



EKS.MO.RU
новинки издательства



ISBN 978-5-04-097528-0



УДК 75/76(075.4)
ББК 85.15я7
458

Giovanni Civardi
MODELLI PER DISEGNARE CON GRIGLIA FIGURE IN AZIONE

© "Il Castello S.r.l., Milano 73/75 12 — 20010 Cornaredo (Milano), Italia

First published — 2017 Il Castello srl

ISBN 978-5-04-097528-0

© Евстифеева Р., перевод, 2018

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2018

2010 г.

Джованни Гульельмо Чиварди родился в Милане 22 июля 1947 г. закончил экономический факультет, затем учился медицине и в Школе обнаженной натуры при Академии Брера по классам портрета и скульптуры. Более десяти лет иллюстрировал газеты, журналы и обложки книг. Проводил персональные выставки скульптуры и продолжал изучение анатомии тела во время частых поездок во Францию и Данию. Уже много лет преподает анатомию и рисунок тела с натуры, выпуская по материалам своих лекций учебники по рисованию в издательстве «Иль Каstellо» с многочисленными переизданиями. Большинство из них было переведено на иностранные языки: английский, французский, испанский, русский, немецкий, японский и др. В 2011 г. опубликовал «Блокнот из поездки в Лурдес» по следам одного из своих многочисленных путешествий. В настоящий момент работает в Милане и Ницце. С 2014 г. некоторые из его Блокнотов с рисунками и иллюстрациями к книгам хранятся в Историческом фонде Библиотеки Академии Брера в Милане.

Nemo dat quod non habet

(Никто не способен дать то, чего не имеет)

Non farti trovare là dove gli altri ti cercano

(«Никогда не ходи туда, где другие тебя ищут»)

Il canto non si insegna, si impara. Giuseppe Di Stefano

(«Пению невозможно научить, но ему можно научиться».)

Джузеппе Ди Стефано

To know the essential details from unessential details is the study of all arts. Frederic Remington

(«Понять ключевые элементы, глядя на второстепенные, — вот ключ ко всякому искусству». Фредерик Ремингтон)

Рисунки, воспроизведенные в этой книге, сделаны с моделей, выразивших согласие на публикацию, и были одобрены родственниками, несущими юридическую ответственность, — всем им я глубоко благодарен. Любое сходство с другими лицами, включая детей, случайно и непреднамеренно. В любом случае, чтобы затруднить идентификацию с прототипами, я намеренно вносил определенные изменения в черты лица. Это позволяло избегать физиогномического сходства.

Дж. Ч.

Графическое воспроизведение рисунков, содержащихся в данной книге, предлагается в качестве технического упражнения для освоения техники рисования, но без письменного согласия издателей возможно только для самостоятельного обучения, личного использования и благотворительных распродаж.

Содержание

Предисловие	3
Тонкости изображения человеческого тела	4
Анатомия	6
Техника рисунка	8
Эскизы тела с натуры	16
Каталог образцов: тело в движении	18
В поисках вдохновения	78

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга

Чиварди Джованни
ФИГУРА ЧЕЛОВЕКА В ДВИЖЕНИИ
Рисуем по сеткам

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*. Ответственный редактор *М. Расторгуева*
Младший редактор *А. Семенова*. Художественный редактор *А. Корнейчук*
Редактор *Н. Токарева*. Верстка *Ю. Лазарева*

ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Москва, ул. Зорге, д. 1. Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Өндiрiшi: «ЭКСМО» АҚБ Баспасы: 123308, Мәскеу, Зорге көшесi, 1 үй.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru.
Тауар белгiсi: «ЭКСМО»
Интернет-магазин : www.book24.ru
Интернет-дукен : www.book24.kz
Импортёр в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».
Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию, в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»
Қазақстан Республикасында дистрибутор және өнiм бойынша арыз-талаптарды қабылдаушының өкiлi «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Алматы қ., Домбровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz
Өнiмнің жарамдылық мерзiмi шектелмеген.
Сертификация туралы ақпарат сайты: www.eksmo.ru/certification
Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»
www.eksmo.ru/certification
Өндiрген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Подписано в печать 19.09.2018. Формат 60x84^{1/8}.
Печать офсетная. Усл. печ. л. 9,33. Тираж экз. Заказ

