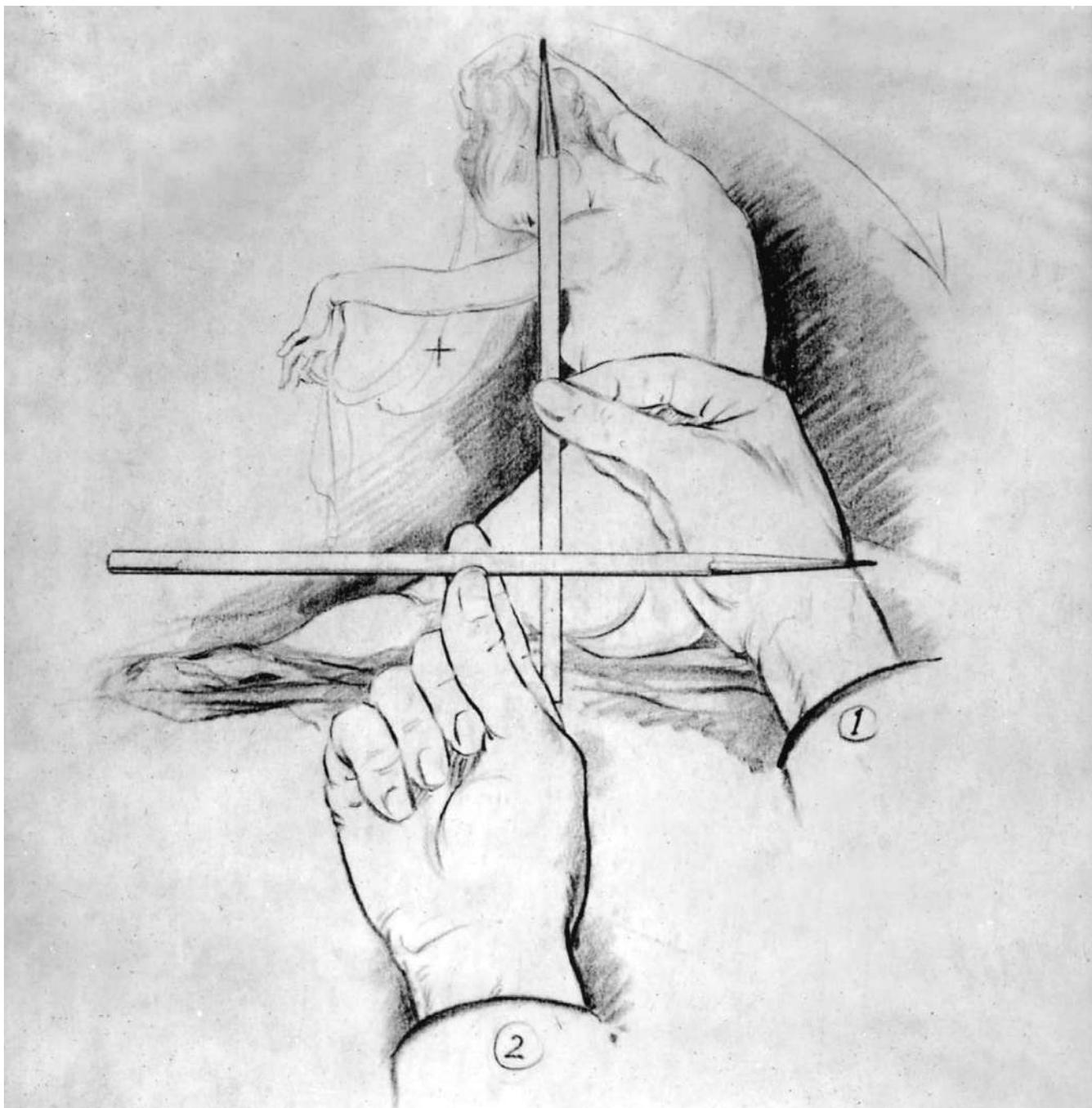


Детей рисовать очень интересно, но поскольку они не способны долго стоять неподвижно, лучше рисовать их по фотографии.

# ПРИЕМ СРАВНИТЕЛЬНОГО ИЗМЕРЕНИЯ

Теперь вы можете использовать этот прием сравнительного измерения в процессе рисования. Направив взгляд через прямой край карандаша на

объект и опустив затем карандаш на рисунок под тем же углом, вы также можете определить, соответствуют ли углы изображаемого объекта модели.



(1) Держа ваш графитный или угольный карандаш вертикально (как показано на рисунке) и закрыв один глаз, прикните высоту объекта, отодвигая или приближая карандаш.

(2) Держа карандаш на том же расстоянии от глаза, поверните его горизонтально и определите соотношение между высотой и шириной. Для более

мелкого измерения держите карандаш на расстоянии вытянутой руки, так чтобы большой палец мог скользить вверх и вниз по всей длине карандаша. Отметив (от кончика карандаша) ногтем большого пальца высоту головы, вы можете выяснять, сколько голов составляет та или иная часть фигуры по ширине или высоте, и пропорции будут соблюдены.

# ТУЛОВИЩЕ

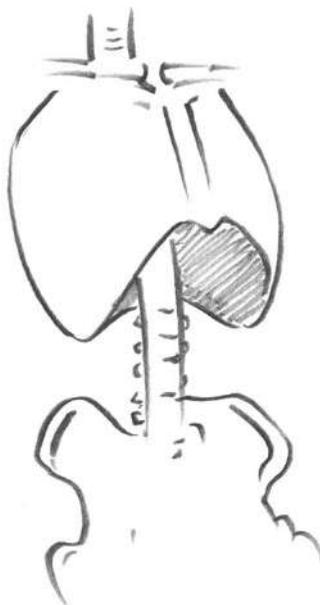
Человеческое тело рисовать не так-то просто, поэтому важно начать с быстрого наброска основной скелетной структуры. Человеческий скелет можно уподобить деревянному каркасу дома – он поддерживает всю фигуру и влияет на форму тела.



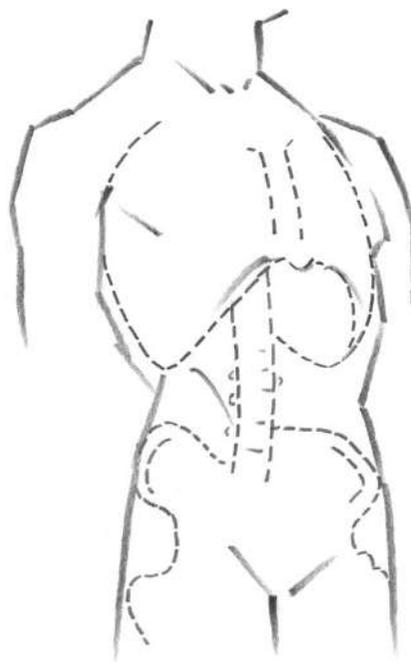
Вид спереди



Треугольник, вписанный в торс

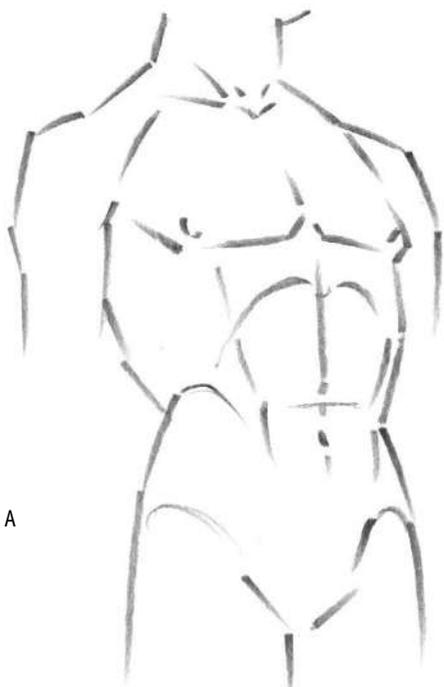


Основные части скелета

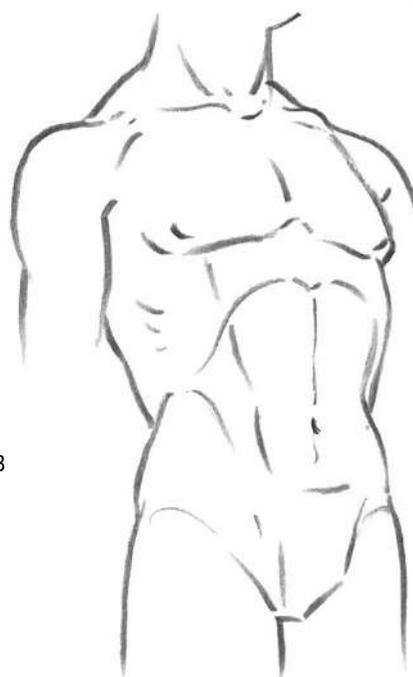


Скелетная структура внутри туловища

На рисунке туловища, вид спереди, показаны плоскости тела, являющиеся следствием формы скелета. Лопатки и талия, особенно в мужском туловище, образуют форму треугольника. В женских туловищах форма треугольника обычно менее заметна, их тела могут даже напоминать перевернутый треугольник.



А



В

Микеланджело препарировал трупы, чтобы узнать, как устроены скелет и мышцы!

