

Частина перша. Чоловічі голови

Частина перша. Чоловічі голови

Спочатку визначмося з нашою метою. Можливо, ви цікавитесь рисунням як хобі. Або ж ви студент чи студентка художньої школи, що відвідує уроки рисуння. Можливо, ви щойно завершили навчання і розпочали кар'єру, тому прагнете покращити свої навички для кращого заробітку. Чи ви займалися мистецтвом багато років тому, але лише зараз у вас з'явилися час і стимул повернутися до цього. А може, ви вже зарекомендували себе у сфері комерційного мистецтва з його величезною конкуренцією, тож хочете втриматися на плаву або, якщо вдасться, рухатися далі. До якої б категорії ви не належали, ця книжка стане вам у пригоді, адже вона містить пояснення техніки рисуння голів, що підійдуть як початківцям, так і досвідченим художникам, у ті моменти, коли вони беруться за голову, бо голова їм ніяк не вдається.

За будь-яким зусиллям має стояти справжній мотив. Запитайте себе чесно: «Чому я хочу рисувати голови і робити це якісно?». Щоб досягти особистого успіху? Чи значить це, що ви готові пожертвувати для навчання часом, який могли б присвятити іншим справам? Чи ви сподіваєтеся коли-небудь продавати свої твори і жити з їхнього продажу? Чи ви хочете рисувати портрети, голови дівчат для календарів, ілюстрації для журнальних історій і реклами? Чи ви хочете покращити навички рисуння голів, щоб ваші роботи краще продавалися? Чи, можливо, рисуння допомагає вам розслабитися й очистити мозок від стресу та проблем? Ретельно обдумайте це, адже потужний мотив надасть вам сил не піддаватися зневірі, розчаруванню та навіть думкам про можливу поразку.

Можу я також дещо порадити? Яким би не був ваш мотив, постарайтеся проявити терпеливість. Нетерплячість, імовірно,

є найбільшою перешкодою розкриття власних можливостей. Я впевнений, що саме перемога над труднощами на шляху до своєї мети є основою успіху. Майстерність — це вміння долати перешкоди, а перша з них — незнання того, чим ми насправді хочемо займатися. Щоби стати майстром, потрібно починати знову й знову та застосовувати здобуті знання на практиці. Потрібно вміти відкидати всі невдачі та переробляти свою роботу. Потрібно розуміти, що перешкоди трапляються в кожному починанні; так вони не здаватимуться непереборними.

Наша книжка трохи відрізнятиметься від звичайного підручника. Зазвичай матеріал у підручниках обмежується викладенням проблеми й рішенням або технічним аналізом. На мою думку, це одна з причин, чому їх так важко читати. В основі кожного творчого зусилля стоїть особистість, адже майстерність є індивідуальною рисою. Оскільки ми маємо справу не з предметами, як-от гайки та болти, а з людськими якостями, як-от надія, амбіції, віра чи розчарування, нам потрібно відкинути хрестоматійні формули й ставити в основу планування нашої роботи особисті досягнення. Викладач не приніс би багато користі, якби просто переказував студентам текст підручника, самі сухі факти, без почуттів, похвали та особистої підтримки. Я не можу розділити з вами ваші проблеми, але пам'ятаю власні та думаю, що ваші не дуже від них відрізняються. Тому ця книжка має на меті передбачити розв'язання проблем ще до того, як ви з ними зіткнетесь.

Є особлива радість у тому, щоб довести свою правоту. Моє завдання — забезпечити вас робочими матеріалами, за допомогою яких ви зможете досягти успіху власними зусиллями. Я не намагаюся ствердити, що кожен

може стати успішним, адже для успіху потрібні особисті зусилля поряд з набутими знаннями. Якби це було не так, ми могли б навчитися чого завгодно лише завдяки книжкам. Книги можна знайти практично на будь-яку тему — їхня цінність залежить від того, наскільки ефективно ми зможемо засвоїти та втілити на практиці отримані з них знання.

Щоби добре рисувати голови, потрібно відсторонитися від емоцій натурника і натомість виробити об'єктивний підхід. Інакше ми просто рисуватимемо ту саму голову знову й знову, намагаючись відобразити кожну ледь помітну зміну виразу обличчя або настрою. Обличчя може постійно змінюватися, а на рисунку потрібно зафіксувати одну мить. Потрібно уявляти голову як форму в просторі, натюрморт, а не те, що належить мінливій особі.