Предисловие

Человеческое тело создано для движения, а движение тела обычно называется жестом. Но между терминами «движение» и «жест» есть тонкая разница: «движение» указывает на мускульное, анатомическое действие, в то время как значение слова «жест» сложнее – оно подразумевает действие сознательное, преднамеренное. Движение, которое предполагает перемещение всего тела в пространстве, может происходить автоматически, без определенного намерения, а потому оно не обязательно является жестом – конкретным и выражающим что-то. Это различие продиктовало отчасти выбор движений для изображений в этой книге: в большинстве своем их производят одетые или лишь частично обнаженные модели, застигнутые в момент движений или жестов, которые можно нередко наблюдать в обыденной жизни¹. До начала XIX в., т. е. до изобретения фотографии, художники могли запечатлеть тело человека или животного в движении, только прибегнув к традиционно сложившимся в изобразительном искусстве образцам, зачастую некорректным с анатомической точки зрения, но весьма выразительным. Подвижность человеческого тела и быстротечность зрительного наблюдения не позволяли глубоко и серьезно изучить структуру движения. С другой стороны, если человек симулирует движение и старается сохранить позу на время, достаточное для создания рисунка, обычно теряется естественность и изображение получается статичным и искусственным. Поэтому до сих пор художник (хотя сегодня в его распоряжении есть сложные инструменты фотографической, кинематографической или компьютерной фиксации движения) предпочитает прямое наблюдение за движениями – внимательное, постоянное и избирательное. В сложных, исключительно быстрых движениях, которые невозможно зарисовать в момент выполнения, предпочтительнее сосредоточиться на протекании действия и только после пристального и долгого наблюдения переходить к наброску, который должен схематично отражать прежде всего характер и смысл действия. Анализ движения, таким образом, разворачивается в следующем порядке: 1 – наблюдение (начиная с изменений в линии равновесия, направления осей скелета и динамической полноты некоторых частей тела); 2 – выделение нескольких особенно значимых и интересных фаз движения; 3 – выбор точки наблюдения и профиля (обычно бокового), которые позволят создать наиболее выразительное изображение.

Фотография, однако, теперь неизбежно сопровождает все эти фазы наблюдения и помогает запечатлеть их во всей точности (более того, она подсказала некоторые приемы изображения, быстро прижившиеся в рисунке, – как, например, размытость частей тела, движущихся быстрее, чем корпус). Но она не должна диктовать свои условия, ее нужно использовать критически и очень внимательно: иной раз лучше исключить или, наоборот, выделить некоторые детали, а также соединить формальные эффекты разных фотографий и быстрых набросков, основываясь на собственном эстетическом чувстве и художественной фантазии.

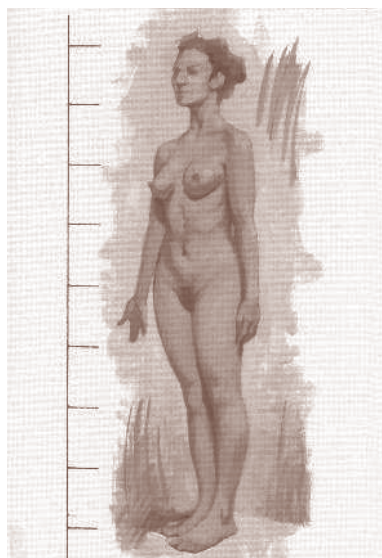
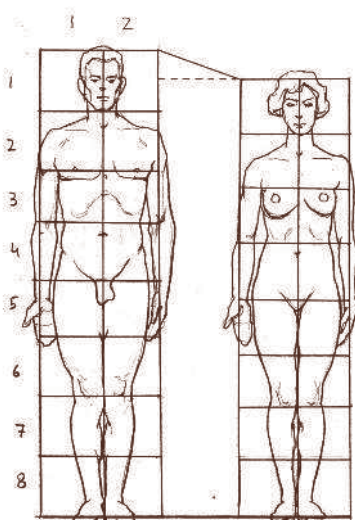


¹ Чисто анатомическому анализу костных и мышечных движений тела (включающий и научный разбор их внешних выражений) посвящена моя следующая книга. Существует богатая библиография по вопросу: например, K. Tittel, *Beschreibende und funktionelle Anatomie des Menschen*, Gustav Fischer Verlag, Jena, 1978.