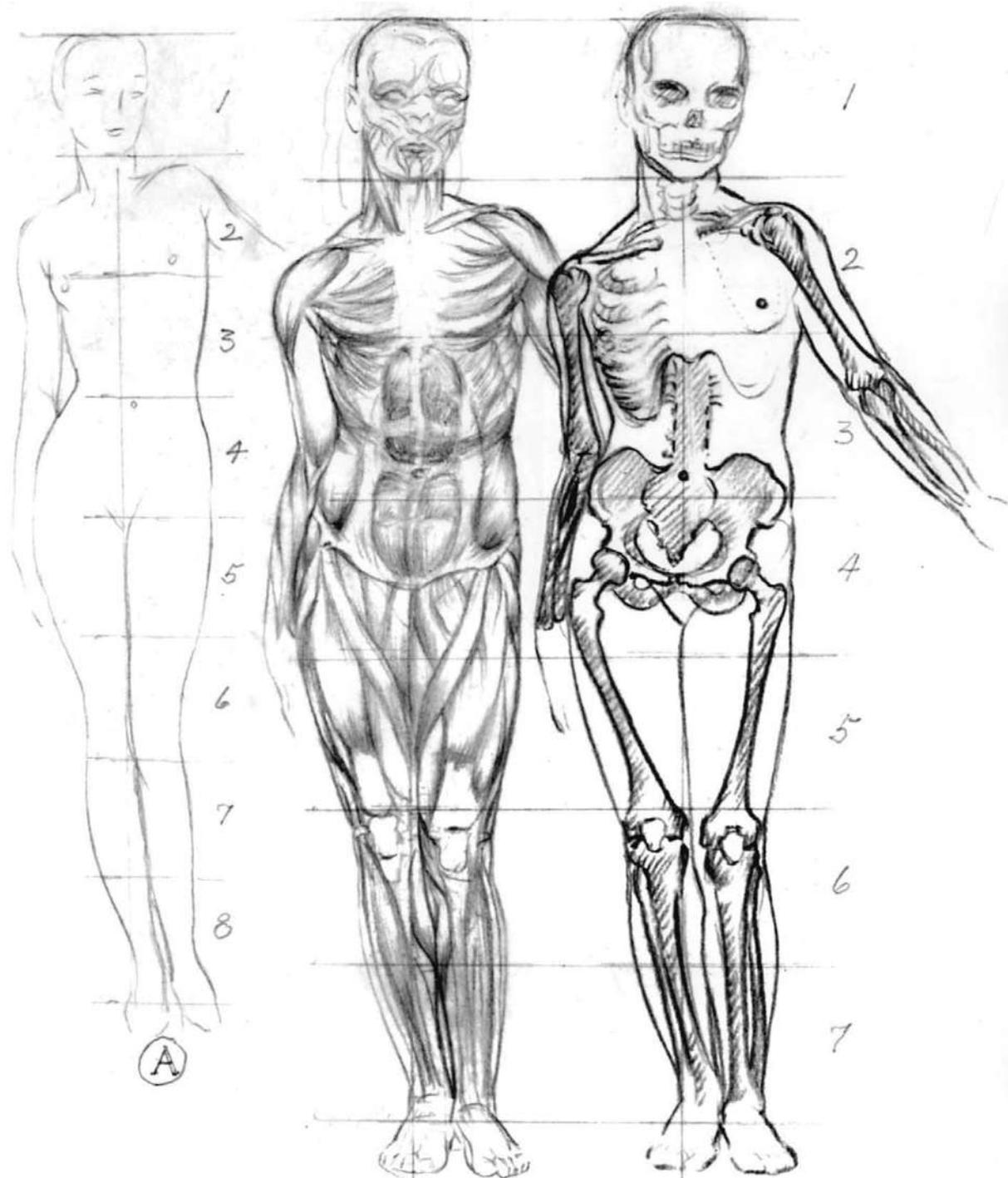
Мышцы также влияют на форму тела. Вам стоит потщательнее изучить мышечную структуру человека, чтобы более точно выполнять штриховку контуров тела.

# ПРОПОРЦИИ ФИГУРЫ ЧЕЛОВЕКА

Архитектор должен знать конструкцию и материал. Вам будет полезно узнать кое-что о костях, мышцах и тканях человеческого тела – не латинские названия, а их размер, функции, вес и фактуру. Вы должны знать, что большие кости не гнутся и приводятся в движение в суставных углублениях благодаря сжатию мускулов.

В процессе рисования более важную роль, чем учебник по анатомии, играет пристальное наблюдение. Отметьте, как близко к поверхности находятся некоторые кости: плечевой и локтевой суставы, кости запястий, таза, бедер, коленей и лодыжек.

Простой единицей измерения является голова. В среднем рост женщины – 6–7 голов.



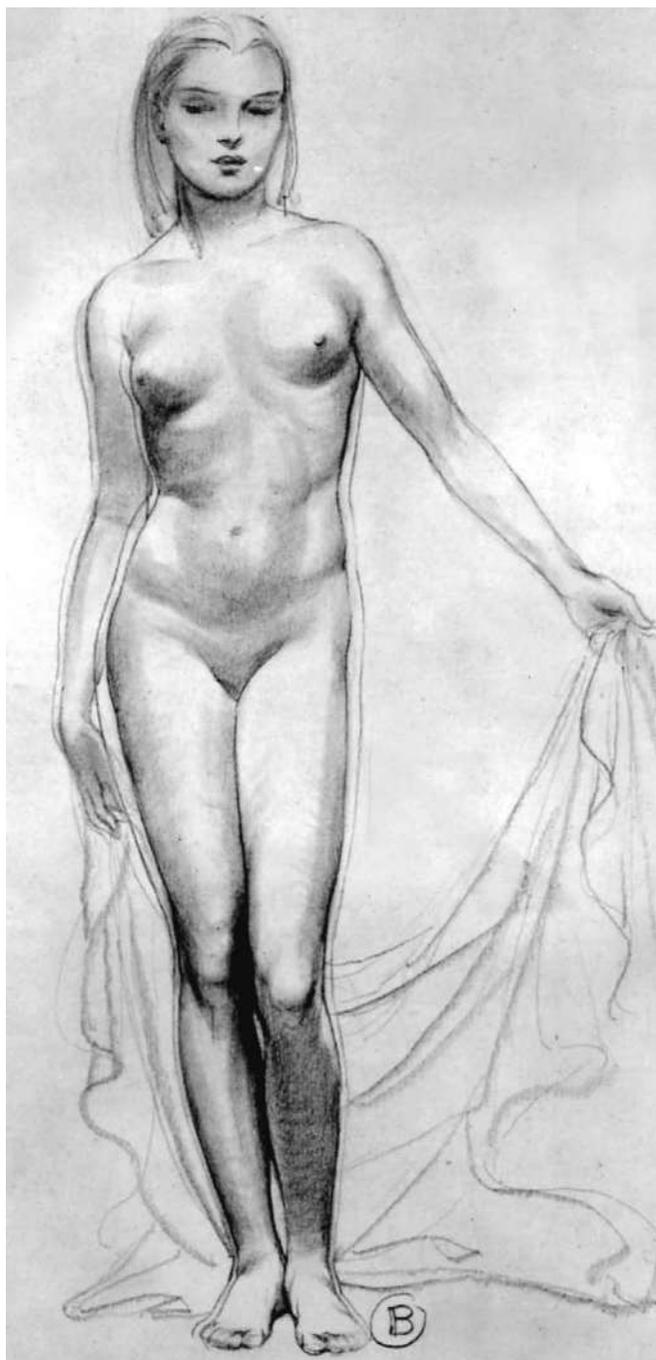
# СОВРЕМЕННЫЙ ИДЕАЛ ФИГУРЫ

Рост этой классической греческой фигуры составляет около 7 голов. Я надеюсь, автор этого прекрасного произведения не осудил бы меня за то, что для полноты картины я добавил голову и руки.

Мода меняется даже в отношении тела, поэтому по сегодняшним меркам фигура богини может показаться немного коренастой. Давайте поищем золотую середину между фигурой манекенщицы, высота

которой 8 голов (А), и более стройной Афродитой (В) — это и будет современный идеал.

Ширине плеч будет соответствовать примерно две головы, ширине талии — одна, а ширине бедер — полторы. Запомните правило деления на три части: расстояние от подбородка до костей таза примерно такое же, как от костей таза до коленной чашечки и как от коленной чашечки до пяток.



Афродита Киренская. Музей Римские термы, мрамор, автор неизвестен.

# Руки

**В** кистях рук очень много подвижных элементов, поэтому рисовать их будет довольно сложно. Некоторые положения руки рисовать труднее других. Чтобы набраться опыта, вы можете попробовать складывать руки в самых разных позах — свои или руки модели. Обычно мужские руки более угловатые, их линии более грубые, женские руки следует рисовать более плавными, изящными линиями. Что касается соотношения кисти руки и фигуры, помните, что кисть имеет ту же длину, что и лицо от подбородка до линии роста волос. Если рука лежит так, что вы не можете увидеть все пальцы, не пытайтесь нарисовать то, чего вы не видите, иначе рисунок будет выглядеть неестественно. Не отчаивайтесь, если ваши первые рисунки не будут достаточно правдоподобными — рисование рук требует довольно большой практики!



**Кости и мускулы** Изучение костей и мускулов руки поможет вам лучше понять форму и движение кисти. Это, в свою очередь, сделает ваши рисунки лучше. Обратите внимание, как соединяются пальцы, как они сочетаются между собой и как кости и мускулы отходят от предплечья.



## Разница между руками мужчины и женщины

Эти кисти рук молодой пары ясно показывают, что руки мужчины и женщины рисуют по-разному. Сильный свет льется сверху, создавая яркие блики на тыльной стороне руки женщины.



**Вытянутый указательный палец и подогнутые остальные** На коже в основании большого пальца больше складок и морщин, чем на всех остальных пальцах. Эта рука освещена сверху, поэтому блики расположены на верхней стороне пальцев, а тень — внизу.