Новачок має певну перевагу — він може рисувати зі зліпка чи фотографії, де об'єкт принаймні не рухається. Логічно, що наша книжка починається з чисто об'єктивного підходу, де ми розглядаємо форму звичайної голови зі звичайними рисами і звичайною відстанню між цими деталями. Індивідуальні характеристики занадто складні, доки ми не зберемо їх у точну й надійну базову структуру. Запам'ятаймо, що череп і є цією структурою, а все інше — лише оздоба.

Анатомія та конструкція можуть здаватися нудними, але не конструкторам. Комуś може бути нудно вчитися користуватися пилкою та молотком, але не тим, хто буде власний будинок. Можливо, складно думати про голову як механізм. Але якби ви винаходили свій механізм, ви б ніколи не втратили до нього інтересу. Потрібно усвідомити, що гарна голова має бути ефективним механізмом, і ви рисуватимете її з таким самим ентузіазмом, як під час самостійного збирання робочого мотора.

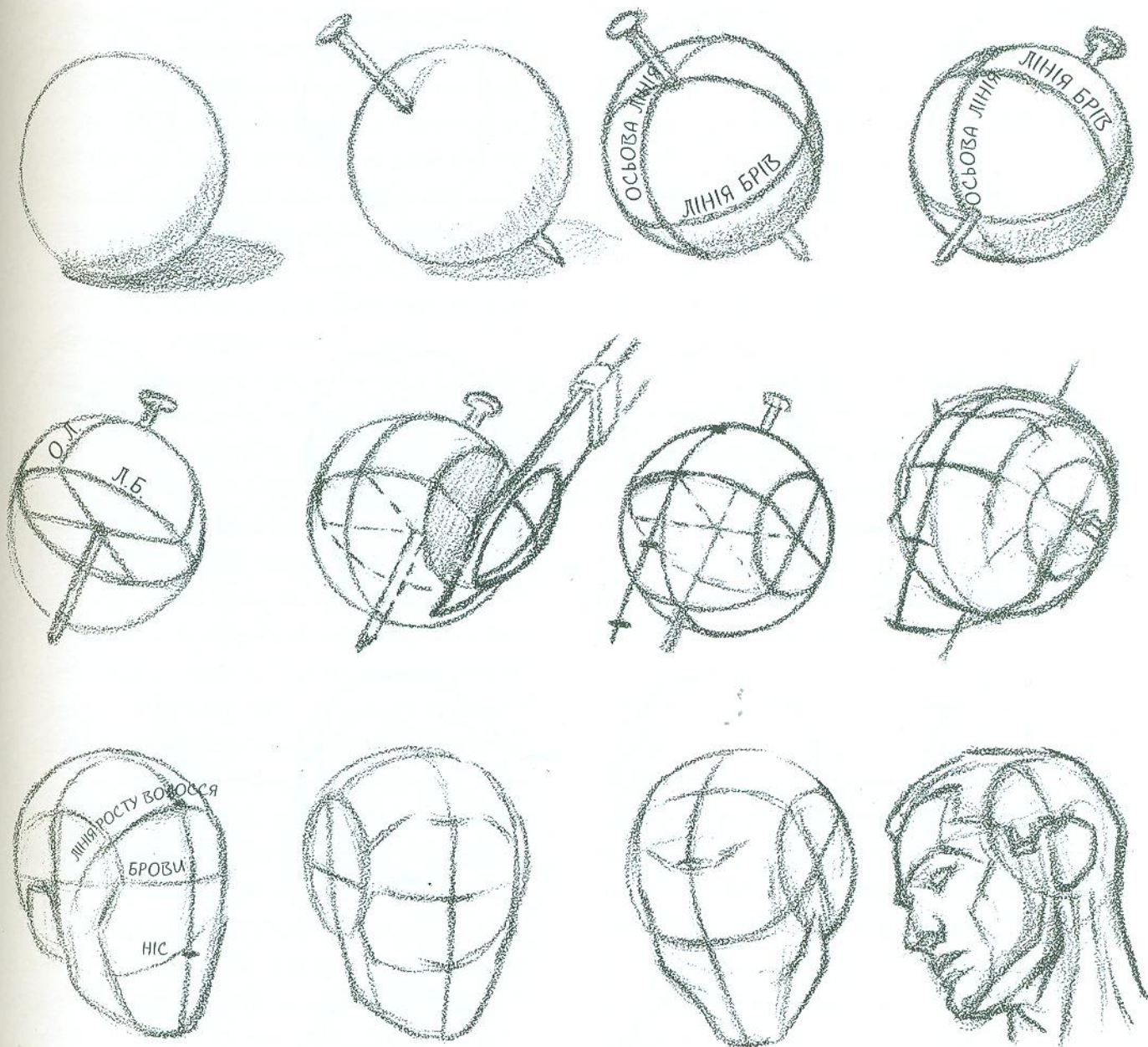
Очевидно, що нам потрібно почати з базової форми, наближеної до черепа. Череп найбільше схожий на кулю, сплюснуту з боків і дещо повнішу ззаду, ніж спереду. Кістки обличчя,