Тонкости изображения человеческого тела

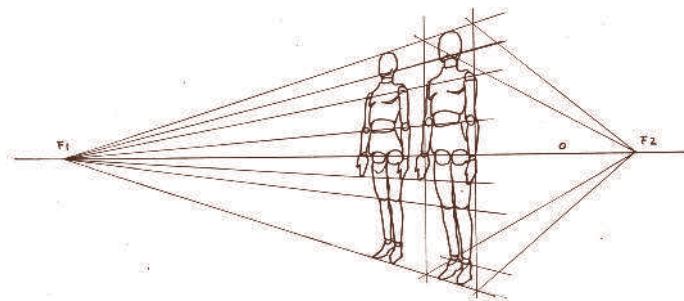
Чтобы изобразить человеческое тело правдивым и убедительным образом, полезно учесть его форму, объем и положение в пространстве. Эти элементы – например, пропорции, перспектива, равновесие, структура и т. д. – могут быть сознательно изменены в связи с выбранным стилем и для наилучшей художественной выразительности, но, поскольку они в основном определены анатомическими и физическими факторами, их не следует оставлять без внимания или нарушать до степени биологического неправдоподобия.

ПРОПОРЦИИ



Отдельные секции, на которые можно условно разделить человеческое тело (голова, корпус, части тела и т. д.), обычно находятся в неизменном соотношении как между собой, так и с телом в целом. Например, если выбрать за точку отсчета длину головы, высота стоящего тела будет примерно в восемь раз больше, ввиду чего становится проще определить место расположения других секций. Пропорции легко определить, когда фигура вертикально выпрямлена и неподвижна, и хотя в момент напряженного и сложного движения или изменения ракурса может показаться, что происходит изменение, пропорции всегда сохраняются.

