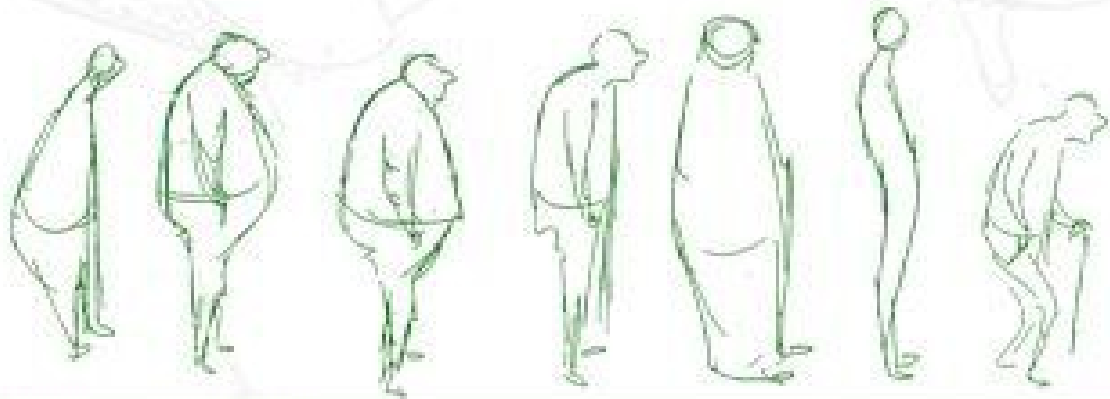


THE WALT STANCHFIELD LECTURES: VOLUME ONE

# DRAWN TO LIFE

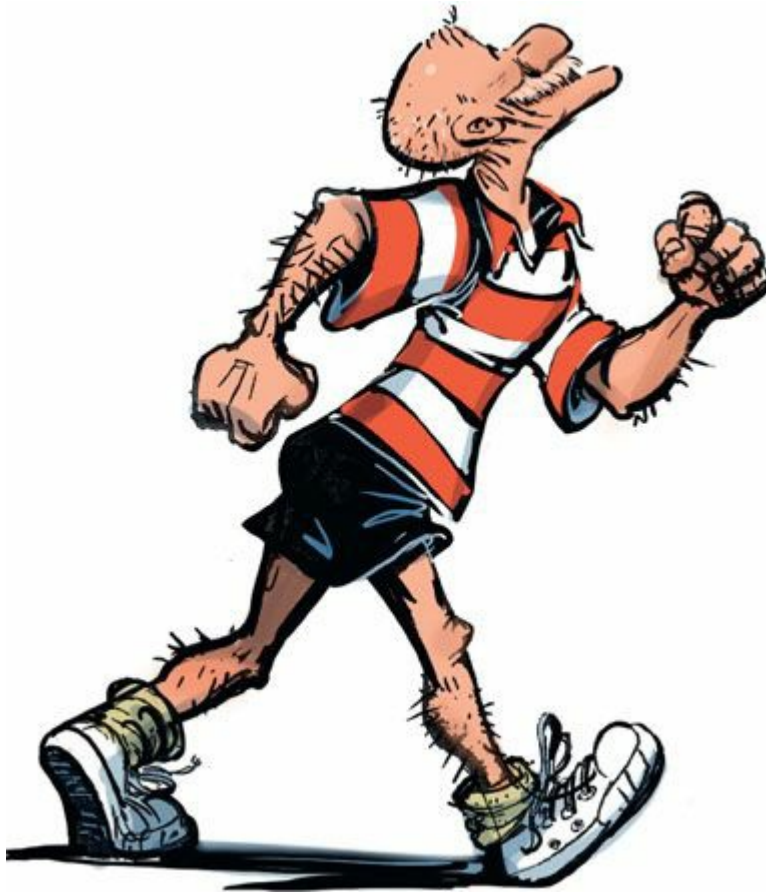


20 GOLDEN YEARS OF DISNEY MASTER CLASSES

Walt Stanchfield  
Edited by Don Hahn



# Оживи рисунок







# Оживи рисунок

---

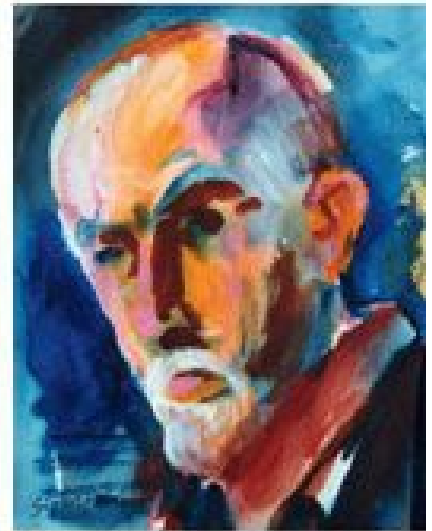
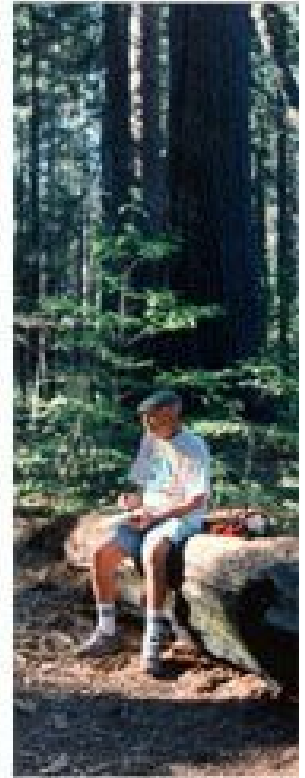
Двадцать золотых лет Диснея в лекциях и мастер-классах Уолта Стенчфилда.

