

Дисциплина: Рисунок

Специальность: 54.02.05 «Живопись» (по видам)

Курс: 2/1Ж, 2/2Ж

Дата: 13,14,15,16 неделя 2 семестра 2023-24 уч.г.

Тема 4. Рисунок гипсовой головы с плечевым поясом. (конструктивный рисунок с передачей светотени).

Содержание теоретического учебного материала:

- этапы рисунка гипсовой античной головы с плечевым поясом;
- передача взаимосвязи между элементами изображаемого объекта при работе над рисунком гипсовой головы с плечевым поясом.

Содержание практического учебного материала:

Постановка с гипсовой античной головой с плечевым поясом.

Освещение: искусственное верхнее, боковое.

Практическое задание:

Выполнить рисунок, соблюдая законы линейной перспективы и методическую последовательность:

- композиционное размещение изображения на плоскости листа - компоновка;
- линейно-конструктивный рисунок - перспективное построение изображения;
- выявление объёмной формы светотенью посредством тонального решения.

Задачи:

- продолжение изучения конструктивного строения формы головы человека в рисунке.
- передача тоном характерных особенностей материальности гипса.

Решение: тональный рисунок.

Материалы: планшет 50/60, графитный карандаш.

Задание для выполнения:



Методические рекомендации:

РИСУНОК ГИПСОВОЙ ГОЛОВЫ

Голова человека – сложная природная структура. Это обусловлено ее сложной функцией в организме человека. Приступить к рисунку головы можно, только имея достаточно развитое пространственное представление, основательное знание общих положений рисунка и хорошую практику в изображении более простых форм.

Рисование гипсовой головы начинается с использования ее внешней формы в «ознакомительном рисунке». Этот первый опыт станет основой дальнейшего, более подробного анализа. В рисунке черепа анализируем структуру костной основы головы. В рисунке экорше Гудона изучают расположение и принцип работы основных мышц, а также хрящевидные ткани. Для подробного рассмотрения черепа и мышц будет целесообразно обратиться к анатомическим атласам и пособиям. В следующих рисунках особое внимание уделяют основным деталям головы: носу, губам, глазам, ушам. И, наконец, возвращаясь к рисунку гипсовой головы на новом уровне понимания, ее архитектонике (т.е. взаимосвязи внутренней структуры и внешней формы), вы сможете закрепить и постепенно совершенствовать свои навыки в рисунках гипсовых слепков с античных скульптур: Цезаря, Афродиты, Дорифора, Диадумена, Сократа, Антиноя.

Рисование «антиков» – продолжение старых академических традиций. Пластическое совершенство классической скульптуры, ее статичность и необыкновенная выразительность позволят вам быстрее понять общую объемно-пространственную структуру головы, разобраться в ее деталях и основных соразмерностях.

ОЗНАКОМИТЕЛЬНЫЙ РИСУНОК. ГОЛОВА ДОРИФОРА

Скульптура Дорифора создана в пятом веке до нашей эры греческим скульптором Поликлетом, представителем пелопонесской школы. Поликлет был не только скульптором, но и теоретиком искусства. Им был создан трактат «Канон», где очень подробно разрабатывались идеальные пропорции человеческого тела. Фигура Дорифора – юноши, воина – гоплита (копьеносца) – явилась воплощением этого канона. Одновременно она должна была стать олицетворением идеального гражданина греческого полиса: человека, подобного бессмертным богам, равно прекрасного телом и духом, мужественного защитника родного города. Лицо Дорифора схематично, оно лишено индивидуальных черт

и выражения, именно поэтому голова Дорифора предлагается для первой «ознакомительной работы», в результате которой вы получите начальное, во многом упрощенное представление о форме головы.

Благодаря широкому обобщению и четким деталям, гипсовая голова с античного слепка – ценное учебное пособие на младших курсах архитектурного вуза. Рисование ее помогает студентам разобраться в построении сложного объема, во взаимосвязи его основных частей. Эта работа приучает к точности изображения, тренирует зоркость глаза, дисциплинирует, развивает эстетический вкус студента. При работе с гипса не надо отвлекаться на решение тональными отношениями поверхностей различной окраски, как это происходит при изображении живой природы, где работа тоном усложняется из-за необходимости передать цвет глаз, волос, движение головы и другое; на гипсовой же модели этого нет.

При рисовании живой головы студенту постоянно приходится отбирать из множества деталей наиболее существенные, в гипсовых слепках такой отбор проведен ранее скульптором.

Постановка гипсовой головы в условиях мастерской начинается с выбора слепка классического образца, установки его на подставку неподалеку от плоскости стены и освещения сверху под небольшим углом. Искусственный свет для этой цели подходит больше, т.к. тени остаются неподвижными, хорошо расчлняются полутона, видны рефлексy и общий светораздел по объему головы. При дневном освещении слепок более контрастен, тени подвижны, что затрудняет работу. С каждого места работы голова должна хорошо просматриваться, для чего ее необходимо поставить несколько выше уровня горизонта.

