

РИСУНОК II КУРС

методические рекомендации к выполнению лабораторных работ

III семестр

Академические занятия

1. ТИПЫ ЛИЦА И МИМИКА

Рисунок выполняется на формате А2, он должен содержать не менее 12 детально прорисованных лиц.

Рисунок выполняется по воображению. В процессе работы используется таблица графических элементов к заданию "Типы лица и мимика"¹.

На стадии компоновки лист бумаги делится на 12 частей-кадров с полями между ними около 1 см. Расстояние от края листа также около 1 см или немного больше. Границы кадров можно нарисовать от руки или по линейке. Большую часть каждого кадра должно занимать изображение лица персонажа.



Компоновка лица персонажа в кадре

За основу можно взять десять разных изображений овалов лица с вышеупомянутой таблицы к заданию, затем добавить (также с таблицы) различные варианты частей лица. Основных положений всего три: фас, профиль и три четверти. Важно следить за тем, чтобы положение частей лица соответствовало положению овала лица. Дополнительное разнообразие персонажам придают варианты причесок, атрибуты (очки, шляпы, украшения и т.п.), мимические движения² и наклоны осей лица вдоль плоскости³.

Критерии оценки.

1. Отчетливость контуров и тона.
2. Разнообразие типажей.
3. Разнообразие движений, мимики.
4. Связность элементов изображения.

¹ см. раздел «Иллюстративный материал», а также пособие Рисунок. / Пособие для студентов курса художественно-графического факультета. – Уфа: Изд-во БГПУ, 2003. – 48 с. В электронном виде эту таблицу можно найти по адресу: <http://gogr.narod.ru/face/face.html/>

² см. таблицу «Мимические мышцы» в разделе «Иллюстративный материал», а также в Интернете:

<http://gogr.narod.ru/mim/mim.html/>

³ <http://gogr.narod.ru/theory/canon/ill4.gif/> <http://gogr.narod.ru/theory/canon/ill5.gif/>

2. РИСУНОК ЧЕРЕПА

Рисунок черепа выполняется в двух положениях на выбор из трех основных: анфас, профиль, три четверти. Два рисунка размещаются на формате А-2, расположенном горизонтально. Материал – карандаш.

Первоначально изображаемый объект помещают на уровне глаз рисующего (на линии горизонта), избегая ракурсных искажений модели. Наиболее информативным, с точки зрения анатомии, является **профильное** положение (видны 9 основных костей). При построении черепа вначале намечают прямыми линиями силуэт общей формы, затем определяют положение глазниц (примерно на середине общей высоты). Далее обозначают лицевой угол между линией, идущей от наружного слухового отверстия до нижней границы грушевидного отверстия и линией, проходящей через эту точку и выступы лобной кости. Еще одна линия, построенная от нижней границы грушевидного отверстия к подбородочному возвышению образует второй лицевой угол. Эти и подобные им линии связи помогают добиться сходства при передаче характерных пропорций и форм конкретной модели. На следующем этапе построения требуется прорисовка анатомических деталей, расположение, формы и названия которых должны быть предварительно изучены (см. задание 1 для самостоятельной работы в III семестра).

Границы собственных и падающих теней также должны быть намечены, до начала детальной тоновой проработки. Общие массы теней могут быть предварительно проложены однородным тоном. В дальнейшем не следует забывать, что рефлексы должны быть темнее освещенных поверхностей.

Модель в положении **анфас** имеет симметричный вид и является для изображения более простым, чем профильное, но менее информативным. В этом положении для построения используется вертикальная ось симметрии (совпадающая в данном случае с профильной линией) и ряд параллельных горизонтальных линий, связывающих симметричные точки.

В **трехчетвертном** положении профильная линия имеет форму, промежуточную между очертанием модели в профиль и вертикальной осью, т. е. это несколько сглаженный профиль. Если череп расположен на уровне линии горизонта, линии связи симметричных точек остаются горизонтальными и в этом положении.

Необходимо четко передавать в рисунке формы основных костей черепа, их границы. В натурной постановке они не всегда ясно различимы, поэтому необходимо, во-первых, изучить и запомнить формы и названия костей по анатомическим таблицам, во-вторых, в процессе работы не

следует ограничиваться наблюдением с одной точки: полезно рассмотреть натуру поближе и с разных сторон.

Для тональной моделировки объема очень важно найти границы составляющих его плоскостей. Например, на поверхности лобной кости в положениях анфас и три четверти легко различимы три плоскости: передняя и две боковых. Сходным образом на три плоскости делятся верхняя и нижняя челюсти. Границы этих плоскостей примерно соответствуют границам основных элементов (тонов) светотени. Начинать моделировку нужно с крупных, контрастных по светлоте плоскостей, следуя этому принципу «лепки формы» и далее в процессе проработке деталей.

После выполнения рисунков со средним горизонтом в основных положениях полезно выполнить зарисовки тех же положений при высоком и низком горизонтах (например: профиль, вид снизу и сверху, три четверти в нижнем и верхнем ракурсе и т. д.). В ракурсных положениях линии связи симметричных точек из горизонтальных преобразуются в наклонные.

Критерии оценки

1. Точность передачи пропорций.
2. Отчетливость форм основных костей черепа.
3. Объемность, конструктивная и тональная проработка формы плоскостями.