Уолт Стенчфилд

Редактор: Дон Ханн

 **Focal Press**  
Taylor & Francis Group  
NEW YORK AND LONDON

Посвящаю книгу своей любимой жене Ди



It is management's wish that the "Disney Tradition" be revitalized and maintained. The Tradition, as we see it, reflects the desires and aspirations of Walt, who, when alive strove to bring animation to a highly developed art. In attempting to recapture the quality obtained in former years, we need ~~not~~ but refer to the letter Walt wrote to Don Graham in 1935. It expresses the needs of the animation artist and the means he felt were necessary to develop and fulfill those needs.

Walt not only encouraged his employees to better themselves by bringing teachers and lecturers to the studio but he demanded what but improvement. We don't have Walt with us today but we do have the great heritage of animation he left, plus the facilities and the talent with which to uphold that heritage and, *we wish hopefully*, surpass it.

Here the less, ~~we~~ there will be an attempt to reinstate the learning atmosphere that once permeated this studio. There will be various classes, conducted by numerous instructors. There will be suggested reading and film study; discussion on action analysis and its application to our media.

There will be no attempt to return to any particular era of the past, but to incorporate a composite of all the great accomplishments of the past into a future product that we can all be proud of.

Stan J. J. 2/10/81



# Содержание

Вступление

Благодарности

## Основы

1. Энтузиазм
2. Принципы анимации
3. Рассматриваем анатомию по частям
4. Анатомия. Продолжение
5. Значение веса.
6. Сжатие и растяжение — I
7. Сжатие и растяжение — II
8. Сжатие и растяжение — III
9. Линия и силуэт
10. Базовые формы и детали
11. Как использовать базовые формы в сложных рисунках?
12. Упрощайте, где только возможно
13. Прямые линии и линии с изгибами
14. Захлест, доводка действия и замедленное движение
15. Глаза
16. Избегайте касательных линий
17. Немного о перспективе
18. Как передать глубину и пространство
19. Несколько принципов рисунка
20. Шедевр или просто рисунок?
21. Рисуем калории
22. Скетчинг
23. Скетчинг и анимация
24. Упрощение ведет к ясности
25. Полезный прием: учитывайте структуру
26. Противоположная сила

## Движение

27. Анатомия против движения

28. Готовимся духовно и физически
29. Делим тело на части
30. Рисуем размеры
31. Значение анализа действий и движений
32. Рисуем материю (просто, но правдоподобно)
33. Материя. Ее роль в рисунке
34. О том, как важен скетчинг головы/новый термин "синтаксис тела"
35. Голова в движении
36. От настоящей модели к настоящему движению
37. Еще немного о голове
38. Ощущение позы
39. Преувеличение позы
40. Поза и настроение
41. Поза и настроение. А также тайминг, фразировка и текстура
42. Символы для поз
43. Позитивное и негативное пространство
44. Силуэт
45. P.S.Метафизическая сторона
46. Рисуем глаголами, а не существительными
47. Постепенное осознание
48. Рисунок и карикатура

## **Видение**

49. Что не надо видеть
50. Немного интроспекции
51. Это нелегко
52. Хорошее первое впечатление
53. Придерживаемся темы
54. Иногда я думаю, почему я трачу столько одиноких часов...
55. Клинап. Основы
56. Клинап
57. Промежуточные кадры
58. Проблемы, связанные с рисунком линии
59. Внешнее сходство или творческий портрет
60. Креативная энергия
61. Еще больше блужданий
62. Кто не может начать, тот не может и закончить
63. Язык тела

64. Заметки и скетчинг
65. Используем правила перспективы
66. Как применять правил перспективы
67. Копирую модель...кто, я?
68. Разговаривайте с аудиторией - через рисунок
69. Корень проблем
70. Каракули или рисунок?
71. Цель рисунка
72. Когда представление (движение) - это искусство

## Analysis

73. Анализ движения. Часть I
74. Анализ движения. Часть II
75. Используем цилиндры
76. Анализ движения - ладони и ступни
77. Углы, углы, углы...
78. Используем углы
79. Углы и напряжение
80. Используем в рисунке напряжение и углы
81. Теннис, углы и сущность
82. И то же самое
83. Еще немного о сущности рисунка
84. Движущая сила действия
85. Подходящий для анимации стиль рисунка
86. Подходящий для анимации стиль рисунка. Часть II
87. Учимся жульничать
88. Одна картина стоит тысячи слов?
89. Двойное видение
90. Ленивые линии
91. Замечаем свои ошибки
92. Обещаете ли вы рисовать действие, действие и ничего, кроме действия?
93. Поза - история в одном рисунке
94. Мои глаза влюбились
95. Станьте режиссером
96. Улучшается и совершенствуетесь
97. Иллюстрированный урок

## **Креативность**

- 98. Опирайтесь на художника в себе
- 99. Тонкая настройка движения
- 100. Наречие добавит движения
- 101. Выпуск "Omni" про креативность
- 102. Метаморфоза
- 103. Мим
- 104. Рисунок истинного движения
- 105. Второй шанс на первое впечатление
- 106. Хороший скетч как хорошая шутка
- 107. Противостояние
- 108. Напряжение эластичной ленты
- 109. Уйдите с дороги
- 110. Представление
- 111. Рисунок, рассказывающий историю
- 112. Техники рисунка
- 113. Шагните внутрь
- 114. Возможно, это будет выглядеть так...
- 115. Ваша цель - первое впечатление
- 116. Несколько рисунков с занятия
- 117. Сначала подумайте
- 118. Куча гаек
- 119. Целое больше суммы частей
- 120. "И морж сказал: ну что ж, начнем..."
- 121. Ясность
- 122. Действие или реакция?