**Демонстрация открытой ладони** Рука взрослой женщины с открытой ладонью может находиться в покое, указывать на что-то или тянуться к чему-то. Свет падает сверху, поэтому основные блики расположены на кончиках пальцев и на ладони, оставляя тыльную сторону кисти в тени.



**Рука держит кисть или ручку** Эта рука взрослого мужчины держит кисть, но кисть в этом же положении может держать ручку или карандаш. Сильный источник света справа наиболее ярко освещает пальцы и оставляет тыльную сторону кисти и запястье в тени.



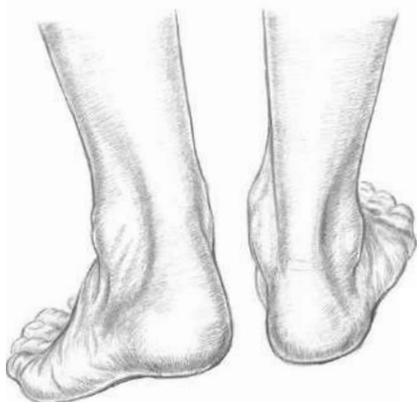
**Кулак** Кулак мужчины средних лет, изображенный здесь, может крепко сжимать что-то или работать с инструментом. Освещение мягкое и равномерное, свет падает из источника, расположенного слева от зрителя.



**Игра на музыкальном инструменте** На этом рисунке рук молодого мужчины, лежащих на клавишах, несколько пальцев не видны. Так можно рисовать и руки, которые куда-то тянутся. Свет здесь падает сверху, освещая тыльную сторону кистей рук.

# Стопы

Пальцы ноги менее гибкие, чем пальцы руки, поэтому стопы рисовать проще, чем кисти рук. Поскольку у ног своя уникальная структура, полезно изучить составляющие их кости, мускулы и сухожилия, — это поможет вам правильно рисовать их. Попробуйте рисовать ноги с разных ракурсов, как показано здесь, чтобы наработать необходимые навыки.



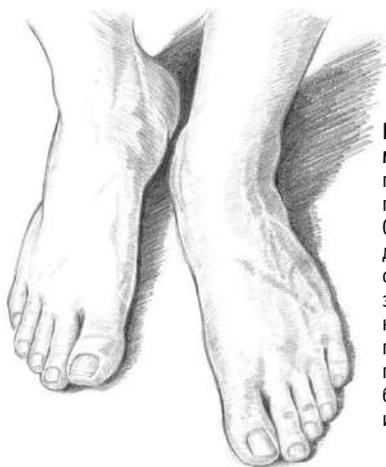
**Вид сзади** Когда стопы рисуют сзади, на пятку и заднюю поверхность ноги падает свет и они становятся одним большим светлым участком. С этого ракурса передней поверхности стопы практически не видно.



**Перекрещенные ноги** Мы стоим перед перекрещенными ногами этого человека и потому видим подошву его правой ноги. Левая нога лежит на правой, и нога направлена в сторону зрителя, таким образом здесь следует рисовать ногу в перспективе. Когда пальцы ноги рисуют с подобной точки зрения, они выглядят как овалы.



**Ноги молодой женщины** Ноги этой девушки гладкие, потому что она сидит, вытянув ноги перед собой. Сильный свет сверху делает верх ног очень светлым и отбрасывает темные тени.



**Ноги взрослого мужчины** Этот человек приподнял правую ногу под углом, начиная шаг. Она выглядит меньше, чем другая нога, потому что она находится дальше от зрителя. Обратите внимание, как на приподнятую ногу падает свет, а на ногу, прочно стоящую на полу, больше сложной штриховки и легких участков тени.



**Стопы в профиль** На этом рисунке стоп шагающей женщины ее правая нога изображена в полный профиль, поэтому виден только большой палец ноги. Ее левая нога согнута и немного повернута к зрителю, таким образом мы можем видеть все пальцы этой ноги. Обратите внимание на разницу в форме прямой и согнутой стоп.

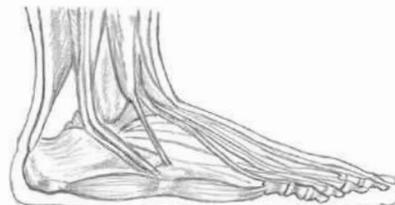
## Анатомия стопы



**Костная структура**



**Пятка и свод стопы** В этом изображении скелета хорошо видны прикрепление костей ноги в лодыжке и тяжелая кость, образующая пятку и свод стопы.



**Мускулы** В изображении сбоку легко увидеть соотношение между стопой и ногой. Вы можете увидеть большинство мускулов стопы, которые обеспечивают большую часть движений ноги.

# Композиция с фигурами людей

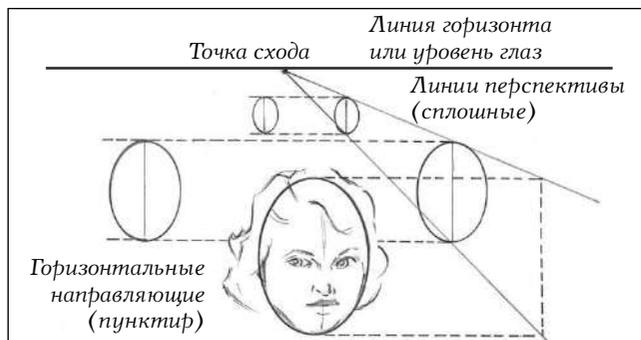
**Р**асположение и размер человека на *картинной плоскости* (физическая поверхность, занятая рисунком) крайне важно с точки зрения *композиции*, то есть расположения элементов рисунка на бумаге. Свободное или «негативное» пространство вокруг портрета обычно должно быть большим, чем область, занятая портретом, создавая своего рода личное пространство вокруг портретируемого объекта. Рисуете ли вы только лицо, голову и плечи или фигуру целиком, необходимо продумать правильное и гармоничное положение объекта. Попробуйте в этом, делая наброски людей, чтобы понять важность размера и расположения предмета в картине.

## ОСНОВЫ ПОРТРЕТНОЙ ЖИВОПИСИ

Правильное расположение объектов на картинной плоскости — ключевой элемент хорошего портрета, и главным здесь будет размещение глаз портретируемого. Глаза первыми притягивают внимание зрителя, таким образом, их не следует размещать на горизонтальной или вертикальной средней линии поверхности рисунка. Предпочтительно располагать глаза несколько выше средней линии. Старайтесь также не рисовать портрет слишком близко к боковым, верхней или нижней сторонам листа, поскольку это создает неприятное ощущение неустойчивости.



**Расположение портрета** На маленьких картинках, приведенных здесь, видно, что голова девочки слишком сильно смещена вправо и вниз, что создает ощущение «соскальзывания». На большем эскизе лицо расположено правильно и уравновешенно как по горизонтали, так и по вертикали, что оставляет достаточно места, чтобы дополнить картину какими-то деталями, которые могут сделать композицию более интересной.



**Повторение объектов** Если вы рисуете несколько похожих объектов приблизительно одинакового размера, используйте для определения относительных размеров правила перспективы. Изобразите на линии горизонта точку схода и пару линий перспективы. От линий перспективы отходят направляющие, отображающие положение макушки и подбородка, а затем такие же линии определяют положение макушек и подбородков прочих голов. Чем дальше голова от зрителя, тем она меньше.

## ДОБАВЛЕНИЕ ФОНА К ПОРТРЕТУ

Многие портреты рисуются без фона, чтобы не отвлекать зрителя от предмета. Если вы все же добавляете дополнительные элементы к портретам, убедитесь, что правильно определили размер, форму и взаимное расположение объектов, окружающих фигуру. Эти дополнительные элементы должны помогать выразить индивидуальность или интересы портретируемого.



**Повторение форм на портрете** Тонкие черты этой молодой женщины подчеркнуты простыми абстрактными формами фона. Плавные кривые заполняют большую часть негативного пространства, подчеркивая элегантность прически, черт лица женщины. В этой композиции важна простота формы — на портрете мы видим только ее голову и шею. Заметьте, что ее глаза смотрят прямо на зрителя — очень эффектная и интересная особенность.

## Подчеркивание интересов портретируемого

**Фон** на этом портрете молодого человека показывает его интерес к ракетной технике. Прямые линии фона контрастируют с округлыми формами человеческой фигуры. Хотя детали фона довольно сложны, он зрительно отступает вглубь и служит для того, чтобы уравновесить массивность фигуры человека. Главным элементом картины все равно остается человек, но дополнительный элемент фона создал визуальный интерес.