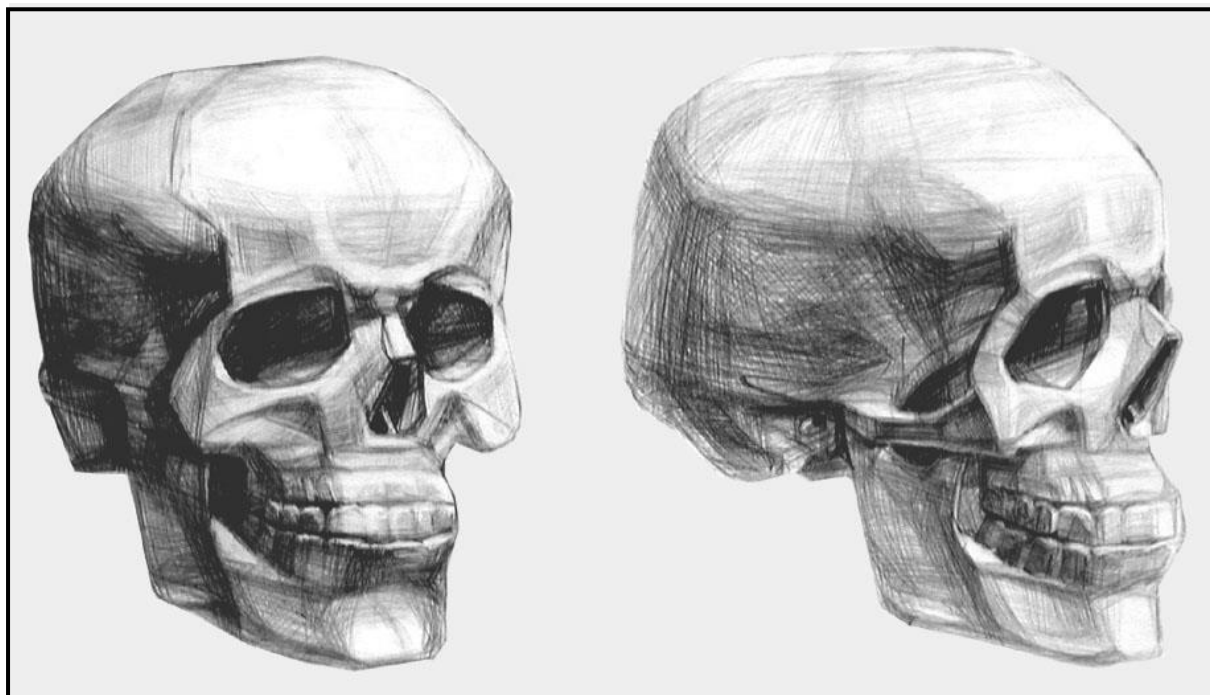
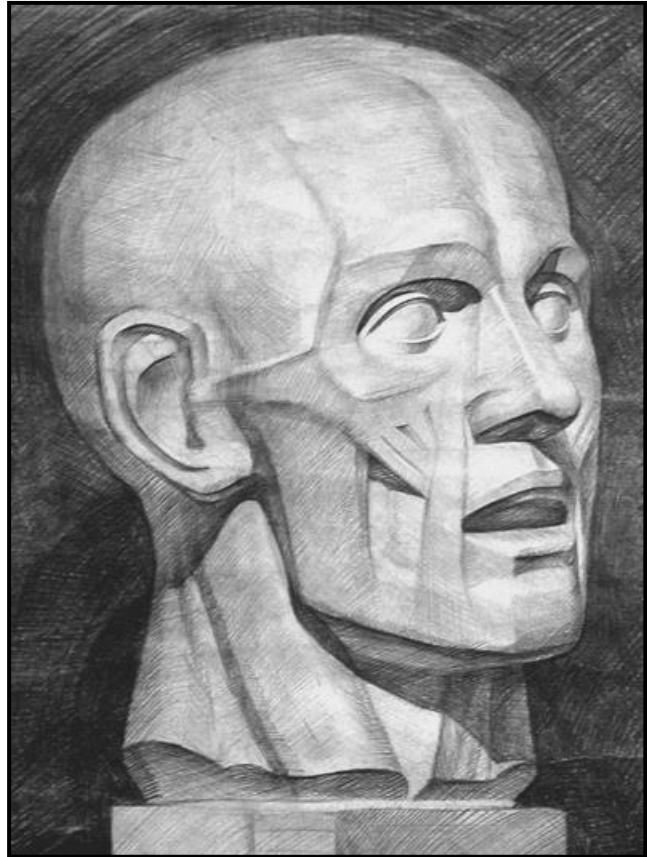


Рисунок черепа в двух положениях. Учебная работа Л. Кузнецовой

3. РИСУНОК ЭКОРШЕ

Рисунок выполняется в двух положениях на формате А-2, расположенном горизонтально. Материал – карандаш.

«Экорше» это модель фигуры человека с обнаженными мускулами, выполненная в 1766 году французским скульптором Жаном-Антуаном Гудоном. Модель служила подготовительной работой для скульптуры Иоанна Крестителя. Гипсовый слепок этой анатомической штудии был приобретен французской Академией художеств, и уже более двух столетий его копии используются в художественных школах всего мира. На II курсе ХГФ используется модель головы экорше.



Экорше. Учебная работа Исмагилова

В рисунке экорше используются те же приемы, что и в рисунке черепа, и соблюдается сходная последовательность работы. Форма черепа очень хорошо просматривается на гипсовой модели: в частности, хорошо читается рельеф лобной, теменной и затылочной кости, выражены надбровные дуги, скуловые кости, нижняя челюсть. Из мышц наиболее рельефно просматриваются жевательная, скуловая, щечная четырехугольная мышца верхней губы, треугольная мышца нижней губы, а также грудино-ключично-сосцевидная и трапециевидная мышцы шеи. Отчасти заметны круговая мышца глаза и височная мышца.

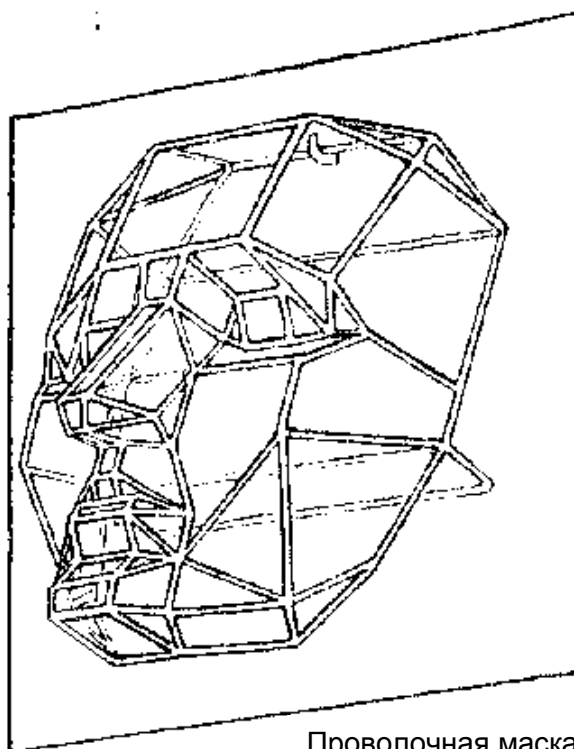
Знание мимических мышц особенно важно при работе по представлению (например, при выполнении задания «Типы лица и мимика»), но их роль обнаруживается даже при изображении неподвижно позирующих моделей: у пожилых натурщиков рисунок морщин обусловлен привычными, часто повторяющимися сокращениями этих мышц в течение жизни.

Критерии оценки

1. Точность пропорций.
2. Объемная моделировка анатомических форм.