## **Мышление**

- 123. Трансформируйтесь
- 124. Не сдавайтесь
- 125. Настраивайте приемник
- 126. Любовь к рисунку
- 127. Новая интерпретация рисунка
- 128. Думайте в терминах движения
- 129. Ценные инструменты
- 130. Рисунок движения, энтузиазм и подобное
- 131. Форма - многофункциональный прием в рисунке
- 132. Расшифровка и определение движения

- 133. Решающий момент
- 134. Как взаимодействует герой и то, что его окружает?
- 135. Рисунок
- 136. Слова помогают рисунку
- 137. Простой подход к рисунку
- 138. Распевка
- 139. Выделите суть
- 140. Обычные и необычные движения
- 141. Искусство размышляющего человека
- 142. Линии, линии, линии
- 143. Чувствуйте движение так же хорошо, как видите его
- 144. Поговорки Савви
- 145. Внутренняя сила
- 146. Сила "mmm"
- 147. Символика движения
- 148. Немного оставшихся мыслей
- 149. Правильный способ?



# Вступление

Выдающийся учитель может встретиться только раз в жизни. Он пересечет ваш путь и изменит жизнь навсегда. Для меня и для многих-многих моих коллег по ремеслу таким учителем стал Уолт Стенчфилд.

Художник, поэт, музыкант, игрок в теннис, эксцентричный гений, мудрый профессор, Уолт вдохновлял поколения юных художников не только благодаря знаниям и пониманию искусства анимации, но и способностью обучать этому ремеслу и делиться своим энтузиазмом.

Уолт родился в 1919 г. в Лос-Анджелесе, а начал заниматься анимацией в 1937, сразу после окончания школы. Он начал свою карьеру в студии Чарльза Минтца. Затем он служил в морском флоте США и работал в студии Уолтера Лантца, пока не связал себя долгим сотрудничеством со студией Уолта Диснея. Он принимал участие в работе почти над каждым крупным проектом, начиная от «Приключений Икабода и мистера Тоада» (1949) до «Великого мышинового детектива» (1986).

Уолт начал писать в 1970, когда заслуженным аниматорам студии Дисней уже пора было на пенсию, а в студию приходили новые таланты. Фрэнк Томас и Олли Джонстон написали свой канонический труд «Иллюзия жизни», а Стенчфилд сосредоточился на программе тренировок для молодых аниматоров, в сотрудничестве с опытными аниматорами и режиссером Эриком Ларсоном. Среди этих юных талантов были: Брэд Берд, Джон Лассетер, Дон Блюз, Джо Ранфт, Джон Маскер, Рон Клементс, Глен Кин, Андреас Дейа, Марк Хенн и многие другие.

В середине 1980 Уолт начал проводить еженедельные занятия по рисованию движения для всех желающих сотрудников студии. В конце каждого занятия он брал несколько рисунков, которые вдохновляли его или заставляли задуматься, и помещал их в распечатную лекцию-материал, которые раздавал на следующем занятии. Эти еженедельные лекции и ранее составленные им тренинговые программы по анимации легли в основу его первой, успешно опубликованной книги.

В 1987 я попросил Уолта приехать в Лондон и провести тренинг команды «Кто подставил кролика Роджера». Все художники во главе с легендарным режиссером Ричардом Уильямсом собрались вокруг Уолта на третьем этаже здания Эдвардианской фабрики, в которой тогда размещалась наша студия, и ловили каждое его слово, впитывали каждую линию его рисунка. Когда пришло время практики, к нам зашла длинноногая модель, одетая как Джессика, но Уолт был единственным, кто смог изобразить движения этой героини, он показал нам, почему Джессика кажется прекрасной и сексуальной.

Лекции Уолта стали библией для юных художников, полных энтузиазма, затем они создали такие шедевры как «Маленькая русалка», «Король Лев», «Алладин» и «Красавица и чудовище». Уолт очень просто и неформально подходил к своим лекциям, рисунки, которые вы здесь увидите - это далеко не оригиналы настоящих рисунков. Уолт вел свои занятия очень неформально, много говорил, и стиль этой книги отражает стиль его преподавания.

Я в основном оставил текст таким, как написал его Уолт. Его разговорный стиль доступен и понятен художникам, мне показалось неверным формализовать и редактировать голос Уолта. Часть текста насыщена сложными анимационными терминами и названиями техник, но я оставил все как есть, потому что материал касается искусства рисунка, какими бы способами не пользовался художник. У глав нет определенного порядка, читайте их как ляжет душа, либо погружайтесь в книгу полностью, с головой. Беспорядочное расположение глав также отражает личность и подход Уолта. Он видел жизнь целостно. наброски вдохновляют нарисовать картину, картина вдохновляет на создание стиха, стихи вдохновляют архитектуру, которая вдохновляет на путешествия, которые вдохновляют на занятие спортом – все это связанные части опыта и впечатлений, которые получает художник.

«Оживи рисунок» - это одно из сильнейших пособий по анимации, когда-либо написанных. Вы увидите достаточно мало каких-либо практических приемов, зато узнаете, откуда у них растут корни. Вы увидите, как вырос Уолт в течение 20 лет - периода, который охватывают эти две книги. Как из восхитительного художника он превратился в мастерского педагога по технике, а затем в горячо любимого студентами философа.

Влияния Уолта на студентов распространялось гораздо дальше аудиторий и классов. Я не говорю, что Уолт рисовал лучше всех или учил лучше всех – я обожаю Уолта, потому что он жил лучше всех. Когда он не рисовал, он играл на гитаре, сочинял стихи, ухаживал за садом, делал корзины в стиле индейцев племени Чумаши. Его никогда не видели без карандаша в руке, он случайно мог обмакнуть свою кисть в чашку кофе за завтраком. Его рисунки были такими же свободными, спонтанными, выразительными, живыми, как и их создатель.