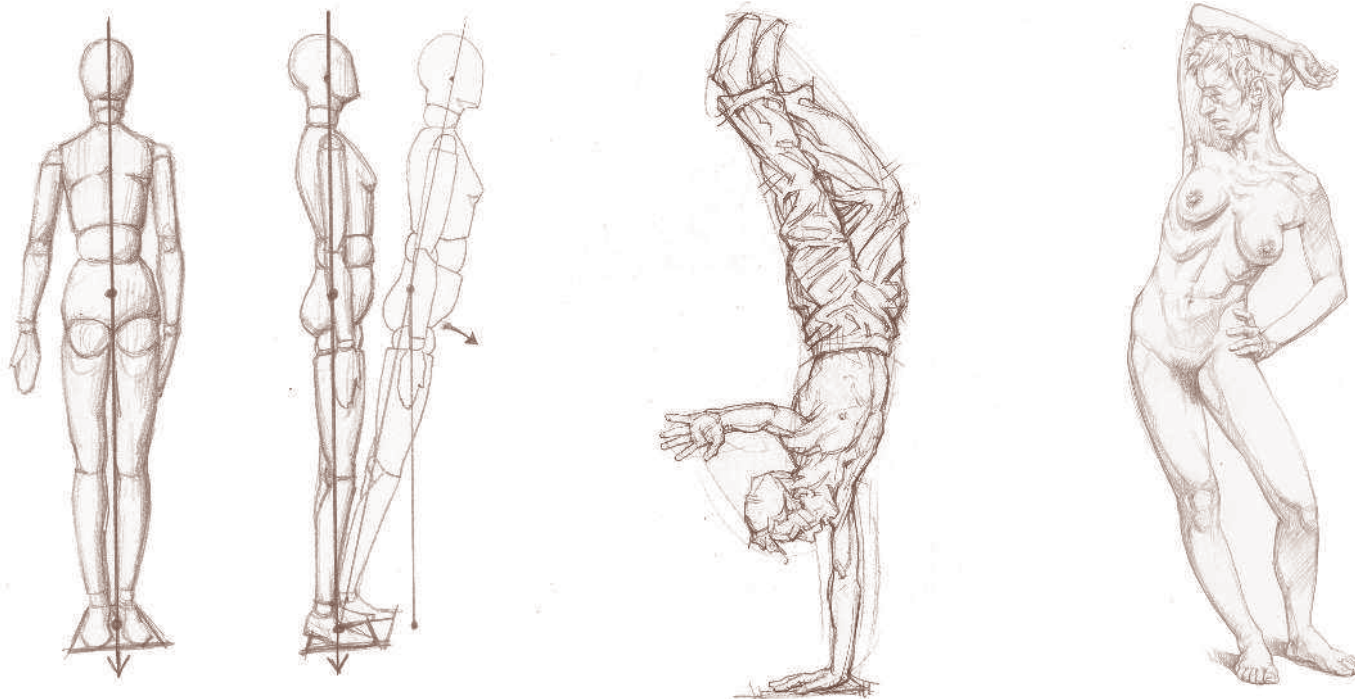
ПЕРСПЕКТИВА И РАКУРС



Человеческое тело, как и все трехмерные объекты, занимает определенное положение в пространстве. Линейная перспектива помогает расположить его в правильном соотношении с другими фигурами и окружающими элементами, рассчитать правильный ракурс для отдельных частей тела, в том числе самых мелких (например, расположенных на голове), и установить длину и направление для падающих теней. Линейная перспектива предполагает, что положение тела на картине устанавливается относительно горизонта, находящегося на уровне глаз смотрящего, и двух точек схода, удаленных от горизонта, к которым идут косые линии, затрагивающие тело по касательной.

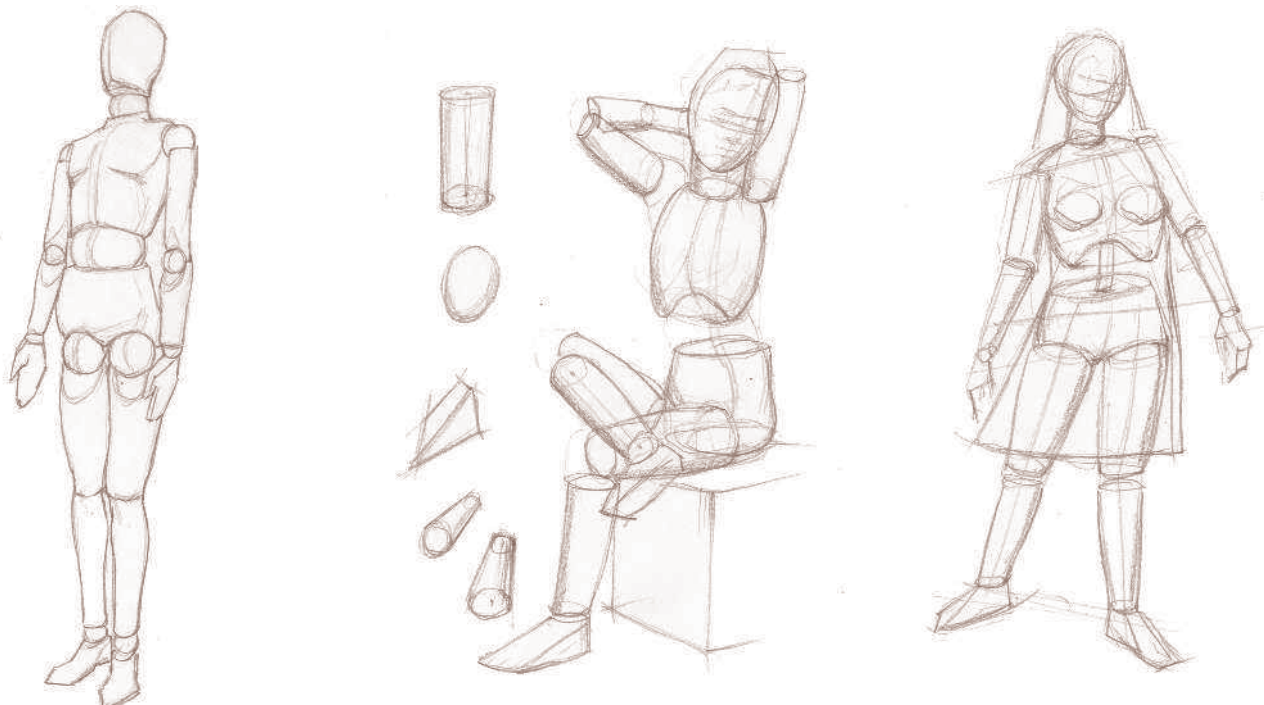
РАВНОВЕСИЕ

Сила притяжения определяет положение тела и его внешние формы: когда линия гравитации, проведенная вертикально от барицентра прямостоящего тела (он расположен в тазу, на уровне крестца) по направлению к полу, падает в область, ограниченную ногами и окружающим пространством, тело находится в состоянии равновесия. Так происходит в статических позах (сидя, наклон и др.) с широкой опорной базой и в позах с легким движением. Если движение размашистое и резкое или предполагает перемещение всего тела, барицентр смещается, и можно наблюдать чередование потери и восстановления равновесия.