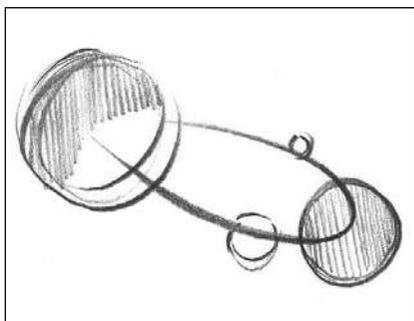
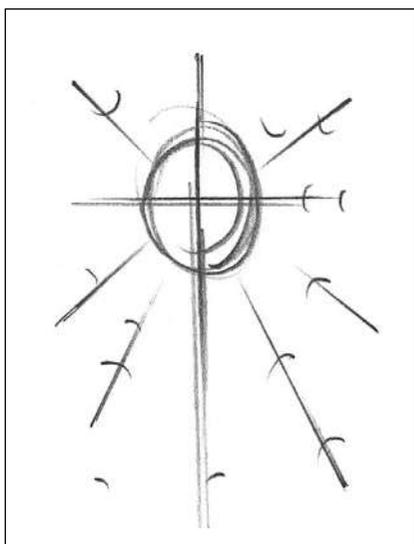


# Композиция с фигурами людей

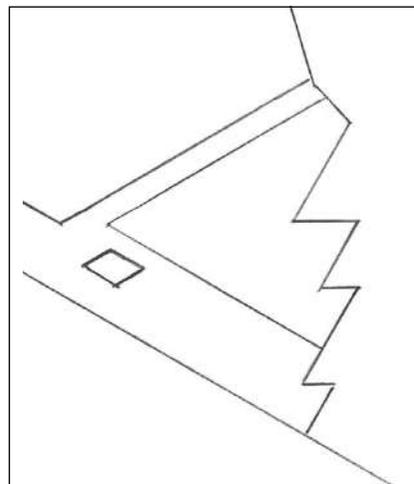
Порой бывает необходимо нарисовать лицо большим, таким, что оно не помещается на лист бумаги, как это показано ниже, — это тоже вариант интересной композиции. Порой можно обрезать часть рисунка, создав довольно драматичное изображение крупным планом.



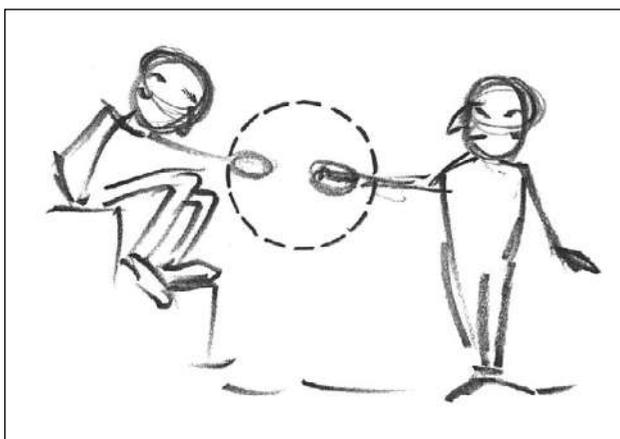
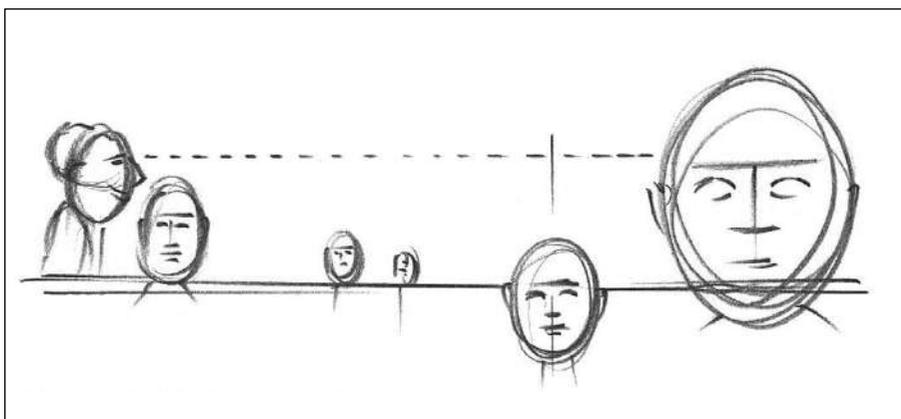
Вы можете создать связь между несколькими предметами в одной композиции, творчески используя круги и эллипсы, как показано на рисунке внизу.



Кривые линии являются хорошими элементами композиции — они могут вызвать ощущение гармонии и равновесия. Попробуйте нарисовать несколько кривых линий на листе бумаги. Пустые участки бумаги помогут вам разместить фигуры на своем рисунке.



Острые углы могут добавить композиции драматизма. Нарисуйте несколько прямых линий под различными углами друг к другу и позвольте им пересекаться между собой. Зигзаги также образуют острые углы, которые придают композиции дополнительную энергетику.



**Управление взглядом зрителя** Примеры композиции, показанные выше и слева, иллюстрируют, как положение руки, направление взгляда и пересечение линий могут вести глаз к определенной фокусной точке. Используя эти примеры, попробуйте создать собственные оригинальные композиции.

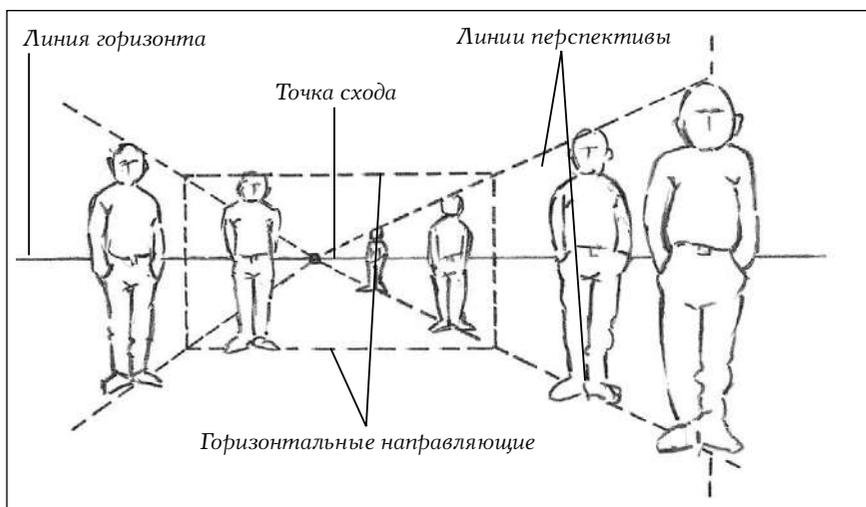
# ФИГУРА В ПОЛНЫЙ РОСТ

Создание композиции с фигурой человека в полный рост может быть достаточно сложным делом. Фигура стоящего человека намного больше в высоту, чем в ширину, поэтому ее следует разместить так, чтобы ее линия движения располагалась на уровне глаз зрителя и линии горизонта. Чтобы расположить на картине больше одной фигуры, используйте перспективу так же, как вы делали это с головами. Помните, что по мере удаления от зрителя фигура становится все меньше и менее детализированной. Чтобы фигуры людей в композиции располагались удобно для зрителя, они должны располагаться на уровне глаз зрителя, а линия горизонта должна располагаться приблизительно на уровне талии.



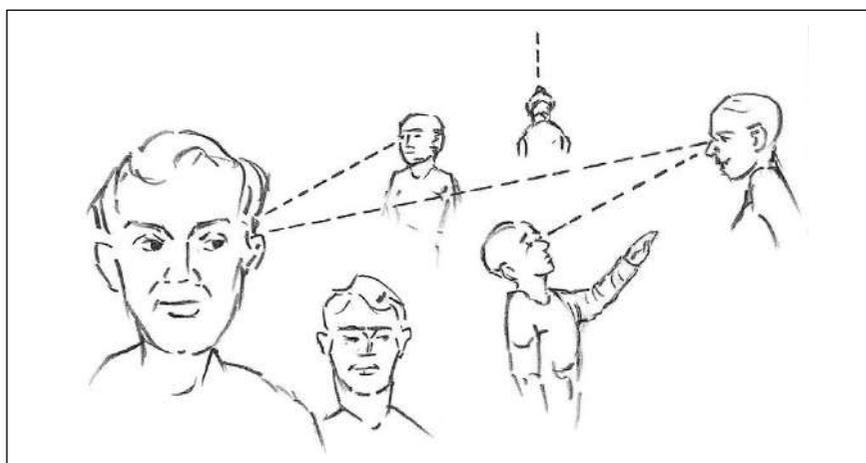
## Расположение одной фигуры

На рисунке А фигура расположена слишком точно по центру. На рисунке В фигура помещена слишком далеко слева. Рисунок С – пример правильного размещения человеческой фигуры в композиции.



## Определение размеров нескольких фигур

Чтобы композиция выглядела реалистично, нужно, чтобы все фигуры были нарисованы пропорционально. Все нарисованные здесь фигуры пропорциональны, потому что для определения их высоты использовались линии перспективы. Сначала нарисуйте линию горизонта и расположите на ней точку схода. Затем нарисуйте фигуру главного персонажа (здесь он справа), относительно которого будут рассчитываться пропорции всех остальных фигур. Нанесите тонкие линии перспективы, проходящие через нижнюю и верхнюю точки фигуры и сходящиеся в точке схода – они будут определять высоту всех остальных фигур. Если мы хотим разместить фигуры с другой стороны точки схода, следует нарисовать горизонтальные направляющие, отходящие от линий перспективы, чтобы определить высоту соответствующих фигур, а затем добавить линии перспективы с другой стороны.



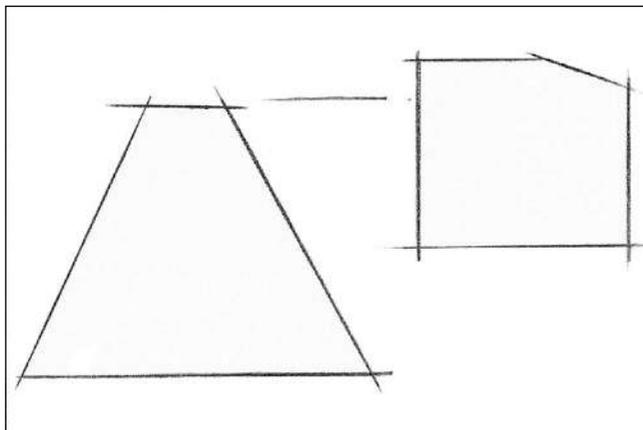
## Линия взгляда

Фигуры в композиции наподобие этой могут быть связаны между собой и с другими предметами, изображенными в сцене, с помощью линий взгляда (здесь они показаны пунктирными линиями). Вы можете показать линии взгляда либо с помощью глаз, либо используя поворот головы и даже указывая ее рукой. Эти указатели могут вести зрителя к главной точке интереса в композиции. Хотя человек, изображенный слева, изображен анфас, его глаза смотрят вправо. Глаз зрителя следует за линией взглядов по рисунку и ощущается как взаимодействие изображенных на картине людей. Человек, изображенный сверху, смотрит вертикально вверх.