Он ушел от нас в 2000, оставив за собой тысячи страниц лекций и поколение великолепных аниматоров. Я благодарю Ди Стенчфилд, Фокал Пресс, студию Дисней, и особенно моих соредакторов Конни Томпсон и Мэгги Гизел, и с великим удовольствием представляю на ваш суд страницы книги гениального Уолта Стенчфилда.

ДОНН ХАНН

---

# Благодарности

## **РЕДАКТОР:**

Don Hahn

## **СОРЕДАКТОРЫ:**

Maggie Gisel

Connie Thompson

## **РЕДАКЦИОННЫЙ КОНСУЛЬТАНТ:**

Dee Stanchfield

## **РЕДАКТОРСКАЯ КОМАНДА:**

Kathy Emerson Christopher Gaida

Josh Gladstone

Kent Gordon

Charles Hayes

Fumi Kitahara Tracey Miller-

Zarneke Stephanie Van Boxtel

## **ПОМОЩЬ С ИЗДАНИЕМ:**

Kevin Breen

## **ФОКАЛ ПРЕСС**

Jane Dashevsky Paul

Gottelrer Amanda

Guest Georgia

Kennedy Chris

Simpson Katy

Spencer Anaïs

Wheeler

## **ДИЗАЙНЕРЫ:**

Joanne Blank

Dennis Schaefer

## **РАЗРЕШЕНИЕ НА ПУБЛИКАЦИЮ ОТ СТУДИИ ДИСНЕЙ:**

Margaret Adamic

## **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РАЗРЕШЕНИЯ:**

Ashley Petry

## **БИБЛИОТЕКА АНИМАЦИИ ДИСНЕЙ:**

Fox Carney

Doug Engalla

Ann Hansen

Kristen McCormick

Lella Smith

Jackie Vasquez

Mary Walsh

Patrick White







1

Основы

# 1. Энтузиазм

Когда в четвертый раз с тех пор, как я вышел на пенсию, меня попросили о консультации, я решил, что настало время поделиться знаниями, которые я собирал столько времени (Я начинал в студии Mintz's Cartoon в сентябре, 1937) с новым поколением. Каждую неделю я подготавливал бесплатные раздаточные материалы с лекциями: они эффективнее, чем живые выступления, и я лучше могу выразить свою точку зрения. Выпуски хороши тем, что никто из аудитории не задает вопросов и не тратит время на теорию, вместо того чтобы практиковаться и рисовать с натуры. Кроме того, материалы можно сохранять и обращаться к ним, когда возникнет потребность.

Подготавливая эти выпуски, я анализировал свой опыт и наблюдения. Я собрал материал, который вам поможет. Больше всего я концентрировался на рисовании движения, основы качественной анимации. Чтобы хорошо выразить движение необходимо учитывать много элементов: действие, карикатуру, анатомию, язык тела, перспективу и т.д. Я выделил на эти темы отдельные главы.

Временами я изображаю из себя "гуру" и читаю проповеди о природе позитивного мышления. Однако я все равно отношусь к этой теме с осторожностью, потому что у каждого человека разный жизненный опыт, часто имеющий сильное влияние на образ жизни и психологические ресурсы. Не стоит игнорировать психологию. *Ваши эмоции и мысли и есть вы.*

Ваши эмоции и мысли вас мотивируют, а без мотивации вы ничего не достигнете. Но если у вас не будет энтузиазма, мотивация атрофируется, вы даже не успеете сделать быстрый скетч. Ваш разум как проектор: какую картинку вы туда поставите, то и будет транслироваться на экране (это только ваш выбор и ничей другой). Мотивация - это переключатель, а энтузиазм - электричество (сила), на котором все держится.

Уолли Эймос, человек с коробки знаменитых шоколадных печений, пишет в своей мотивирующей книге *"Сила в тебе" (The Power in You)*: "Энтузиазм - это главная движущая сила разума, она превращает знания в действия". Ключевые мысли он помещает в рамочки (это напоминает мне украшения в оправе) прямо как те, что вы увидите на следующих страницах.

## 2. Принципы анимации

Я расскажу вам о базовых принципах анимации, которые хороши в любой сцене. Они также пригодятся на этапе клинапа.

Для иллюстрации этих принципов я выбрал очень простую сцену. В процессе анализа сцены вы увидите, насколько эти принципы эффективны.

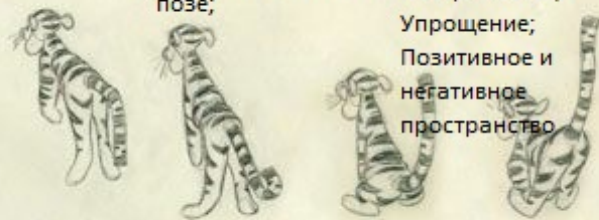
Движения персонажа в следующей сцене довольно яркие, поэтому я легко проиллюстрирую эти приемы. Не забывайте о том, что их можно применять и в статичных сценах. Бывает так, что персонаж в кадре ничего не делает, абсолютно ничего. Вспомните, например Снежную королеву или Спящую красавицу. Тем не менее, даже в этих случаях мы можем использовать базовые принципы, о которых я расскажу. Вы можете использовать аниматик и референсы, но лишь до тех пор, пока они оживляют действие. В других случаях вам придут на помощь базовые принципы.





Вот список тех принципов, которые проиллюстрированы в следующих набросках. Следуйте им, создавая любую сцену. Это основы анимации.