Начинать рисовать гипсовую голову надо с поисков композиции на листе. Контурно наметив размер головы, характер ее движения, студент уточняет пропорции. Затем проводит вспомогательные линии, определяющие построение лицевой части. На срединной (профильной) линии намечают переносье, основание носа, разрез рта и низ подбородка. Профильная линия показывает, в каком повороте изображается голова, а линия, проведенная через верхние края глазниц, обозначает наклон головы и ее положение относительно линии горизонта. Затем необходимо найти все плоскости головы (лицевую, боковые, височные и т.д.) и определить их перспективные сокращения при различных наклонах. Для более четкого выявления объема головы, прежде всего надо передать поверхность лобной кости и ее бугры: надбровные дуги, глазные впадины, переносье; затем найти переднюю и боковые плоскости носа, крылья носа, выпуклые скуловые кости и нижнюю челюсть.

Наметив объем, характер и пропорции лица, следует легкими штрихами нанести светотени, затем приступить к детальной обработке –

штудировке формы, наблюдая модель со всех сторон, чтобы уловить характер лица, после чего необходимо более четко выявить светотень, рефлексы и, постепенно усиливая тон, убрать лишние детали, подчиняя их целому.

В процессе работы над рисунком надо заострять внимание студента на пропорциях, композиции и характере модели. Рисующий должен наблюдать модель в различных поворотах и постоянно помнить о положении плоскостей головы в пространстве, о взаимосвязи деталей при различной мимике лица, о светотени и тоне, о пластической проработке деталей, об их подчинении общему.

Задача «ознакомительного рисунка» – хорошая композиция на листе, верно переданный, а также точно найденное место и размер каждой детали головы.

Рисунок 1

Начиная работу, определите положение линии горизонта и ракурс. Для этого мысленно заключите головы в куб. Найдите общие габариты и разместите будущее изображение на листе при помощи коротких засечек. Помните, что если вы рисуете голову в фас, – пространства слева и справа должны быть равными, чтобы изображение не «заваливалось», если же вы рисуете голову в профиль, 3/4 или 7/8 – пространство листа перед головой (со стороны лица) должно быть больше, чем со стороны затылочной части. Легкими линиями наметьте контур головы (абрис).

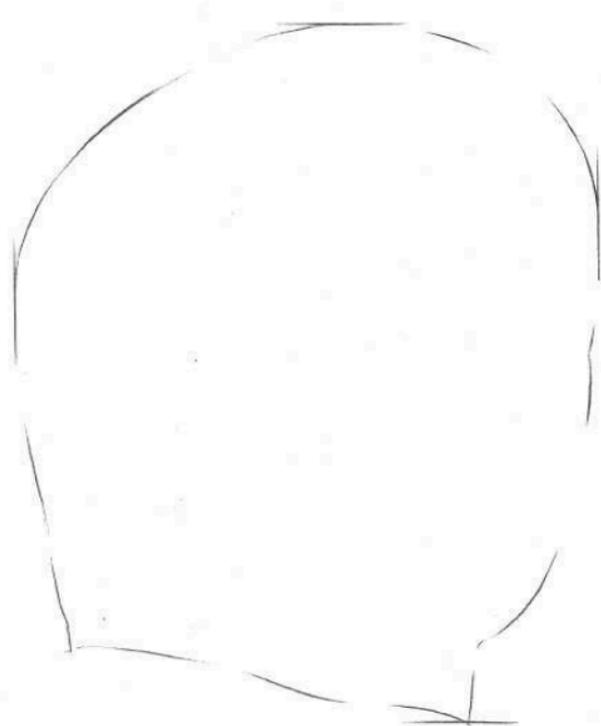


Рисунок 2

Прорисуйте основные крупные части: отделите массу головы от шеи, наметьте лицевую часть и ее переднюю плоскость, и легко нанесите осевую профильную линию. Уточняя профильную линию, найдите лежащие на ней характерные точки: точку верха лба (на линии роста волос), точку между бровями, точку основания крыльев носа и точку перелома подбородка. Этими точками определяются основные канонические пропорциональные отношения частей головы. Согласно греческому классическому канону, расстояние между этими точками должны быть равными.

Проведите через эти точки горизонтальные линии (на рисунке, уходящей точку схода на горизонте) и отметьте на них соответственно ширину лба, основание носа и подбородка. Для правильного выбора направления этих линий, воспользуйтесь методом визирования.

В соответствии с античным канонem, по линии глаз античная голова делится на две равные части – от макушки до линии глаз и от линии глаз до основания подбородка. Отрезок от надбровных дуг (точки между бровями) до основания крыльев носа делится на три равные части – по верхней линии деления проходит линия глаз, по нижней – отделяются основания и крылья носа. Отрезок между точкой основания крыльев носа и переломом подбородка также делится на три равные части. По верхней линии деления проходит средняя линия рта, которую еще называют линией разреза губ, нижняя линия делит подбородок пополам. Расстояние между глазами равно длине глаза, т.е. линия глаз также делится на три равные части. Высота уха равна длине носа.