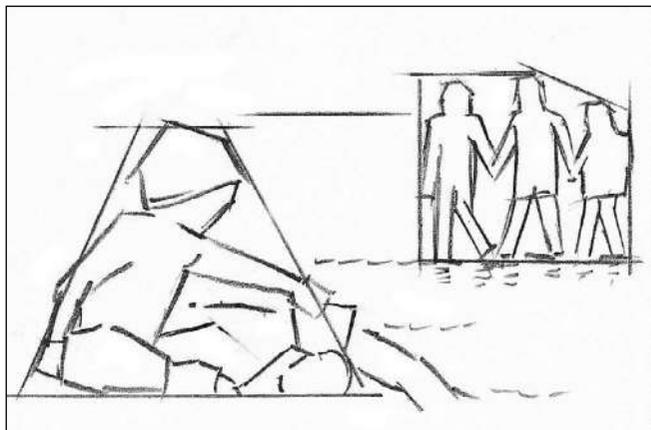
# ФИГУРА В ПОЛНЫЙ РОСТ

## РАЗМЕЩЕНИЕ ОДНОЙ И НЕСКОЛЬКИХ ФИГУР

Художники часто используют внешний контур и объемы фигур — это помогает правильно расположить элементы композиции на картине. Отдельные фигуры изображаются различными геометрическими фигурами, основанными на их позе, а несколько фигур, расположенных достаточно близко одна к другой, образуют единый массив. Определитесь с тем, что вы хотите показать своей композицией, и сделайте небольшие наброски, прежде чем закончить рисунок. Следующее упражнение основано на использовании формы и объема одиночной и нескольких сгруппированных фигур, чтобы создать рисунок, приведенный внизу этой страницы.



**Шаг 1** Сначала определите общую композицию — передний, средний и задний планы, — в данном случае это один ребенок, сидящий на песке, и трое детей на фоне моря. Вы можете взять элементы с разных фотографий и соединить их в одном рисунке. Нанесите основные формы ваших объектов — мальчик на переднем плане изображается в виде обрезанного сверху треугольника, а группа детей образует неровный прямоугольник. Определите их положение, чтобы композиция выглядела уравновешенно.



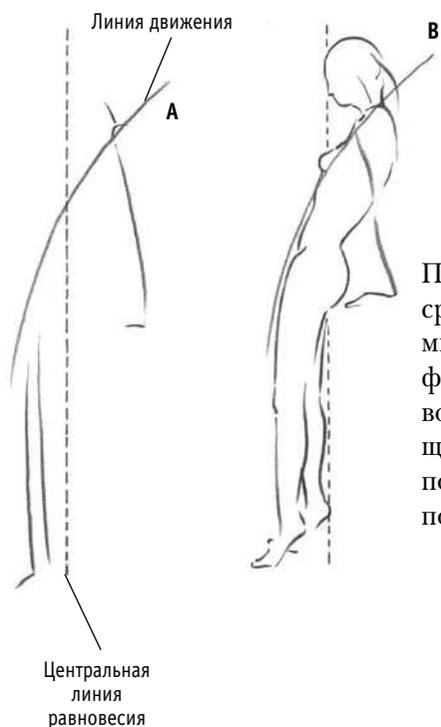
**Шаг 2** Сделайте набросок контуров фигур. Маленький мальчик с совком и ведром занимает передний план. Три ребенка занимают немного меньший объем на среднем плане у кромки воды. Даже при том, что там три ребенка, они лишь уравновешивают маленького мальчика за счет своего размера и расположения в противоположном углу. Волна и водная гладь объединяют композицию и ведут глаз от одной фигуры к другим.



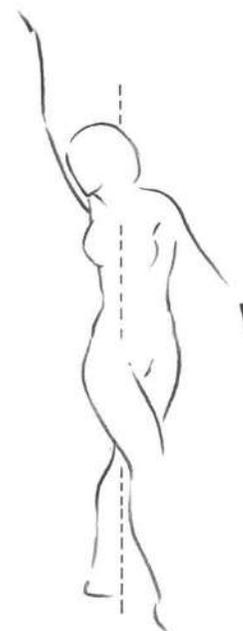
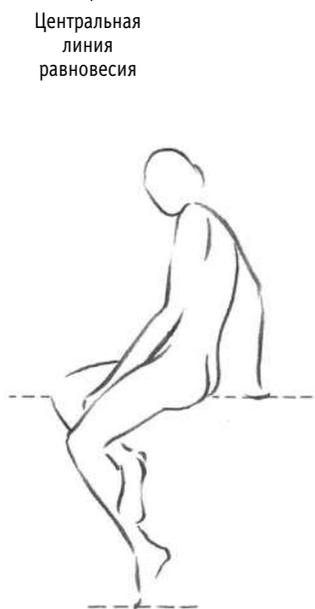
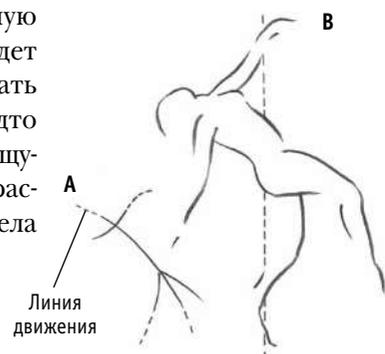
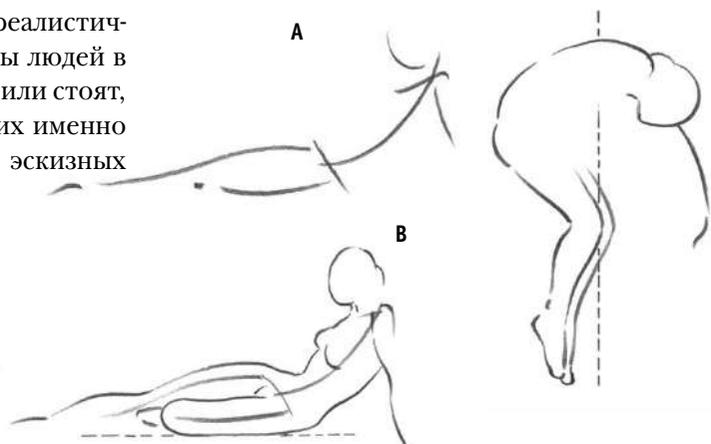
**Шаг 3** Расположите фигуры так, чтобы они гармонично заполняли картинную плоскость. Добавьте детали и тени наиболее значимым элементам композиции. Используйте фигуру на переднем плане, чтобы направить глаз зрителя к другим участкам — для этого используется вытянутая рука мальчика. Небольшой камень посередине между передним и средним планом создает визуальную ступеньку, ведущую к трем детям, стоящим у воды.

# ДВИЖЕНИЕ И РАВНОВЕСИЕ

Еще один способ придать рисункам большую реалистичность заключается в том, чтобы рисовать фигуры людей в момент движения. Обычно люди почти всегда сидят или стоят, но на рисунках совсем не обязательно изображать их именно так. Вы можете начать с использования простых эскизных линий, чтобы передать основное движение фигуры.



Попробуйте использовать воображаемую среднюю линию равновесия, которая будет мысленно удерживать или уравновешивать фигуру, иначе она может выглядеть так, будто вот-вот упадет. Лучший способ добиться ощущения равновесия состоит в том, чтобы расположить приблизительно равные массы тела по обе стороны от линии равновесия.

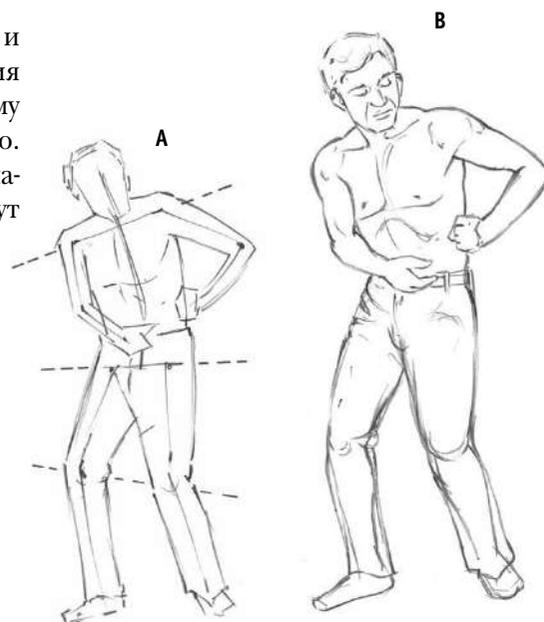


Независимо от позы, принимаемой моделью, важно всегда определить линию равновесия, которая на этих рисунках показана пунктирной линией.

Можно также нарисовать линию, изображающую позвоночник фигуры, совершающей некое движение, – из этой линии вы всегда можете воссоздать позу. Используя линию равновесия и линию действия, вы сможете рисовать фигуры людей в различных эффектных позах.