Поза и настроение;	Плоскость;	Прямые линии и изгибы;
Форма и объем;	Устойчивость;	Первичные и вторичные действия;
Анатомия;	Арки;	Сцена и композиция;
Модель или характер;	Сжатие и растяжение;	Подготовка действия;
Вес;	Темп и ритм;	Преувеличение;
Линия и силуэт;	Глубина и объем;	Детали;
Перспектива;	Сквозное движение (оверлэп) и захлест действия;	Свойства поверхностей;
Направление;	Тайминг;	Упрощение;
Напряжение;	Движение от позы к позе;	Позитивное и негативное пространство



Зачем мы будем изучать и анализировать сцену? Чтобы вы сами применяли принципы анимации. Я перечислил только 28 пунктов, но на самом деле их может быть гораздо больше. В первую очередь я советую вам вот что: применяйте базовые принципы осознанно, и тогда через некоторое время вы будете следовать им интуитивно. Стремитесь использовать эти принципы везде, где это только возможно. Если вы анимируете эмоциональное действие, в некоторых приемах не будет необходимости. Но когда вам нужно создать статичную, безэмоциональную сцену, эти приемы помогут вам выстроить ее логически, выразительно и эмоционально в равной степени.





Понаблюдайте за основными приемами, сравнивая две фазы движения тигра. Смотрите сначала на один рисунок, затем на другой. Обратите внимание, как меняются вогнутые и выпуклые линии, а также негативное пространство.



### ...продолжаем анализ сцены...

Я назову этот рисунок: "прыжок". Обратите внимание: каждая линия и форма на этом рисунке вносит свой вклад в движение фигуры вверх. Даже движение хвоста, которое все еще следует за первичным действием, движением попы, благодаря элементу контраста и доводке действия. Возьмите любой элемент фигуры и сравните ее с рисунком №6 на предыдущей странице. Обратите внимание, как меняется каждая форма, как каждая форма обогащает всю фигуру персонажа и движение в шее, груди, ногах спине и т.д.

Хотя мы видим всего один рисунок из сцены, мы без труда определяем, какое движение совершает персонаж. Это правило должно касаться каждого рисунка в каждой сцене.

На этом рисунке вы найдете большую часть принципов качественной анимации:

Поза и настроение;  
 Форма и объем;  
 Анатомия;  
 Модель или персонаж;  
 Вес;  
 Линия и силуэт;  
 Перспектива;  
 Напряжение;  
 Направление;  
 Плоскости;  
 Устойчивость;  
 Сжатие и растяжение;  
 Захлест и доводка;  
 Первичное и вторичное действие;  
 Негативные и позитивные формы;  
 Простота;  
 Свойства поверхности;  
 Упрощение



### 3.Рассматриваем анатомию по частям

#### Рассматривайте анатомию по частям:

В независимости от того, зачем рисунок в сцене, вы можете проанализировать каждый рисунок из них в разных аспектах. Фигура в целом это карикатура, преувеличение животного, но тем не менее на рисунке присутствуют все необходимые элементы: голова, шея, спина, бедра, хвост и т.д., и каждая часть тела выглядит и движется правдоподобно.



Персонаж – не настоящее животное, но строение его тела похоже на строение настоящего животного, он движется как настоящее животное.

## 4.Анатомия. Продолжение

Анатомия - необходимый компонент любого рисунка, изображаете ли вы настоящего персонажа или выдуманного. Сильно преувеличивая движения героя, не забывайте, что структура его тела останется относительно постоянной. Локоть – это локоть, он гнется только в одну сторону, у него свои ограничения. В мультипликации ограничения меньше, чем в обычном рисунке, но не отклоняйтесь от «реальности», которую вы создали, иначе изображение будет неправдоподобным и неестественным. Это вовсе нелегкая задача: превратить естественную структуру анатомии в мультипликационную.

Гораздо важнее расположение мышцы, чем ее изображение. Например, вы нарисовали руку, и теперь у вас не получится нарисовать локоть в каком попало месте. И неважно, как хорошо вы нарисовали локоть. Сравните лапу мультипликационного тигра с лапой настоящего тигра.





## 5.Значение веса.

### Помните о весе

Первое, что вы должны учитывать в любой анимации - это сила гравитации. У любого объекта есть вес, и все движения героя зависят от веса. Один из самых надежных способов потерять зрителей: изобразить перья, которые падают как кирпичи, и кирпичи, которые падают, как перья.

Вы, конечно же, можете нарушить правила, чтобы сделать историю смешной, но не стоит злоупотреблять этим. В коротких мультфильмах нарушение законов гравитации, веса, скорости, сжатия и растяжения и т.д. скорее правило, чем исключение. В полнометражных мультфильмах Диснея пренебрежение такими принципами может обернуться дорого.



## 6. Сжатие и растяжение - 1

Ни одно действие не может осуществиться без движений сжатия либо растяжения. Иногда вы видите эти движения довольно ярко и четко, иногда вы скорее чувствуете их, чем наблюдаете. Ниже вы увидите примеры сжатия и растяжения, в том числе наброски на стадии "предвосхищение движения". Обратите внимание на второй рисунок: человек одновременно совершает движения и сжатия, и растяжения. Тело сжимается, а руки вытягиваются до предела. На последнем рисунке художник также изобразил движение растяжения не так выразительно, как на первом.

Заметьте, как аниматор направляет фокус вашего внимания на объект, к которому направлено движение. На первом рисунке фигура человека треугольной формы, напряжение нарастает к вершине треугольника и концентрируется у ручки чемодана. Художник также использует приемы хватающего движения правой руки, открытого положения тела и контакта глаз. Обратите внимание: на линии горизонта ничего нет, ничего не мешает зрителю воспринимать персонаж. На втором рисунке треугольник сплющивается и его форма почти что исчезает. В сравнении это изменение очевидно.

Посмотрите, как аниматор увеличивает площадь негативного пространства на стадии "подготовка к действию", а затем внезапно уменьшает его, когда человек совершает действие. На стадии "завершение действия" художник восстанавливает изначальные размеры негативного пространства.