4. ПОСТРОЕНИЕ ВНЕШНИХ АНАТОМИЧЕСКИХ ФОРМ ГОЛОВЫ ЧЕЛОВЕКА

Задание выполняется с натуры – с проволочной маски, и по представлению – с использованием анатомических схем. На формате А-2 выполняется рисунок маски в четырех положениях (два из них – в часы самостоятельных занятий). Затем эти построения дополняются прорисовкой внешних форм и условной тональной моделировкой. Материал – карандаш.



Проволочная маска

Идея использования проволочной маски для обучения рисунку возникла еще в эпоху возрождения. Наброски и чертежи подобных моделей содержатся в рукописях Альбрехта Дюрера. Русский педагог Сапожников использовал сходную модель в учебном процессе. Вариантом этой методической идеи является гипсовая модель так называемой обрубочной головы.

Проволочная модель по сравнению с гипсовой обладает тем преимуществом, что позволяет увидеть форму в пространстве насквозь в буквальном смысле слова. Кроме того, ее легко можно расположить в любом ракурсе. Сквозная конструкция имеет и недостаток: в некоторых положениях пересечения проволочных элементов разных планов создают весьма запутанную картину. Чтобы свести к минимуму этот нежелательный эффект в натурной постановке применяется не полная модель головы, а только маска.

Поскольку многие элементы каркаса маски ориентированы вдоль трех основных пространственных координат, логика требующихся здесь перспективных построений достаточно очевидна. Вместе с тем рисунок с натуры отличается от перспективного чертежа. В частности, точки схода в большинстве случаев находятся далеко за пределами листа бумаги. Изображать параллельные линии сходящимися в этих условиях не имеет смысла. Резкие перспективные сокращения выглядят естественно при изображении архитектуры, в рисунке головы они неприемлемы. Важно, во-

первых, определить угол наклона линий, если маска находится выше или ниже линии горизонта, и, во-вторых, не допустить впечатления обратной перспективы, т. е. расхождения линий при удалении в глубину. Однако особенность модели в том, что при неверном изображении наклона параллельных линий, связывающих опорные точки, внешний вид маски искажается очень заметно.

Построение следует начинать не с отдельных плоскостей, а с общей овальной формы лица. Черты лица также вначале обозначаются простыми округлыми очертаниями. Важно уже на этой стадии изобразить не абстрактную конструкцию, а лицо человека. Только после этого можно приступить к построению плоскостей. Линии следует наносить легко, без нажима, в расчете на последующую доработку.

Когда перспективный каркас готов, на его основе прорисовываются части лица: лоб с надбровными дугами и надпереносьем; глаза с верхними и нижними веками (изображение зрачков нежелательно, так как нарушает заданную меру условности); нос, состоящий из переносицы, горбинки, кончика носа, перегородки и крыльев носа; верхняя и нижняя губа, носогубная складка, щеки, скулы, скуловые дуги, область жевательной мышцы, нижняя челюсть и подбородок, уши, височные и теменные области головы. Все эти формы легко намечаются в виде размытых овалов. Для ориентира используются: таблицы анатомии внешних форм, повторное изучение моделей черепа и экорше, изучение форм на живых моделях.

Следует учитывать, что овальные формы размещаются не внутри отдельных плоскостей, а, в основном, вокруг узлов каркаса. Они включают в себя несколько плоскостей, определяющих особый характер каждой конкретной формы. Когда формы правильно размещены, следует смягчить границы плоскостей, создать между плоскостями плавные переходы. На реальной освещенной форме эти переходы наблюдаются между элементами светотени. Однако в данном случае светотеневая моделировка как таковая не требуется. Внутри форм сохраняются размытые границы плоскостей, границы форм, если это необходимо, подчеркиваются четкими округлыми линиями. Так прорисовываются внешние контуры головы, границы век, ноздрей, разрез рта, очертания ушей.

Критерии оценки

1. Точность построения проволочного каркаса.
2. Наличие всех внешних форм и их верное размещение.
3. Связность форм, естественность внешнего вида маски.

5. ДЛИТЕЛЬНЫЙ РИСУНОК ГИПСОВОЙ ГОЛОВЫ

Рисунок с фоном и детальной светотеневой моделировкой выполняется с натуры при ярком искусственном освещении. Формат – А-2. Материал – карандаш.

Длительный рисунок гипсовой головы является итоговой работой III семестра. В процессе ее выполнения должны найти себе применение все знания и практические навыки, приобретенные студентами с начала учебного года.

Гипсовый слепок головы человека – один из самых сложных объектов изображения. Такой объект включает в себя массу деталей, самых разнообразных форм, объединяющихся в пространстве как в симметричные (лицо), так и в асимметричные (прическа) группы. Чтобы справиться с этим многообразием, полезно изменить привычный способ восприятия модели. Например, перед началом работы можно сделать набросок ранее изученной **схемы внешних форм** головы в том положении, которое соответствует внешнему виду натуры с выбранной точки зрения. Это поможет сознательно анализировать и воспроизводить черты модели, не пропустить ни одной из существенных деталей рельефа. Однако в рисунке с натуры требуется передать сходство, то есть как раз то, чем конкретное лицо отличается от схемы.

Для того, чтобы передать в рисунке непосредственно наблюдаемые формы, нужно представить объемное изображение как бы уже нарисованным или сфотографированным, не объемным, а плоским. В целях точного воспроизведения такого рода проекционного образа художники эпохи Возрождения применяли различные модификации специального прибора, так называемой завесы. Простейший ее вариант – стекло в раме, установленное перед моделью. Чтобы точка зрения оставалась неизменной, художник смотрел в это окно через специальный прицел и обводил кистью по стеклу видимые контуры предмета. Завеса была предшественником современного фотоаппарата. Проекционный образ это образ **фотографический**, а следовательно, уже упрощенный, двумерный. Следующий шаг по пути упрощения образа требует отвлечения от его содержания: нужно забыть, что перед нами изображение головы человека, представить себе чисто **абстрактную картину**, случайное нагромождение пятен на плоскости. Третий шаг требует разделения этой картины на равномерно окрашенные участки, преобразования ее в абстрактную **мозаику**. Чтобы затем восстановить объемный образ, нужно соединить куски мозаики в конкретные объемные формы (формы скулы, подбородка, лба и т. д.), ориентируясь на

воображаемую или реально изображенную на полях рисунка анатомическую схему. И уже в конце работы можно вернуться к обычному, объемному и содержательному способу восприятия и сравнить гипсовую модель с ее изображением, которое теперь уже тоже воспринимается объемным (точнее, иллюзорно-объемным).

Таким образом, основная сложность длительного рисунка заключается не в какой-то особой технике или ловкости рук, а в способности менять в ходе работы установки восприятия.