# Рисунки наклоняющихся и скрученных фигур

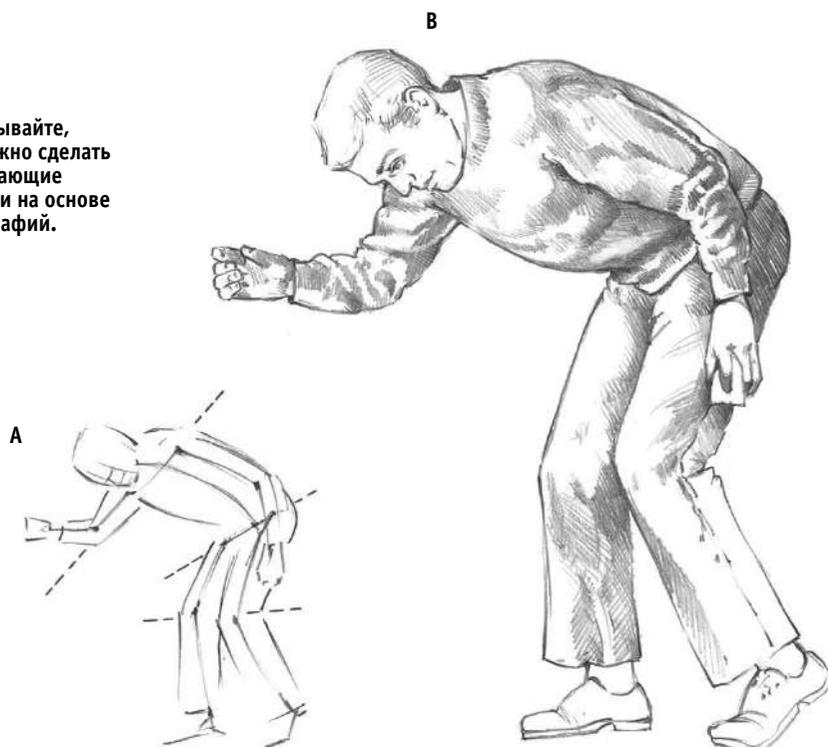
Когда люди занимаются каким-то видом спорта, они сгибают и скручивают свои тела. Вам надо суметь передать эти движения в рисунке. Одежда помогает передать скрученность тела, потому что на ней образуются складки, соответствующие скручиванию. При рисовании скрученных фигур используйте то, что вы уже знаете о штриховке складок, но имейте в виду, что эти складки будут более резкими, чем на одежде человека, стоящего спокойно.



Чтобы правильно передать позу активно движущегося человека, набросайте несколько направляющих линий, чтобы обозначить углы наклона плеч, бедер и коленей, как показано здесь.

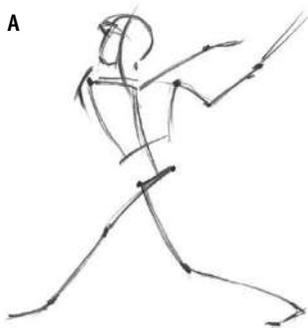


Не забывайте, что можно сделать потрясающие рисунки на основе фотографий.

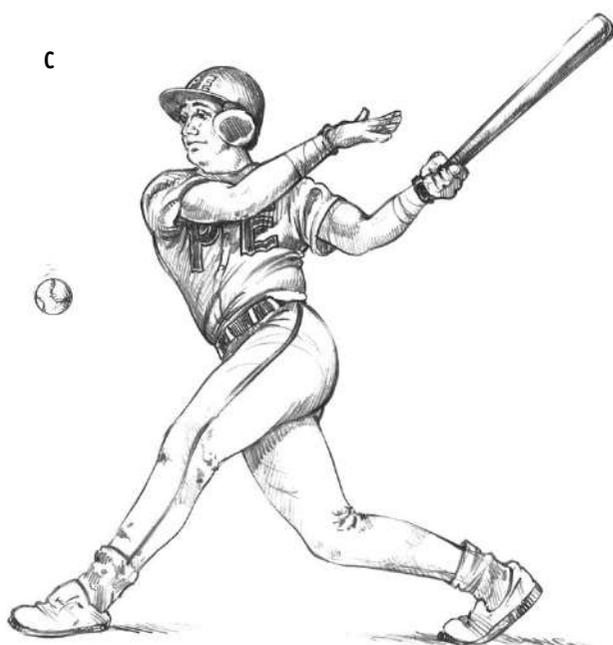
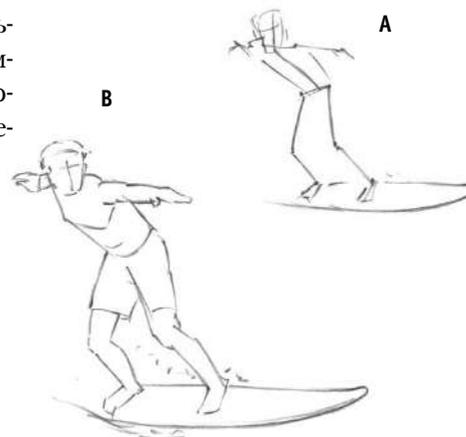


# ФИГУРЫ СПОРТСМЕНОВ

Рисунок фигур спортсменов – отличный способ попрактиковаться в применении всех методов, о которых вы узнали в этой книге. Особенно важно при таких эффектных позах делать набросок линии действия, потому что во время занятий спортом тело часто растягивается, сгибается и скручивается в разные стороны.



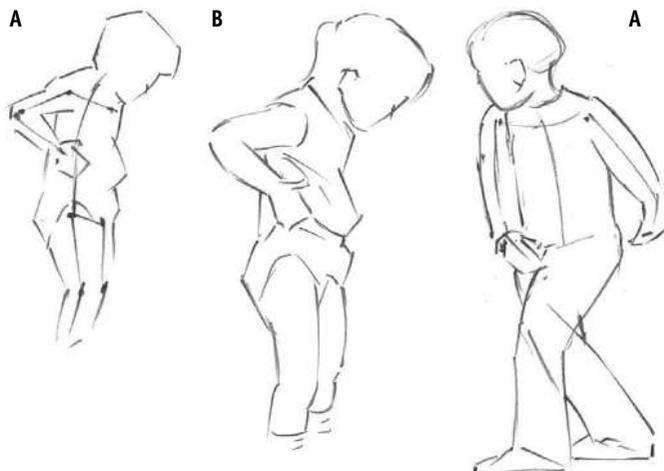
Чтобы правильно передать позу, очень важно верно уловить углы между отдельными частями тела и между телом и землей. Используйте свое знание пропорций, чтобы правильно передать движения тела.



На лицах людей, захваченных спортивной игрой, часто возникают очень эмоциональные выражения, которые искажают их лица, – это может быть выражение радости или гримаса боли.

# ДЕТИ В ДВИЖЕНИИ

При рисовании детей в движении можно применить те же самые принципы, которые были использованы для рисования взрослых, однако помните – руки и ноги детей обычно более пухлые, чем у взрослых. Пропорции детского тела также иные.



Прежде чем рисовать детей в общественном месте, стоит попросить на это разрешения у их родителей.



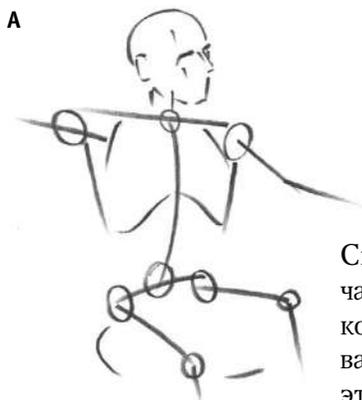
Посмотрите, чем отличается линия действия мальчика, прыгающего за мячом, и девочки, собирающей цветы. Кроме того, если вы нарисуете землю, поле или реку, это улучшит вашу работу, создав отличный фон для вашей модели.

Нет ничего прекраснее, чем детская непосредственность играющего ребенка. Пробуйте передать это в своих рисунках.



# Складки одежды

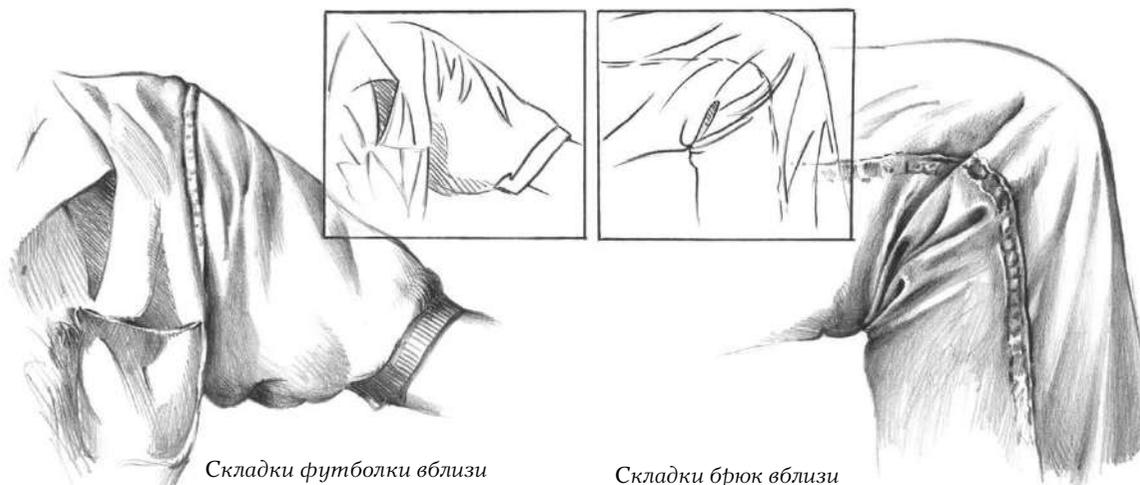
Теперь, когда вы научились рисовать тело, надо познакомиться с приемами, которые улучшат качество вашей работы. Одним из таких приемов является рисование реалистичных складок одежды.