## 7. Сжатие и растяжение - 2

Иногда движения сжатия и растяжения очевидны, а иногда едва заметны. У персонажей Диснея неуловимость доведена до предела. Благодаря типу истории, свободе использования диалогов и крупных планов использование приема неуловимости стало практически необходимым. Мы часто применяем технику сжатия и растяжения с лицом персонажа. Например, глаза, распахивающиеся от удивления или страха (растяжение), немного суживающиеся во время улыбки (небольшое сжатие) или превращающиеся в щели от гнева или подозрения (сжатие).

Все движения связаны друг с другом. Если во время диалога рот подвижен, то и все остальные части лица тоже двигаются. Подойдите к зеркалу, широко улыбнитесь и понаблюдайте. Верхняя губа поднимется к носу и в тоже время растянется к щекам. Обратите внимание, как меняется форма губы, но объем остается тем же. Из-за движения верхней губы расширяются ноздри. Щеки могут растянуться в сторону и вверх. Благодаря всем этим мышечным движениям нижнее веко прикрывает часть глазного яблока, и глаза суживаются.

Когда мышцы щек поднимаются, они вступают в противодействие с мышцами на висках, которые прикрепляются к кости и не такие подвижные. В результате в уголках глаз появляются морщинки.

На движение щек откликаются уши, скулы, даже шея и ключицы, и в минимальной степени верхняя часть грудной клетки. Возможно, отражать такое количество движений в анимации не имеет смысла, но полезно наблюдать эти микродвижения, чтобы понять, что действие не осуществляется в вакууме. Все части рисунка взаимосвязаны так же, как взаимосвязаны друг с другом сцены.

Художник по клинапу должен следить, где аниматор использовал приемы сжатия и растяжения и как он это делал. Неплохо было бы делать заметки при просмотре сцены, например "здесь движение сжатия" и т.д, потому что при поверхностном клинапе можно упустить эти моменты.



## 8. Сжатие и растяжение - 3

Приемы сжатия и растяжения одни из самых используемых приемов в анимации. Ваши сцены будут безжизненными, если вы не примените эти приемы. С этой техникой переборщить никогда нельзя.



Вот то же самое движение, но художник не сильно акцентирует сжатие и растяжение. Сравните рисунки. Какие из них более выразительные?



Старайтесь использовать сжатие и растяжение везде, где только возможно: неважно согнут объект или выпрямлен. Ищите разные варианты. В этом и заключается разница между анимированием объекта и его простым передвижением.



## 9. Линия и силуэт

Линия - это инструмент, который помогает изобразить объект. Силуэт - это проверка того, насколько вы уловили позу с помощью линии.

Рисовать форму с помощью одной только линии - значит не использовать ни тени, ни текстуру. Линия передает и действие, и то, что происходит с объектом во время этого действия: то что скрыто за одеждой, мехом или кожей.

Вы можете идеально нарисовать рисунок только с помощью линии, но все-таки не пройти "проверку на силуэт". Силуэт должен быть точным и четким, чтобы зритель понимал, что он видит, даже если персонаж внутри контуров будет полностью закрашен.

Когда вы рисуете линии, вы на самом деле рисуете форму. Поэтому и нужна "проверка силуэтом". Художник не может анимировать линии, он может только анимировать формы. Линии всего лишь инструмент, чтобы создать формы, которые можно сжимать и растягивать, рисовать в профиль и в перспективе, изгибать и выпрямлять и т.д.

Пользуйтесь разными линиями, это привлечет больше внимания зрителя и будет более убедительным. Например, сочетайте прямые линии и изгибы, длинные линии и короткие, толстые и тонкие.

Продуманное использование толстых и тонких линий добавит ощущение текстуры и иллюзию трехмерности пространства. С помощью толстых линий вы нарисуете тени, жирные линии подчеркнут контрастность ресниц по сравнению с незаметными линиями глазного яблока. Части рисунка, которые находятся ближе к зрителю лучше изображать толстыми линиями - это привнесет эффект столь желанной глубины.

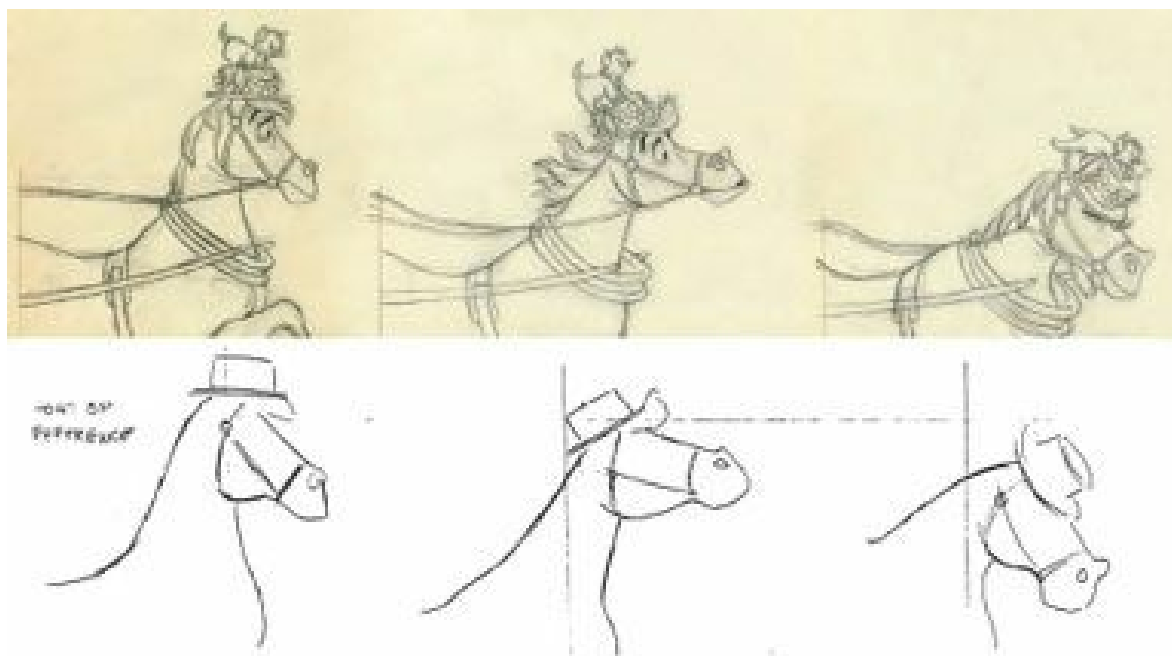
Сейчас аниматорам не помешало бы вернуться к практике тщательного клинапа, в то же время не забывая о непосредственности. Может случиться так, что вы отшлифуете рисунок безупречными линиями, но он уже не будет гибким, эластичным и свободным, хотя целостным и структурным. В конце концов, анимированный рисунок и рисунок после клинапа не соперничают друг с другом; это две стороны одной медали.