Традиционно, процесс работы над длительным рисунком разделяется на несколько стадий.

1. Компоновка. Требуется разместить рисунок на листе так, чтобы, с одной стороны, лист был заполнен и, с другой стороны, изображение объекта не выходило за пределы листа, не обрезалось краем. Можно решить эту задачу элементарно: наметить до начала работы поля около 5см шириной. Если даже изображение выйдет за пределы полей, оно останется в границах листа. Еще лучше сделать из картона рамку-видоискатель с подвижной планкой. Через видоискатель (аналог *завесы*) легко увидеть плоский *фотографический* образ, определить формат этой воображаемой фотографии, а затем наметить на листе прямоугольник тех же пропорций. Для еще более точной компоновки нужно построить общий силуэт модели.

2. Построение. Схема силуэта. Модель на этом и следующем этапах следует воспринимать в качестве *абстрактной картины*. На контуре, в тех местах, где он меняет свое направление, мысленно выделяются 3-5 точек, связанных прямыми линиями в многоугольник. Многоугольник изображается на бумаге легкими прямыми штрихами, пересекающимися в углах. Примерно определяется характер этого общего силуэта: симметрия, асимметрия, компактность или вытянутость, наклон.

3. Детальное построение. На внешнем контуре или внутри силуэта намечается следующая точка или ряд характерных точек, которые также объединяются прямыми линиями в плоскую фигуру. Далее цикл повторяется до тех пор, пока весь силуэт не будет заполнен примыкающими друг к другу, подобно мозаике, многоугольниками. Точность построения обеспечивается тем, что новые точки объединяются линиями связи с уже найденными ранее точками. Линии связи между выступающими точками могут проходить и за пределами контура, образуя формы как бы в пустоте, «рисую пустоту», т. е. конфигурации фона. Карандаш следует держать на весу, намечая построение легкими прямолинейными штрихами.

В процессе построения *проекционного образа* необходима периодическая проверка рисунка на соответствие *анатомической схеме*. Здесь используются следующие приемы:

- Нахождение симметричных точек и проверка параллельности связей между ними;
- Нахождение симметричных плоскостей и установление различий между ними;
- Проверка связности плоскостей, расположенных на профильной линии (передних поверхностей лба, переносицы, горбинки, кончика носа, перегородки, верхней губы, нижней губы, подбородка, подъязычной области, гортани);
- Определение расположения и конкретного вида всех внешних форм, соответствующих ранее изученной анатомической схеме.

4. Тональная моделировка. Границы тонов должны быть намечены уже на стадии построения. Для этого нужно увидеть натуру как абстрактную плоскую *мозаику*, сочетание равномерно окрашенных пятен. Заполнение тоном каждого отдельного кусочка этой мозаики – задача технически очень простая. Плоскость с определенными границами можно затушевать боковой стороной карандаша или заштриховать аккуратными ровными штрихами. Приступая к тональной моделировке предпочтительно использовать тушевку. Во-первых, границы тонов при этом остаются нерезкими, постепенно сливаются с легко (и также несколько размыто) нанесенными линиями построения. Один из существенных признаков завершенной академической натурной студии – **отсутствие контуров**. Во-вторых, тушевка не требует такого внимания и сосредоточенности, как штриховка. Внимание здесь требуется для другого: необходимо определить относительную светлоту каждой плоскости. Очень легко перепутать тона, если просто последовательно раскрашивать один «кусочек мозаики» за другим. Чтобы избежать этого, необходимо сразу определить большие группы близких по светлоте тонов, например: самые темные, средние тона, светлые и самые светлые. Следует сказать, что для убедительного реалистического изображения требуется не так много градаций тона по светлоте. Обобщенная схема светотени содержит шесть элементов: блик, свет, полутень, удар, рефлекс, падающая тень. На практике требуется всего около десяти (или чуть больше) оттенков.

На стадии тональной моделировки, как и в ходе построения, необходима периодическая проверка рисунка на соответствие анатомической схеме. Отдельные куски мозаики и соответствующие им тона следует подогнать друг к другу так, чтобы возникала иллюзия рельефных форм. Каждая форма, чтобы выглядеть объемной, должна состоять из двух или большего количества плоскостей. Связь плоскостей и тонов может быть намеченной

еще на стадии построения, – наиболее темные плоскости каждой формы заполняются очень светлыми легкими штрихами. Простейший пример, иллюстрирующий связь плоскостей и тонов – рисунок куба. Иллюзия объема зависит не только от разнообразия тонов, но и от характера связи между плоскостями. Контурный рисунок сохраняет объемность, искаженное построение разрушает иллюзию, несмотря на наличие тонов.

Фон рисунка составляет отдельную проблему. Характер фона постановки значительно изменяется в зависимости от точки наблюдения. Копировать случайно попавшие в поле зрения детали интерьера не имеет смысла. Поэтому во многих случаях можно прямо на рисунке, независимо от натуры, создать наиболее выгодный фон. Простейший вариант фона представляет собой равномерно окрашенную серую плоскость. Такой фон должен быть средним по светлоте между общим тоном освещенной части головы и общим тоном теней. Второй вариант: рядом с освещенной поверхностью фон выполняется значительно темнее, в направлении затененной части модели плоскость фона постепенно высветляется. В этом случае создается интенсивный контраст модели с фоном. Но и в первом и во втором случаях фон не должен привлекать внимание. Поэтому следует избегать появления на фоне длинных, резко выделяющихся штрихов, штрихов какой-либо необычной формы (например, дугообразной), случайных пятен разной светлоты. Одним словом, фон не должен иметь ни рельефа, ни текстуры. Случайно возникающие светлые пятна устраняются с помощью коротких штрихов, идущих в одном направлении или пересекающихся под небольшим углом. Слишком темные пятна высветляют, осторожно прикладывая к ним резинку (не растирая).

Выравнивать тона можно не только на фоне, но и в деталях рисунка модели, накладывая четкие короткие штрихи поверх предварительно проложенной тушевки. Это придаст рисунку законченный вид.

Критерии оценки

1. Точность построения.
2. Точность передачи тональных отношений.
3. Техническая чистота исполнения.