зокрема очниці, ніс, верхня та нижня щелепи, прикріплені до передньої частини цієї кулі. Наше перше завдання — сконструювати кулю та лицеву площину так, щоб вони склали єдине ціле, яке можна по-всякому нахилити й повертати. Надзвичайно важливо сконструювати повну форму голови, а не лише видимий бік. Хоча ми бачимо тільки частину голови, у конструюванні невидима сторона черепа є такою ж важливою, як видима.

Зверніть увагу на ілюстрацію 1 — я зробив задню частину кулі начебто прозорою, аби роздивитися всю конструкцію. У такий спосіб рисунок видимої сторони можна нібито розвернути, щоб уявити той бік, якого не бачимо. Мій викладач колись казав: «Умієй рисувати невидиме вухо». Тоді це мене вкрай спантеличило. Пізніше я зрозумів, що він мав на увазі. Ви не нарисуете голову, доки не уявлятимете її невидимої частини.

Як уже зрозуміло зі сказаного, неможливо нарисувати голову правильно, якщо почати з ока або носа, не звертаючи уваги на череп і розташування деталей на ньому. Це те саме, що почати рисувати автомобіль з керма. У будь-якому рисунку найважливішим є єдине ціле, а єдине ціле завжди поєднує пропорційні частини. Ми завжди можемо розкласти ціле на частини замість того, щоб підбирати їх і сподіватися, що вони займуть правильне місце. Наприклад, легше знати, що лоб займає одну третю обличчя і де він розміщується на черепі, а не конструювати череп, починаючи з лоба. Можливо, оскільки ми завжди думали про голову як про частину окремої особистості, нам важко уявити її як механізм.

Ми не замислюємося про те, що усмішка — це не просто ознака радості, а й механічний принцип у дії. Насправді в основі усмішки лежить той самий механізм, що і в шнурівці для затягування фіранки. Шнурівка прикріплена до фіксованого предмета з одного боку і до тканини з іншого. Якщо потягнути за неї, тканина збирається в складки. Так само морщиться і щока. Механізм роботи щелепи подібний до дверної петлі, але шарнірного типу



Ілюстрація 1. Основна форма — це сплющена куля

Череп найбільше схожий на кулю. Щоб нарисувати кулю як об'ємний предмет, потрібно встановити вісь, схожу на цвях, устромлений у верхівку кулі. Через точки, де проходить вісь, ми можемо розділити кулю на чверті, а потім ще раз по екватору. Якщо зрізати невеликі скибочки з кожного боку, отримаємо форму, що нагадує череп. Екватор стає лінією брів. Одна з ліній, що ділить кулю на чверті, стає осью лінією обличчя. Приблизно посередині між лінією брів і віссю позначаємо лінію росту волосся, тобто верх обличчя. Продовжимо осьову лінію вниз за межі кулі й відзначимо на ній дві точки на відстані, приблизно рівній висоті лоба, тобто від лінії брів до лінії росту волосся. Точка, котра вище, вказує на довжину носа, а котра нижче — низ підборіддя. Тепер ми можемо створити площину обличчя, нарисувавши лінію щелепи, яка доходить майже до половини кулі з кожного боку. Вуха прикріплюємо на осьовій лінії на відстані, що приблизно дорівнює відстані від брів до кінчика носа. Кулю можна нахилити в будь-який бік.