## 10. Базовые формы и детали

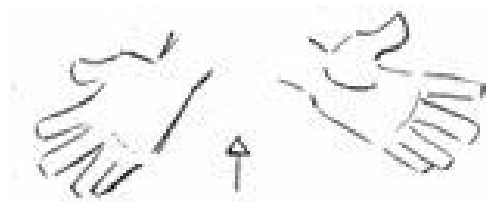
Перед вами три наброска, которые состоят из простейших элементов. По правде говоря, все, что вам нужно в анимации - это простые формы. Когда базовая фигура «работает», тогда можно добавлять детали. Большая часть деталей (волосы, одежда, морщинки) нужна, чтобы обогатить основное действие

На этапе клинапа помощнику аниматора нужно ориентироваться на базовые формы и их движение, потому что большое количество деталей может сбить с толку. Когда аниматор улавливает суть позы или действия, детали возникнут сами по себе. Основное действие влияет и определяет появление остальных деталей.



## 11. Как использовать базовые формы в сложных рисунках?

Хороший рисунок видно сразу. Если подумать логически, то в его основ лежат базовые формы. Возникает много проблем, когда персонаж движется так быстро, что аниматор не может использовать промежуточный кадр: приходится действительно рисовать героя. Вдруг появляется рука, которую надо изобразить...и уже на ее месте только след царапины! Герой исчез! Вы не сможете уловить ни руку, ни ухо, ни хвост, не волос. Вы без труда нарисуете предельные состояние позы, но в данном случае промежуточные кадры применить нельзя.



Сложная позиция рук



Еще одна сложная позиция рук



Ищем базовую форму



Ищем базовую форму



Делаем промежуточный кадр

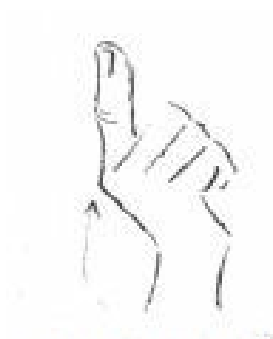


Добавляем детали

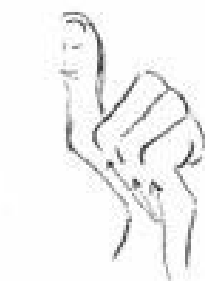


Добавляем детали

## 12. Упрощаем, где только возможно



Этот палец вам  
покажет...



...чего не надо  
делать



Ну крупном плане можно  
изобразить у руки три  
фаланги, да и немного  
деталей не помешает.



На среднем или общем плане  
достаточно будет двух фаланг и  
совсем чуть-чуть деталей.



Множество морщинок только  
усложняет рисунок. Рисовать  
промежуточные и разбивочные  
кадры будет сложнее.



Слишком много морщинок  
увеличит количество  
накладок на  
промежуточных кадрах



Простой подход лучше: он  
четче, эффективнее и гораздо  
удобнее.



Упрощенный рисунок легче  
изобразить, а зрителю легко  
"считает" его с экрана.

## 13. Прямые линии и линии с изгибами



Линиями с изгибами мы как правило изображаем мышцы, связки или мягкие ткани. Все эти элементы тела очень подвижны. Прямыми линиями мы изображаем кости, в которых при сгибе возникает напряжение. Держите эту информацию в голове, когда рисуете персонажа с помощью таких линий в обычной или расслабленной позе.



Резкая смена направления выглядит правдоподобно, когда мягкая ткань натывается на что-то твердое.



Если сталкиваются два мягких элемента, возникает прямая линия

## 14. Захлест, доводка действия и замедленное движение

Ищите, где можно применить захлест и доводку движения. Для этого нужно понять, какое движение основное.

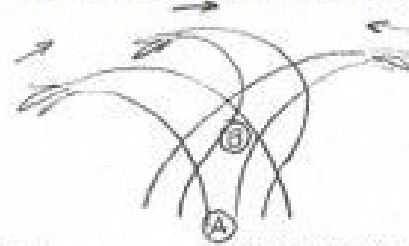


Например, здесь ступня - не просто промежуточный шаг...



Основное движение совершает лодыжка, а пальцы ног просто завершают действие (доводка)

Применяйте принцип изменения движения к любому подвижному



Вслед за изменением направления движения сначала меняет направление точка А, точка В следует за ней. Кончики объекта, в зависимости от их гибкости и длины, продолжают предыдущее движение, пока до них не дойдет импульс от основной части тела (А+В)



Волосы, уши, хвосты, юбки...



Изучайте движение, наблюдая за полоской бумаги.