IV семестр

1. ЗАРИСОВКИ ГОЛОВЫ ЧЕЛОВЕКА

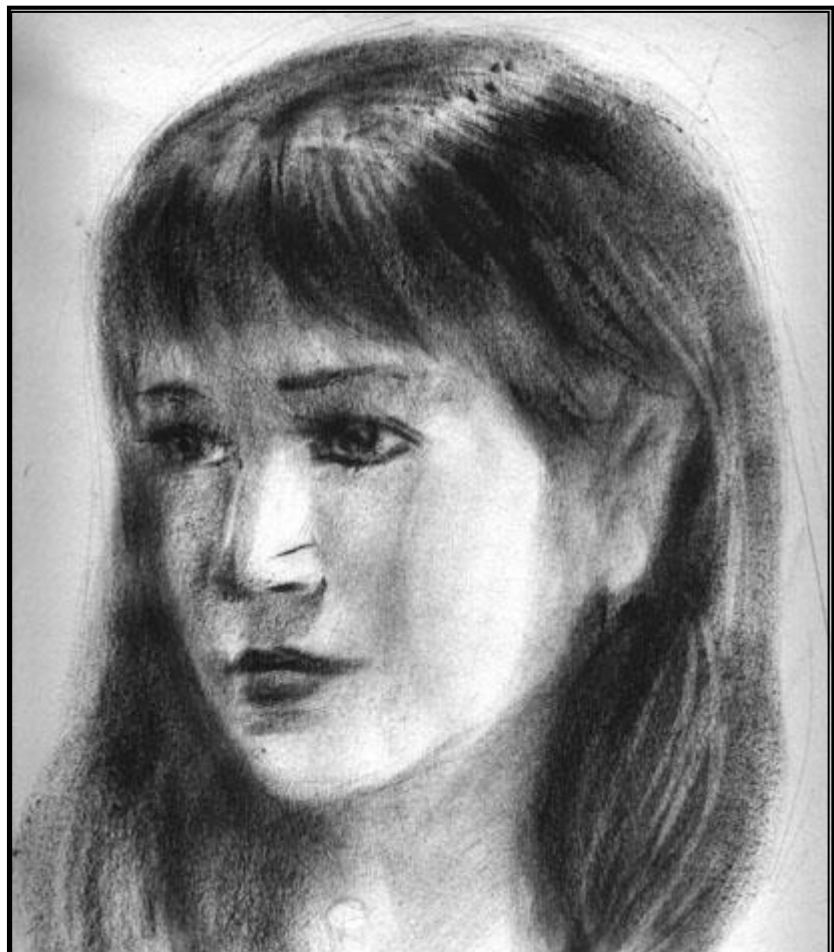
Четыре зарисовки с живой модели (каждая на формате А-3) выполняются любым графическим материалом по выбору студентов (карандаш, тушь, уголь, соус, гелиевая ручка).

На каждую зарисовку отводится 1 академический час (45 минут). Позируют студенты друг другу по очереди.

Основная задача – передать сходство с моделью. Для ее разрешения достаточно применения тех же методов, что и при исполнении длительного рисунка гипсовой головы. Однако следует учитывать краткосрочность рисунка. Поэтому как при построении проекционного образа, так и в процессе анализа анатомических форм нельзя допускать загромождения листа вспомогательными линиями. Достаточно на первом этапе наметить легкими штрихами границы общего силуэта и конкретных форм. Некоторая размытость очертаний может сохраняться и до завершения зарисовки – это позволяет вносить поправки, уточнения, почти не прибегая к

использованию ластика. Если рисунок выполняется тушью или гелиевой ручкой, задача, с одной стороны, усложняется, так как штрихи невозможно стереть, с другой – работа идет в более быстром темпе и вырабатывается умение мысленного анализа форм, очень ценное для рисовальщика.

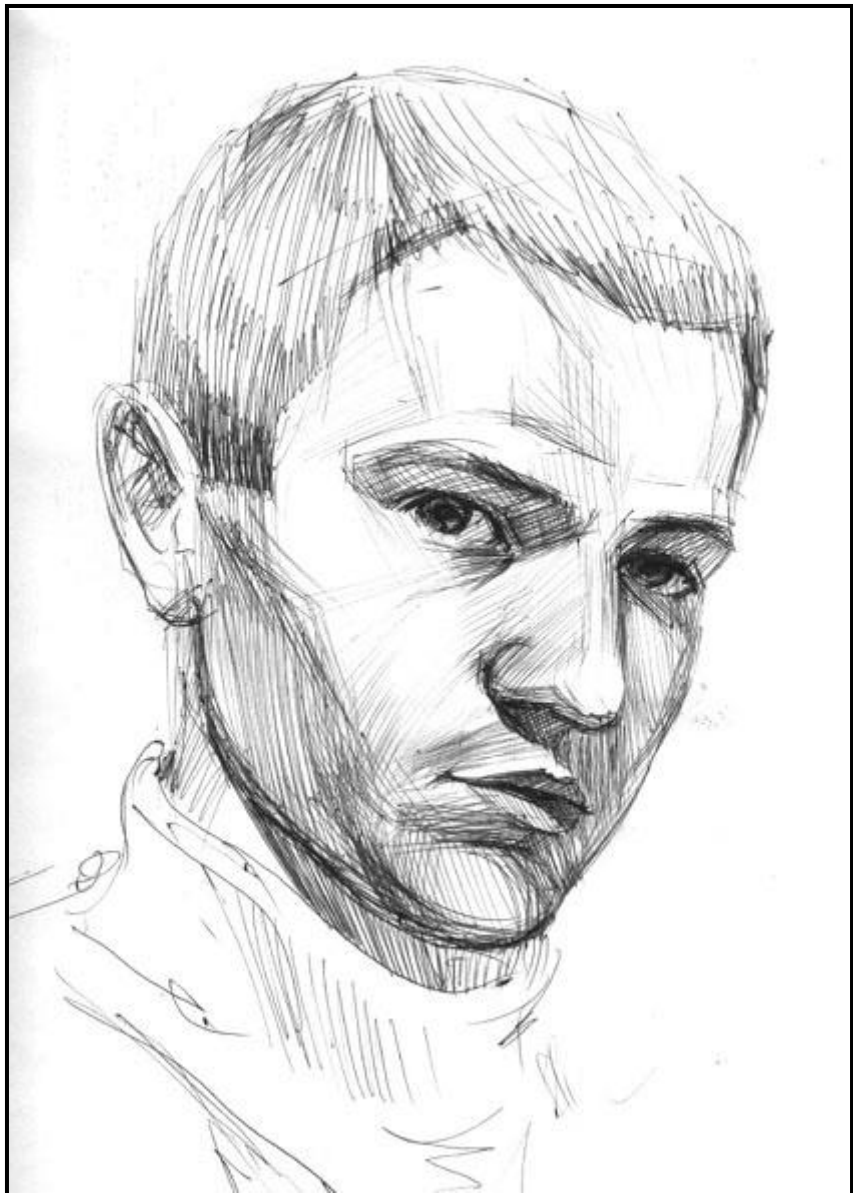
Светотеневая моделировка не может быть, конечно, в полной мере осуществлена в



Портретная зарисовка. Соус. Студенческая работа.