ГЕОМЕТРИЗАЦИЯ И СТРУКТУРА

Формы человеческого тела могут быть подчас весьма сложными, но при первом приближении можно заметить сходство с некоторыми геометрическими фигурами – как двухмерный (круг, треугольник и др.), так и трехмерными (сфера, конус, куб, цилиндр и др.). Это упрощение позволяет провести затем более аккуратный анализ биологической структуры и более точно сопоставить различные части тела, подбирая наиболее подходящую ось, объем, пропорции, расположение суставов, светотень и др. Такой прием визуализации оказывается очень полезным и при рисовании статичной или динамической фигуры на основании одного воображения, т. е. без непосредственного наблюдения за позирующей моделью. Традиционно для этого использовался и используется до сих пор гибкий манекен – для наблюдения как собственно за частями тела в статике и движении, так и за надетой на манекен одеждой или драпировками (см. стр. 11).

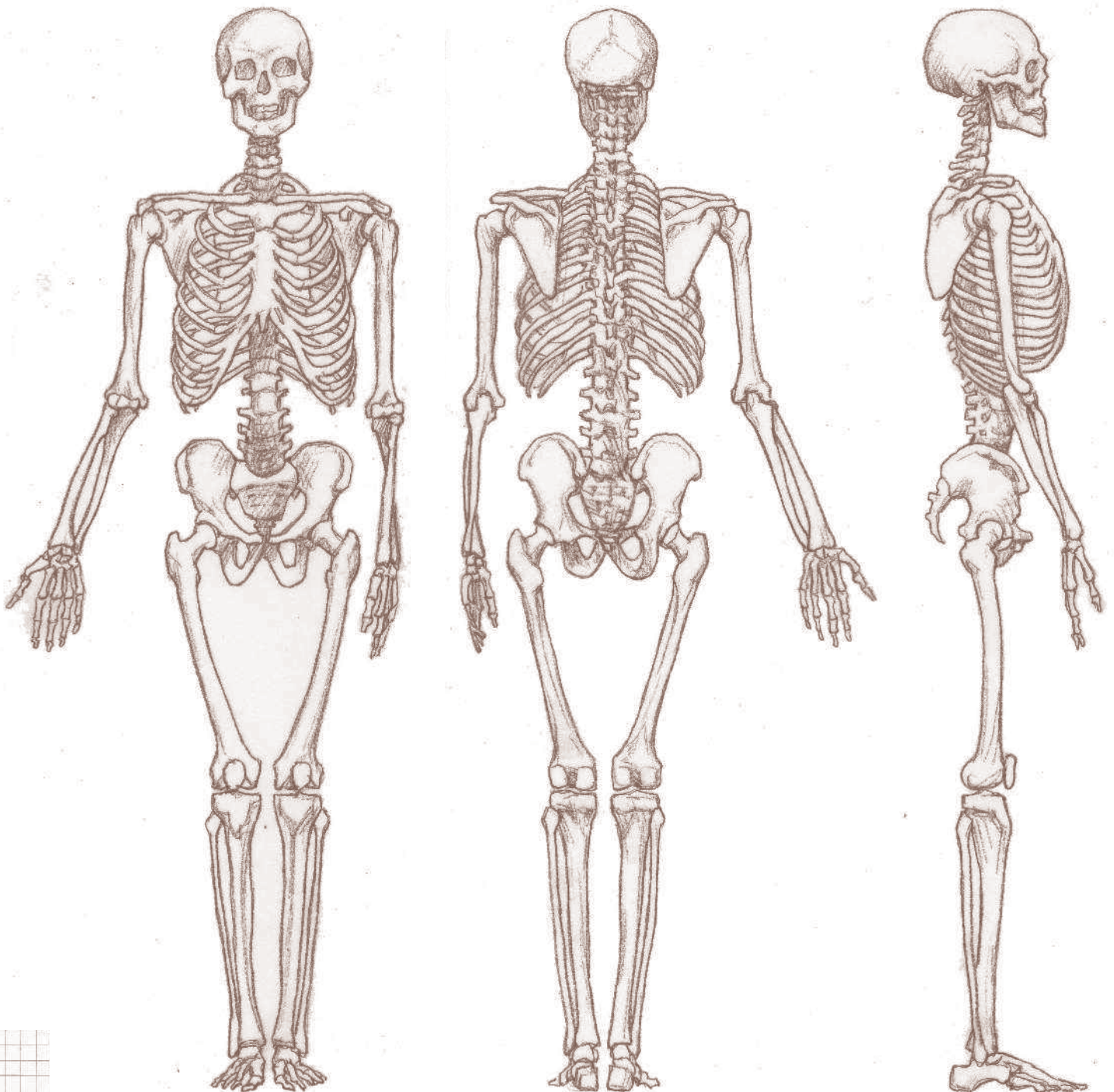


Анатомия

Сомнение – отец изобретения.
Галилей

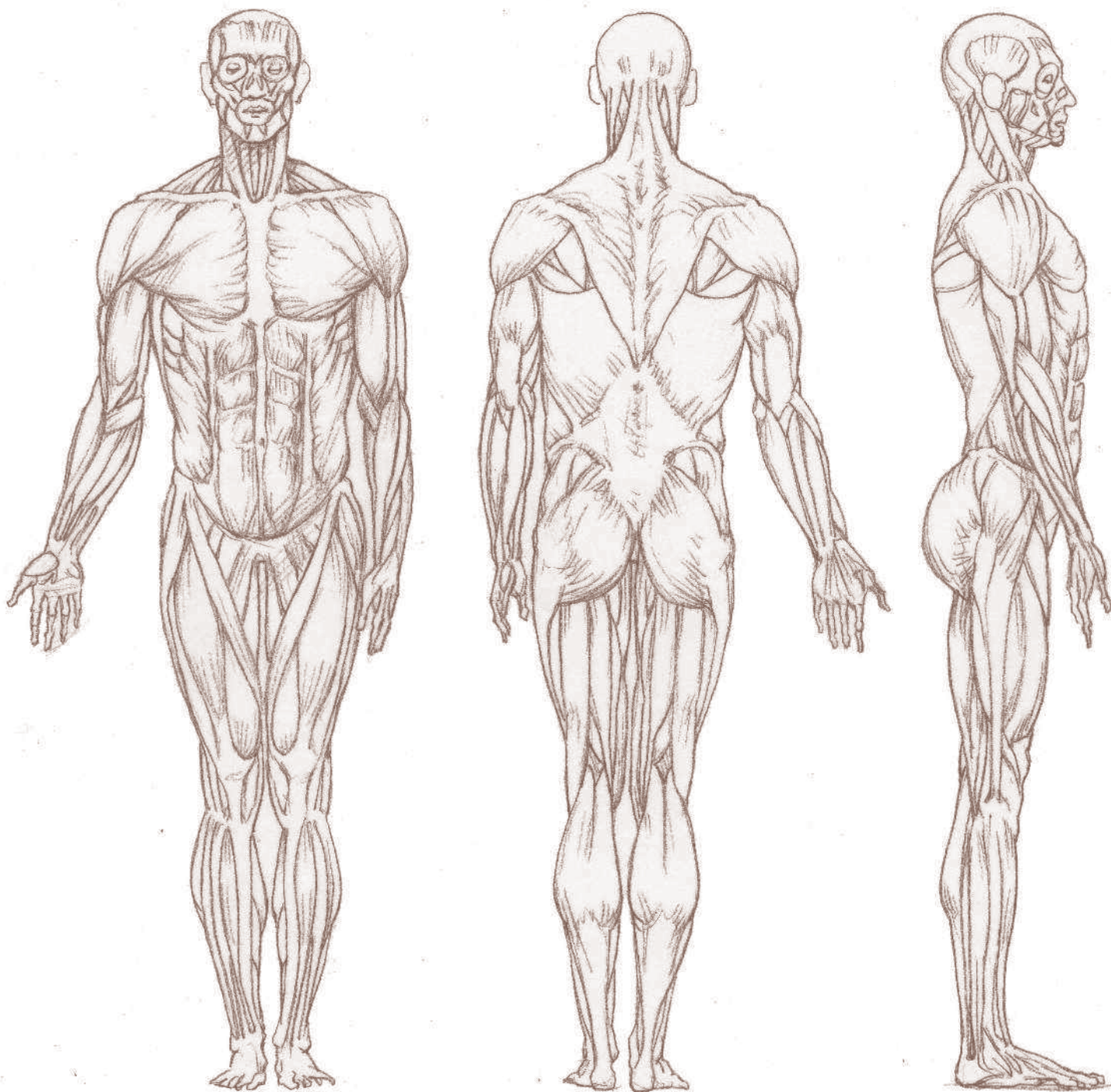
Хорошее знание анатомии помогает художнику придать правдоподобие и реализм изображаемой фигуре так, чтобы она была не только достоверной, но и убедительно передавала эмоции и ощущение динамизма, заложенного в любом движении. Анатомическая структура человеческого тела задана скелетом, составленным из отдельных костей, соединенных суставами, обеспечивающими одновременно надежность соединения и подвижность (см. стр. 13), и мышцами, эластичными и приспособленными для добровольного стяжения. Скелет гарантирует устойчивость, мышцы – возможность движения.