Сначала нарисуйте фигуру из палочек, обозначая местоположение каждого сустава кружочком. Затем сделайте набросок одежды и предварительные направляющие линии складок — эти направляющие впоследствии определяют план штриховки. На этом этапе обозначьте только основные складки, продолжая добавлять легкие линии направляющих.



Заштриховывая, сделайте более темными области внутри складок с помощью коротких диагональных штрихов, используя карандаш 2В. Выполняйте штрихи под разными углами, в центре складок делая их темнее. Затем пройдитесь по складкам карандашом для растушевки, чтобы края складок не были слишком четкими. Вы можете также оставить некоторые линии штриховки, чтобы придать рисунку более художественный вид.

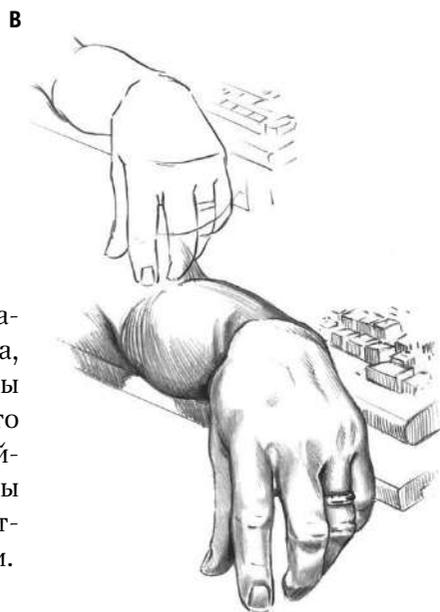
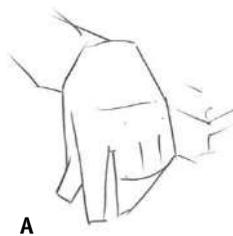


Складки футболки вблизи

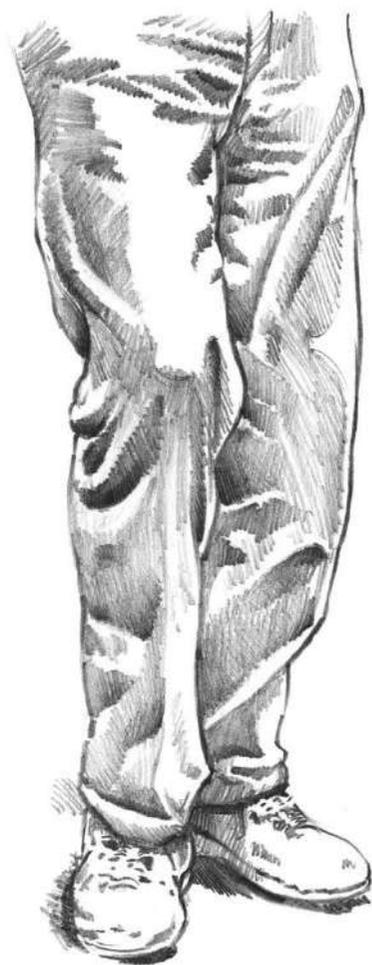
Складки брюк вблизи

# ИЗМЕНЕНИЕ ПРОПОРЦИЙ

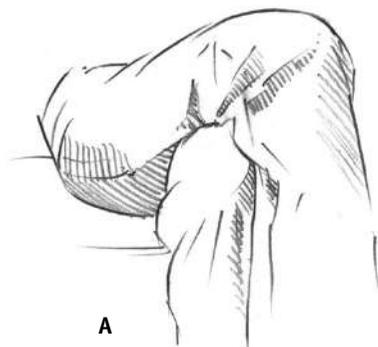
Изображение в перспективе позволяет вам создать иллюзию объемности изображаемого объекта. Несмотря на то что принципы перспективы остаются неизменными, рисовать различные части тела таким образом довольно трудно, потому что в человеческой фигуре нет прямых линий. Более того, изображение в перспективе искажает пропорции тела.



Рука, опирающаяся на клавиатуру, кажется уходящей в глубь листа. Части тела, наиболее близкие к зрителю, должны штриховаться меньше всего, потому что на них падает больше света. Также имейте в виду, что по мере того, как объекты удаляются в глубь картины, они становятся менее детальными и более размытыми.



Изображение в перспективе означает, что вы укорачиваете то, что выступает вперед. Сидя за обеденным столом, обратите внимание, как перспектива укорачивает руку, которая передает вам что-то.

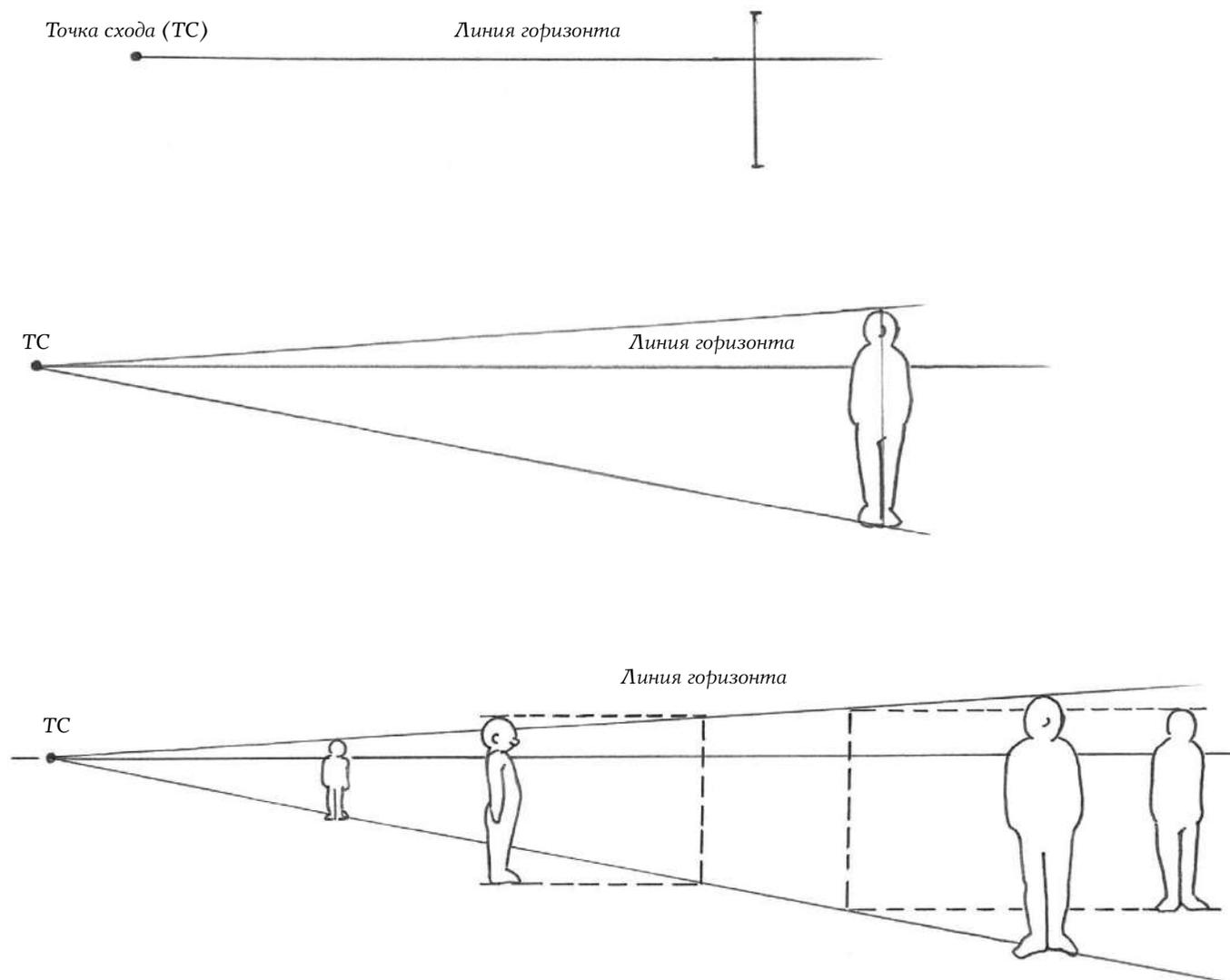


При рисовании скрещенных ног большая часть штриховки приходится на ту сторону ноги, которая расположена дальше всего, увеличивая восприятие глубины. Прежде чем начать штриховать, убедитесь, что правильно нарисовали ноги и складки одежды на обеих ногах.