такой короткий срок. Тем не менее, времени вполне достаточно, чтобы обозначить тональную (светлотную) разницу между локальными оттенками лица, прически, глаз, губ модели. Можно также проложить общий тон тени на лице и прическе или промоделировать размытыми пятнами только места переходов от света к тени на лбу, на надбровных дугах, на скулах, на носу и подбородке.

Проблема передачи сходства нередко вызывает у начинающего рисовальщика излишнюю напряженность, сомнения, стремление к многократным поправкам. «Снять» и одновременно разрешить эту проблему можно двумя способами.



А.Исмагилов. Учебная зарисовка. Гелевая ручка.

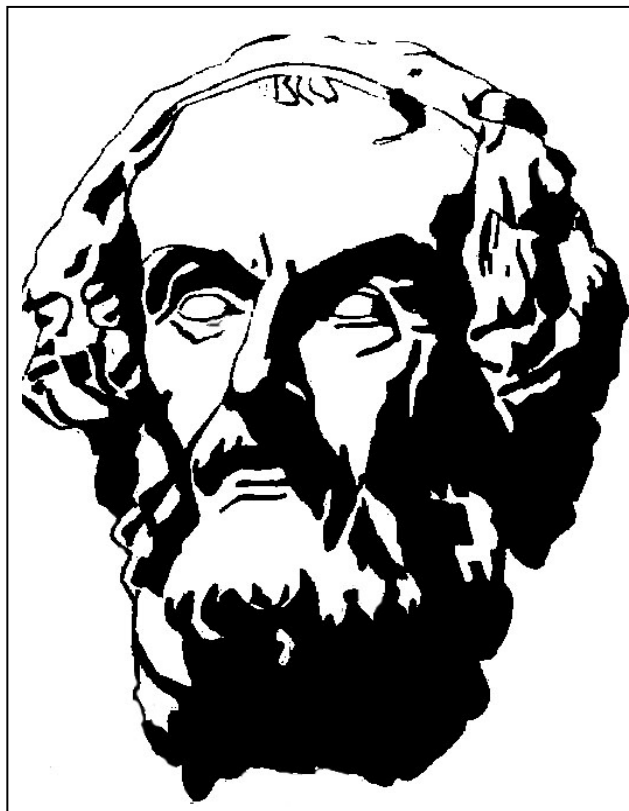
Следуя первому из них, рисующий вместо конкретного образа представляет себе абстрактную плоскую картину из линий и пятен и именно ее (т. е. проекционный образ) стремится воспроизвести. Полезен и противоположный, «сверхреальный» подход к восприятию модели, когда художник пытается обнаружить в лице портретируемого сходство с какой-либо другой личностью – например, с кем-либо из старых знакомых или знаменитостей, известных по телепередачам.

Критерии оценки

1. Сходство.
2. Связность форм, анатомическая грамотность.

2. ЗАРИСОВКИ ГИПСОВОЙ ГОЛОВЫ. СХЕМА СВЕТОТЕНИ

Каждая зарисовка выполняется с натуры на формате А-3; для двух зарисовок можно использовать формат А-4. В качестве модели используются гипсовые слепки с античных (или иных классических) скульптурных оригиналов, освещенных ярким искусственным светом. Материал по выбору: карандаш, тушь, черная акварель. На каждую зарисовку отводится 4 часа.



Учебная зарисовка головы Гомера

В ходе выполнения задания отрабатывается действие построения **проекционного образа модели**. Данное действие включает в себя следующие этапы:

1. Фронтализация образа.

Еще до начала работы следует представить объемную форму в виде общего силуэта: не объемной, а плоской, как бы уже нарисованной. Для этого следует сосредоточить внимание на внешнем контуре модели.

2. **Схема силуэта.** На контуре общего силуэта головы, в тех местах, где он меняет свое направление, мысленно выделяются 3-5 точек, связанных прямыми линиями в многоугольник..

Детальное построение. На внешнем контуре или внутри силуэта намечается следующая точка или ряд характерных точек, которые также объединяются прямыми линиями в плоскую фигуру. Далее цикл повторяется до тех пор, пока весь силуэт не будет заполнен примыкающими друг к другу, подобно мозаике, многоугольниками..

3. **Схема светотени.** Для построения собственных и падающих теней необходимо знать, чем различаются и как связаны между собой элементы светотени. Шесть элементов светотени различают по следующим признакам:

блик – самое светлое место гладкой поверхности, отражение в ней источника света;

свет – область, освещенная лучами, угол падения которых немного отличается от 90°;

полутени – области, на которые лучи света падают под острыми углами;
удар тени (собственная тень) – самое темное место освещенного объекта, куда не попадают ни прямые, ни отраженные лучи света;

рефлексы – области, на которые попадают отраженные лучи света, они светлее удара тени, но темнее полутеней;

падающие тени – это тени, падающие на окружающие объект плоскости; в зависимости от конкретных условий они могут быть темнее или светлее собственных теней; такие тени могут также падать от выступающих деталей объекта на его поверхность.

Первые три элемента в совокупности составляют **освещенную часть** поверхности объекта изображения. Три последних элемента составляют **теньевую часть**.

Завершенная зарисовка представляет собой несколько пятен сложной конфигурации, но однородного тона (любых оттенков от светло-серого до черного цвета). Этот однородный тон условно воспроизводит теньевую часть, роль освещенной части выполняет белый (не заштрихованный) тон бумаги.

Следует отметить, что такой подход не является декоративной стилизацией. В длительных учебных постановках он используется как один из начальных этапов: прежде, чем перейти к детальной светотеневой моделировке прокладывают легким тоном общие массы теней. Кроме того, обобщение тонов на последнем этапе также является приближением к исходной тональной схеме. Таким образом, данное упражнение можно рассматривать как упражнение, предваряющее длительный рисунок. Кроме того, умение работать, используя минимальные графические средства, является одним из существенных профессиональных качеств художника-графика.

Основной причиной ошибок при выполнении этого задания является неумение отличать и отделять полутени (относящиеся к освещенной части поверхности) от собственных теней и рефлексов. Разделение тонов на две основные группы можно сделать более наглядным, если рассматривать модель и рисунок с большого расстояния или сильно прищурив веки. Границу между светом и тенью можно также увидеть более ясно, рассматривая гипсовый слепок с близкого расстояния. Если при этом поместить карандаш между источником света и моделью, то тень от него на освещенной части поверхности укажет на пределы последней: все полутени освещены, и поэтому на них падающая тень от карандаша будет достаточно контрастной.