СХЕМА СКЕЛЕТА



Схемы двигательного аппарата, предлагаемые на этом развороте, представляют собой лишь упрощенное наглядное пособие для изучения скелета и мышечной системы. Для более глубокого знакомства следует обратиться к анатомическим трактатам, написанным специально для художников, или к некоторым из моих предыдущих книг по теме: например, Дж. Чиварди, «Пластическая анатомия», М., 2005; G. Civardi, *Tavole anatomiche*, Milano, 2014.

МУСКУЛАТУРА



Техника рисунка (статичных и движущихся тел)

Нельзя научить ребенка какой-то вещи, просто показывая ее: так он не сможет понять ее самостоятельно.

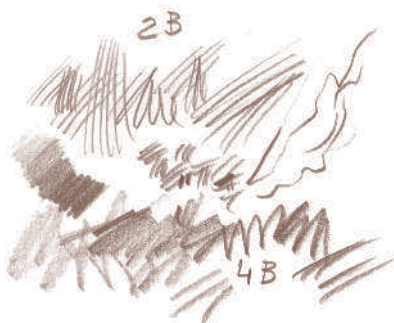
Нужно позволить ему научиться на собственном опыте.

Жан Пиаже

НЕКОТОРЫЕ ТЕХНИКИ

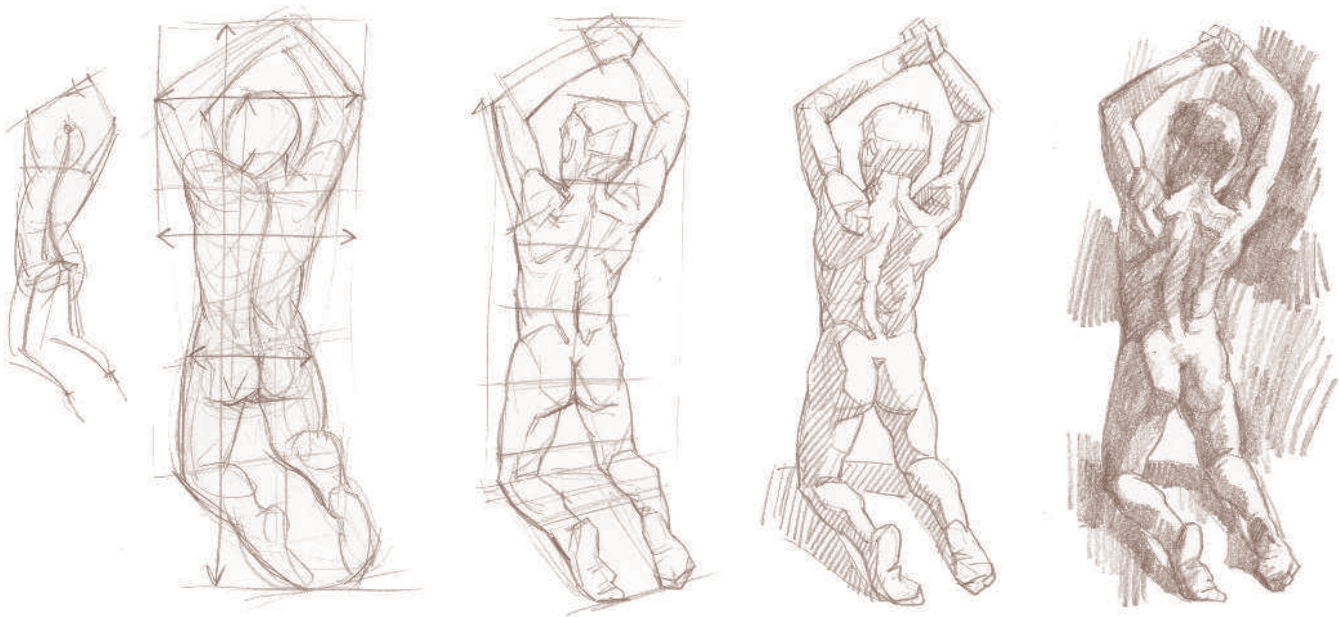
Техники рисунка весьма многочисленны и в зависимости от материала могут быть разделены на «сухие» (графит, пастель, уголь и др.) и «влажные» (тушь, ручка, акварель и др.). Еще более разнообразны художественные стили, зависящие от личных эстетических поисков каждого художника. Рисунок статичной, позирующей фигуры позволяет проводить над работой много времени, а потому в большей степени, чем набросок, подталкивает к более сложным техникам и более детальному стилю изображения, в особенности если речь идет о традиционных приемах изображения. Рисунок тела в движении, в особенности взятый с природы, требует высокой скорости работы, а, следовательно, и весьма приблизительного штриха, столь же динамичного, сколь изображаемое движение, и направленного на изображение жеста, а не внешней детали тела (см. стр. 16), поэтому техники и стили в этом случае минимальны и крайне просты. В любом из этих случаев более уместно работать на рисовальных поверхностях небольшого размера (например блокноте), чтобы лучше охватить тело в его совокупности.