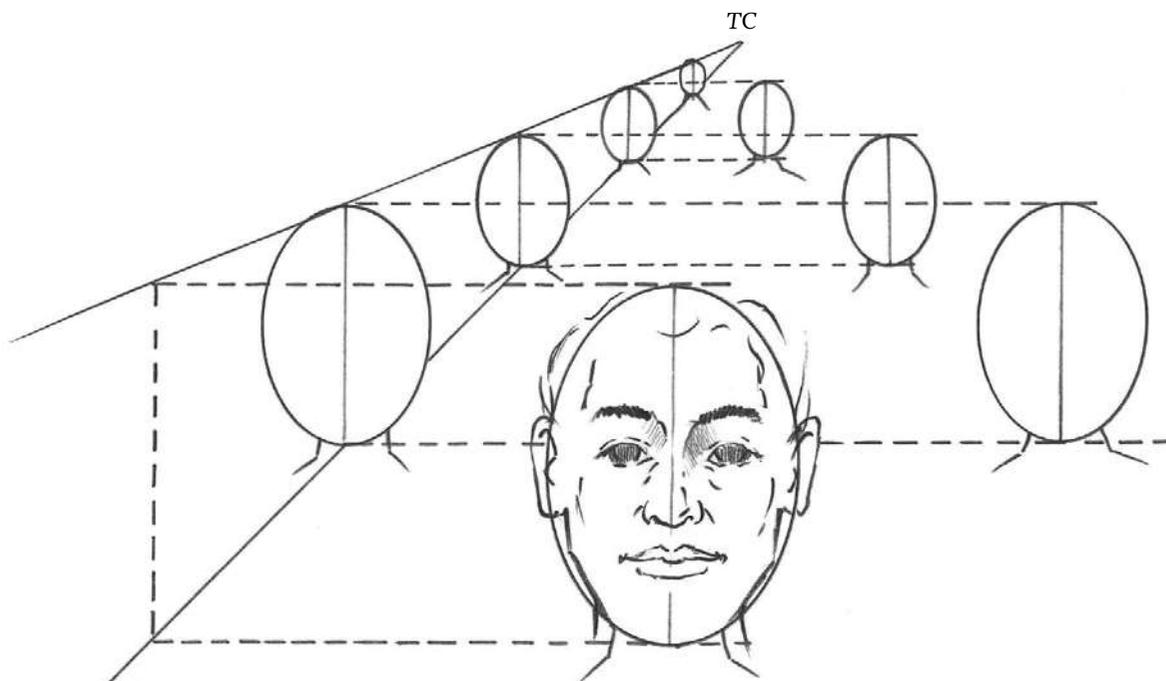
# Люди в перспективе

Знание принципов *перспективы* (воспроизведение объектов на двухмерной поверхности так, что это создает иллюзию трехмерности, глубины и расстояния) позволяет вам реалистично изобразить в одной сцене несколько человек. Когда вы поднимаетесь, уровень глаз меняется вместе с ним. В перспективе уровень глаз обозначает линию горизонта. Уходящие вдаль воображаемые линии сходятся в пространстве в так называемой «точке схода». Любые фигуры, которые будут нарисованы вдоль этих линий, будут соответствовать законам перспективы. Изучите схемы, приведенные справа и внизу, они непременно помогут вам.



Обратите внимание, что, удаляясь, предметы становятся меньше и менее детальными.

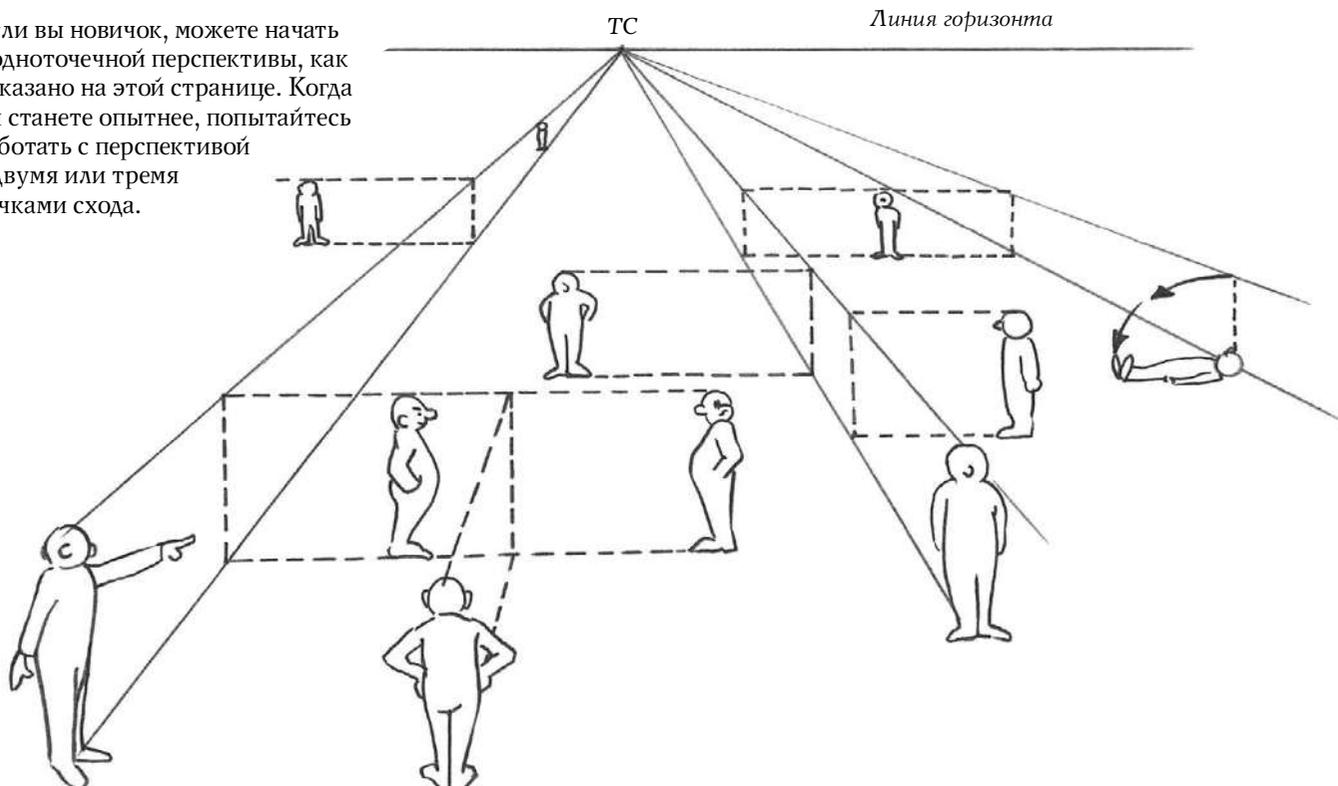
# Люди в ПЕРСПЕКТИВЕ



Попробуйте нарисовать несколько голов, как будто они — зрители в театре. Начните с определения точки схода, располагая ее на уровне глаз. Нарисуйте одну большую голову, изображающую человека, расположенного к вам ближе всего, и используйте ее как основу при рисовании других голов, определяя по ней

размеры других фигур на рисунке. Прием, использованный в упражнении выше, может быть применен и при рисовании фигур целиком. Хотя на всех этих примерах использована только одна точка схода, в композиции может быть две или даже три таких точки.

Если вы новичок, можете начать с одноточечной перспективы, как показано на этой странице. Когда вы станете опытнее, попытайтесь работать с перспективой с двумя или тремя точками схода.



12+

**Рисуем человека. Полный самоучитель**  
*Учебное пособие*

Зав. редакцией *О.В. Сухаева*  
Редактор *А.В. Чудова*  
Технический редактор *Т.П. Тимошина*  
Компьютерная верстка *Ю.Б. Анищенко*  
Корректоры *И.Н. Марчевская*

Подписано в печать 16.03.2015.  
Формат 60 x 84 <sup>1</sup>/<sub>8</sub>  
Усл. печ. л. 10,0.  
Бумага офсетная. Тираж 3000 экз.  
Заказ № .

Общероссийский классификатор продукции ОК—005—93. т. 2  
953000 — книги и брошюры

ООО «Издательство АСТ»  
129085 г. Москва, ул.Звездный бульвар, д.21, стр 3, комн. 5

Все права защищены.

«Баспа Аста» деген ООО  
129085 г. Мәскеу, жұлдызды гүлзар, д. 21, 3 құрылым, 5 бөлме  
Біздің электрондық мекенжайымыз: [www.ast.ru](http://www.ast.ru)  
E-mail: [astpub@aha.ru](mailto:astpub@aha.ru)

Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды  
қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ.,  
Домбровский көш., 3«а», литер Б, офис 1.  
Тел.: 8(727) 2 51 59 89,90,91,92, факс: 8 (727) 251 58 12 вн. 107;  
E-mail: [RDC-Almaty@eksmo.kz](mailto:RDC-Almaty@eksmo.kz)

Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.

Өндірген мемлекет: Ресей  
Сертификация қарастырылмаған

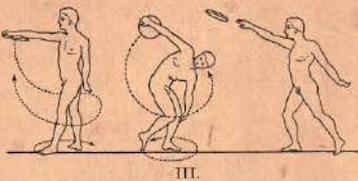
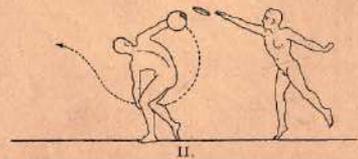
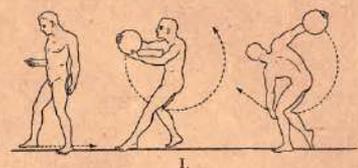
ЛУЧШИЕ УРОКИ

# РИСУЕМ ЧЕЛОВЕКА ПОЛНЫЙ САМОУЧИТЕЛЬ

Из всех любимых художниками тем облик человека безусловно является самой благодатной: бесконечное разнообразие человеческих типов и неограниченная возможность самовыражения. Научится рисовать человека достаточно просто. Это доступное и практичное руководство поможет освоить все этапы работы над портретом и фигурой человека, познакомит с историей изображения тела человека в мировом искусстве. Еще древние художники, рисуя тело человека, установили основные правила соотношения между отдельными частями тела и всей фигурой в целом. Знание этих правил, изложенных в нашем сборнике, поможет вам создать собственное уникальное произведение.

## Из этой книги вы узнаете

- Научитесь изображать тело человека
- Освоите основы пластической анатомии
- Познакомитесь с канонами известных художников и скульпторов
- Все об изображении человеческого тела в искусстве от античности до Новейшего времени



ISBN 978-5-17-090037-4