Критерии оценки

1. Точность построения проекционного образа
2. Точное разделение поверхности модели на освещенную и теньевую части.

3. ДЛИТЕЛЬНЫЕ РИСУНКИ ГИПСОВОЙ ГОЛОВЫ

Два рисунка выполняются с натуры, с гипсовых слепков. Требования к рисункам: детальное построение, светотеневая моделировка, фон. Каждый рисунок выполняется на формате А-2. Материал – карандаш.

В этом задании необходимо следовать всем рекомендациям, приведенным в аналогичном задании для III семестра. Но есть и некоторые дополнения. Особое внимание в данном случае следует обратить на выявление контраста основных групп тонов: элементы моделировки освещенной поверхности (блик, свет, полутень) не должны совпадать с элементами теней (удар, рефлекс, падающая тень). Важно уже на этапе построения ясно определить границы этих двух тональных зон (используя при этом опыт, приобретенный в ходе выполнения зарисовок с передачей схемы светотени) и проложить общим тоном область теней. При последующей детальной моделировке следует сохранять этот контраст. Чтобы не путать тона двух различных диапазонов, можно воспользоваться карандашами различной мягкости, например, для освещенной части применить карандаш Т, а для теней 2М-4М. Если все же на завершающей стадии обнаруживается дробность, следует высветлить полутени, осторожно прикладывая к ним резинку, а в теневой части рисунка положить поверх проработанных деталей однородный слой штрихов, подобный лессировке в живописи.

Критерии оценки

4. Точность построения.
5. Точность передачи тональных отношений, контрастность света и тени
6. Техническая чистота исполнения.

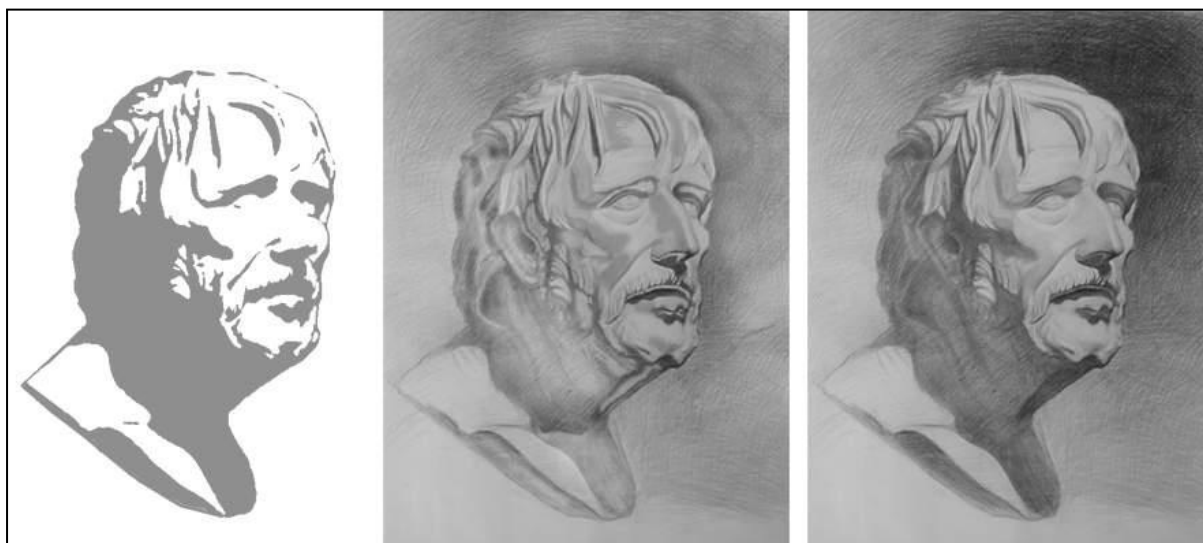


Схема светотени

«Дробный» рисунок

Обобщенный рисунок

В иллюстрациях использована учебная работа П.Санникова

4. ДЛИТЕЛЬНЫЙ РИСУНОК ГОЛОВЫ НАТУРЩИКА

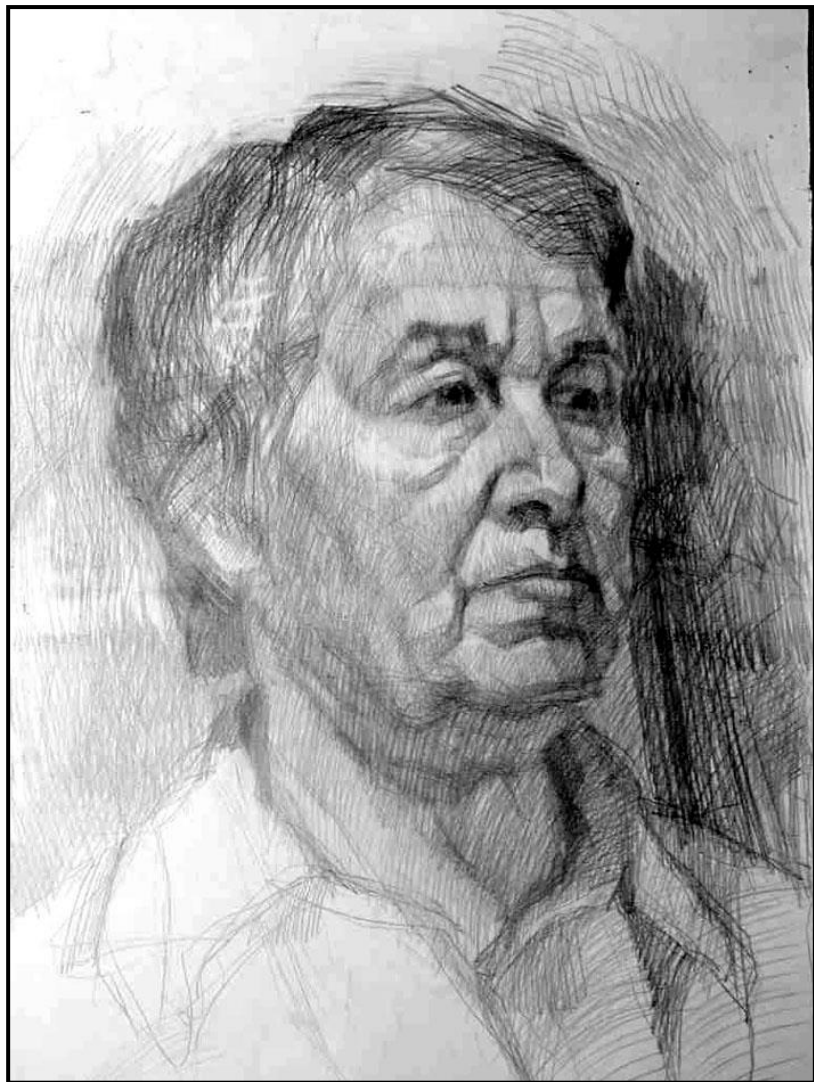
Задание выполняется с натуры на формате А-2. Требования к рисунку: детальное построение, светотеневая моделировка, фон. Материал – карандаш.