Среди разных техник здесь следует упомянуть прежде всего те, которые предполагают простые и удобные в работе материалы. Это может быть карандаш или графит во всех своих формах; уголь – как древесный (жженные угольки), так и сжатый; чернила и ручки в самых различных вариациях (перьевые, шариковые, гелевые, фломастер и т. д.).



НЕКОТОРЫЕ ТРАДИЦИОННЫЕ ТЕХНИКИ В РИСУНКЕ

Линейно-структурная техника реализуется в несколько стадий, каждая из которых посвящена наблюдению и схематическому запечатлению отдельных аспектов внешней формы, замет, чтобы постепенно подойти к реалистическому изображению тела. Светотень здесь менее важна, чем линия. Лучше всего подходит для изготовления продуманных рисунков с натуры, с моделью в статичной позе, лишь незначительно двигающейся.



Разбиение процесса на стадии очень условно и отвечает только потребности наблюдать или представлять модель определенным образом, постепенно анализируя ключевые элементы формы и общей структуры.

Стадия 1 – изучение размера фигуры в целом (высота, ширина) и определение позы.

Стадия 2 – анализ пропорций тела и соотношения между различными частями. Всегда важно обращать внимание на анатомические формы, по крайней мере в самом общем виде, даже когда речь идет об изображении одетой фигуры.

Стадия 3 – построение общей формы и структуры, предварительное набрасывание светотени, разделение на планы, где объем определен тональным варьированием.

Стадия 4 – смягчение «ребристости» рисунка, постепенная выработка тональности отдельных частей и выполнение мелких деталей.

Альтернативная техника – исключительно тональная: более синтетичная, чем линейная, она приводит к схожим результатам, но другим путем – при помощи внимательного наблюдения прежде всего за светотенью. Набрасывание линий в этом случае или уходит на второй план или полностью исключается. Наиболее подходящие графические техники в этом случае – те, что позволяют с легкостью распрямить рабочую поверхность и растушевать штрих: уголь, мягкий карандаш, разбавленная тушь и т. п. Стадий работы при этом меньше, и они предусматривают менее детальный анализ по сравнению с линейной техникой.

Стадия 1 – набрасывание одним и почти неизменным тоном области, которую занимает тело и где разворачиваются его движения, а также позы, размеров и пропорций. Особое внимание уделяется на этом этапе зонам наиболее густой тени.

Стадия 2 – отображение средних и глубоких тонов, разработка теней – как внутренних, так и отбрасываемых.

Стадия 3 – работа над тоном и деталью, а также изображение освещенных областей при помощи мягкого ластика.