Греческий канон устанавливал четкие пропорциональные отношения между всеми частями тела человека. Однако даже в классических скульптурных произведениях, канонические пропорции соблюдаются лишь приблизительно. Скульпторы отступали от канонов в поисках более совершенной красоты и выразительности. Со временем, в этих поисках меняется и сам канон, причем иногда даже в творчестве одного мастера. Так, спустя некоторое время, после создания Дорифора, Поликлет создает другую каноническую скульптуру – Диадумена, пропорции которого более изящны и утонченны.

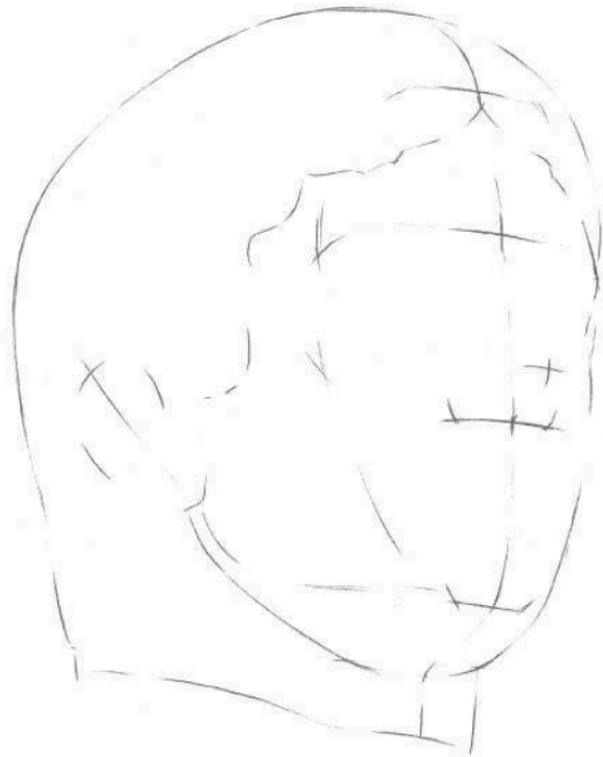


Рисунок 3

Определите местоположение и нанесите на рисунок вспомогательные горизонтальные линии построения, проходящие через парные симметричные точки головы: линию глаз, линию скуловых костей, линию углов нижней челюсти и т.д., отмечая на них соответствующие размеры по ширине.

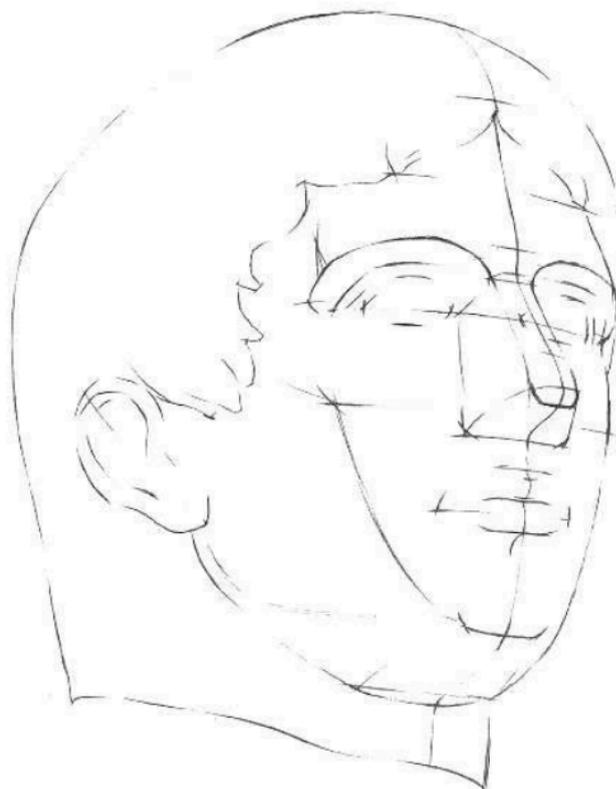


Рисунок 4

Продолжайте работу, детализируя рисунок, стараясь правильно определить размер каждой детали: носа, ушей, глаз, губ по отношению к общей массе. Не оставляйте без внимания и другие анатомические опорные точки, узлы и линии: парные симметричные точки намечайте одновременно.



Рисунок 5

На заключительной стадии можете отделить теневые места легким тоном, предварительно определив линии собственных и падающих теней.



В «ознакомительном рисунке» не ставится задача более тщательной проработки. Дальнейшая прорисовка деталей без знания их строения и формы сделают рисунок не более подробным, а только менее грамотным.

Контакты для обратной связи:

VK Буцкая Мария vk.com/id154925208

Telegram [mariya_butskaya](https://t.me/mariya_butskaya) +79494349220

Эл.почта: Butskaya-mariya@mail.ru

Преподаватель – Буцкая Мария Юрьевна

Моб.тел.: +7-949-434-92-20