Способы действий и приемы работы в основном остаются теми же, что и при выполнении длительного рисунка гипсовой голова. Следует, однако, обратить внимание на три существенных отличия: **изменчивость модели, разнообразие локальных оттенков и разнообразие текстуры.**

Внешний вид натурщика неизбежно изменяется, как бы идеально он ни позировал. Если студент слишком полагается в построении на приемы измерения и воспроизведения *проекционного образа*, он легко может допустить массу ошибок в деталях. Исправление этих ошибок при каждом случайном изменении положения и выражения лица натурщика затягивают процесс работы и снижают качество исполнения. Поэтому, при всем стремлении быть верным натуре, рисовальщику неизбежно приходится дорабатывать отдельные детали по воображению. Особое значение приобретает знание «наизусть» *обобщенной схемы внешних анатомических форм*. Это не означает, что индивидуальные черты портретируемого следует сводить к заранее заданному канону. Наоборот: свободное владение пластической анатомией как раз и создает основу для воссоздания неповторимой внешности. Чтобы заметить отклонения от схемы, нужно знать схему. Случается и так, что стремление к объему «во что бы то ни стало» приводит к искажению реальной пластики или придает живой модели вид гипсового муляжа. В таких случаях нужно уметь снова увидеть модель «как она кажется глазу», то есть фотографически, проекционно, плоско. Следовательно, два основных способа действий должны быть достаточно отработаны и находиться «в равновесии» к моменту работы над данной постановкой.

Гипсовая модель имеет единственный локальный тон – белый. Живая модель, даже изображенная графическими средствами, выглядит значительно более живописно. Конечно, передать различия локальных оттенков лица, волос, глаз, губ, деталей одежды сравнительно несложно. Проблема в том, что каждый из этих тонов, в свою очередь, разделяется на несколько оттенков. Как известно, моделировка однородной по локальному тону объемной поверхности может содержать 6 и более элементов. Чтобы справиться с этой разнообразной тональной мозаикой, нужно, прежде всего, ее и увидеть как плоскую абстрактную мозаику. Кроме того, в процессе моделировки лица, прорабатывая даже самые темные тени, необходимо оставлять в запасе еще 2-3 более темных тона.

Особо нужно выделить рецидивы наивного, непрофессионального видения, которые нередко возникают при переходе к новым, непривычным условиям работы. В частности, текстура волос натурщика выглядит после гипсов настолько неожиданно, что начинающий рисовальщик пытается передать ее прямо и непосредственно, имитируя пряди волос штрихами карандаша. Теми же штрихами он передает и общий тон прически, совершенно при



Голова натурщицы Учебная работа А. Заярнюка

этом забывая о светотеневых градациях. В результате в этой части рисунка образуется рыхлое темное пятно, никак не согласованное с общим объемом головы. В таких случаях необходимо полностью стереть изображение прически и начать заново, предварительно выстраивая как общую форму, так и все детали плоскостями. Затем следует определить светлоту тонов этих плоскостей, сравнивая их с оттенками лица. Прежде всего нужно передать общий силуэт и характер деталей, затем объем, далее выявит контрасты локальных тонов, и только на завершающей стадии можно обратиться к имитации текстуры. Достаточно передать несколько наиболее хорошо различимых прядей, – и иллюзия материальности будет достигнута. Но конфигурацию этих деталей нужно точно выстраивать и подбирать тон, а не полагаться на автоматизм штриховки. Учитывая особую изменчивость прически от сеанса к сеансу, лучше всего ее детальную проработку отложить на последний сеанс.

Не менее сложную тональную и текстурную картину представляют собой глаза модели. Чтобы хорошо рассмотреть форму и оттенки глаз и передать их в рисунке, необходимо, во-первых, выбрать место достаточно близко расположенное к натурщику (на расстоянии около 1 метра), во-вторых, размер рисунка должен быть не менее натуральной величины. Глаз состоит из трех различных по светлоте элементов: зрачок, радужная оболочка и белок. Радужная оболочка несколько темнее по краям, чем в центре, у зрачка, однако не следует обводить этот край резкой «проволочной» линией. Прежде всего, должны читаться три основных тона, все детали прорисовываются слегка размыто. Самым резким и светлым пятном может быть блик, который и создает гляцевую текстуру глаза. Блик – это отражение источника света. Он чаще всего наблюдается в области зрачка, но иногда распространяется и на радужную оболочку и белок. Вместе с тем, в зависимости от освещения, на глазах могут вовсе отсутствовать блики или они могут быть едва заметными. Если глаза прикрыты от света веками (но не закрыты), белок глаза может оказаться темнее освещенной части век. Ресницы проще всего не прорисовывать резко, а наметить их размытым темным тоном в области границы верхних век. Под ресницами верхний край глаза слегка затенен. Не следует, разумеется, прорисовывать ресницы декоративными рядами дугообразных штрихов. Если требуется подробная проработка, любые мелкие детали нужно точно выстраивать в пространстве и определять их тон в связи с окружением. Даже единственная мелкая деталь, выполненная неточно, резко и грубо, может испортить длительный рисунок.

В процессе прорисовки губ модели также следует вначале найти основные плоскости и «вылепить» форму, создать освещение и лишь затем усилить тона, учитывая локальную окраску, сравнивая ее с тоном лица. Нужно учитывать, что и лицо может быть неоднородного тона (например, вследствие загара). Детали одежды требуют того же подхода: точное построение, затем светотеневая моделировка крупными плоскостями; далее уточняется локальный тон. На завершающем этапе, не нарушая общей тональной лепки, можно имитировать текстуру или прорисовать орнамент на одежде.

Фон предпочтителен со всех сторон равномерно серый, светлее теней на лице, или изображающий реальную стену, драпировку и т. п. Фон с переходом от темного к светлому, применявшийся в рисунке гипсов, здесь не подходит.

Критерии оценки

1. Точность построения
2. «Лепка» формы плоскостями, передача освещения.
3. Контрастность локальных тонов, «живописность» рисунка.
4. Передача текстуры, материальность.