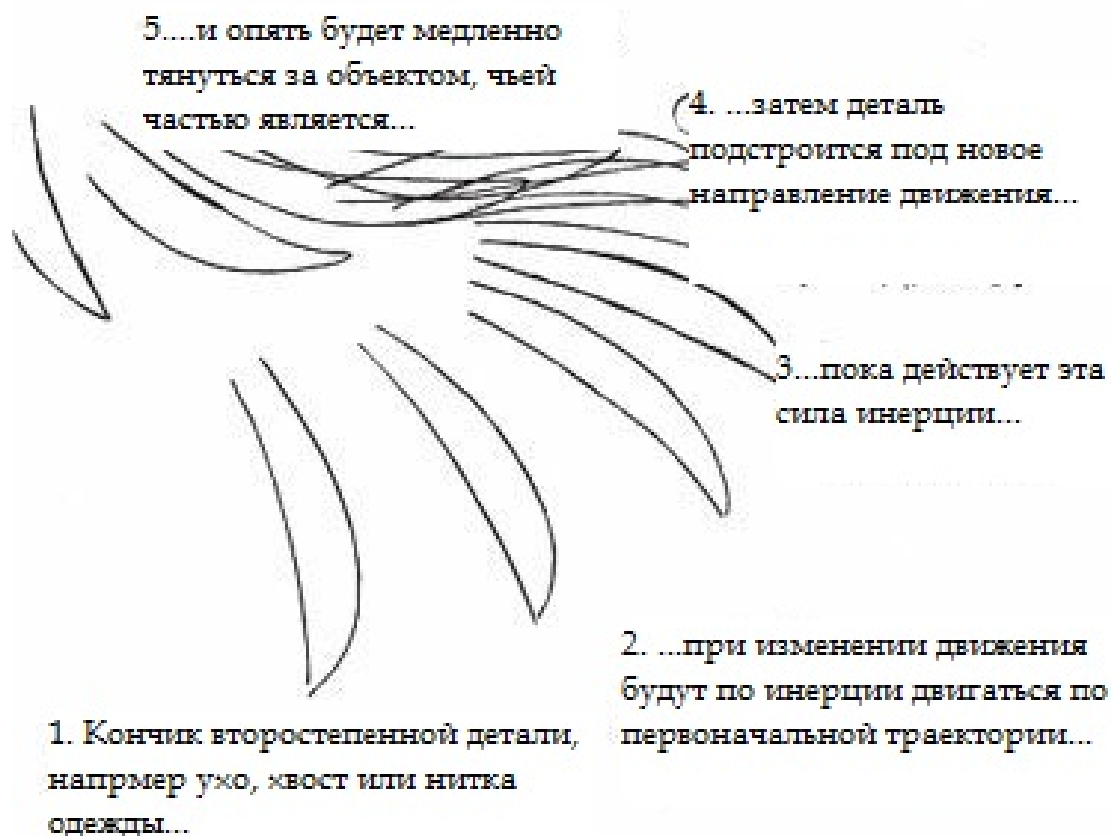


Выступающая деталь объекта медленно движется за объектом. Когда объект сменит направление, происходит захлест, мы доводим движение до конца, затем деталь снова движется за объектом.

Чтобы волосы, фалды, платья и т.д. выглядели мягкими и свободными, замедлите их движение в начале действия, или по возрастанию действия, или в конце действия (это называется захлест) или при изменении движения

(см. выше)

6. Как правило, в начале и в конце действия происходит смягчение движения. Когда объект останавливается, он немного замедляется под воздействием инерции.





# 15.Глаза

Глаз - это не просто крут, у него есть веко (1), боковая часть (2), нижняя часть (3) и глазное



яблоко

Улыбка, злое, намуренное или удивленное выражение лица изменяют форму глаза



Когда глаз закрывается, веко становится толще.



Зрачок - это маленький кружок на поверхности глазного яблока, который меняет форму, когда изменяется расстояние до объекта, на который мы смотрим



Когда мы смотрим на глаз в профиль, можно увидеть его округлость



...с помощью которой мы можем нарисовать вытянутый взгляд

Легкий способ передать взаимные пропорции брови и глаза - рисовать их как одно целое.



Представьте, что бровь поднимается с помощью мышцы.



Когда бровь опускается вниз, вот здесь появляются морщинки из-за сокращения мышцы.

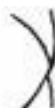
## 16. Избегайте касательных линий

Избегайте более двух  
пересекающихся

линий



Используйте этот  
прием:



Линии должны  
соприкасаться там, где  
встречаются границы  
футболки или майки и шеи



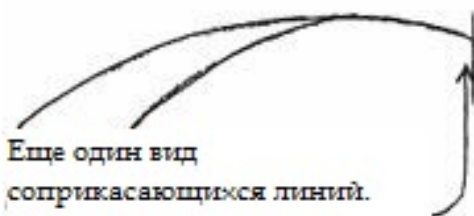
Небольшая  
корректировка добавит  
глубины и улучшит  
формы.



Обратите внимание на  
соприкасающиеся линии в  
районе шеи-руки-груди, а  
также морщинки на рукаве в  
районе груди и сгиба руки.



Небольшая корректировка  
сделает рисунок более  
"читаемым".



Еще один вид  
соприкасающихся линий.  
Если это нужная длина...

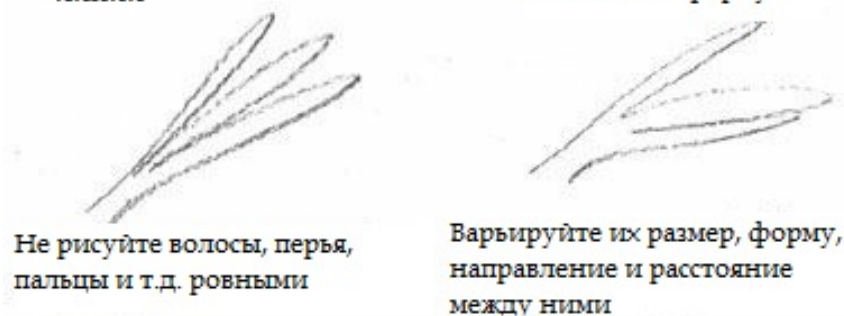
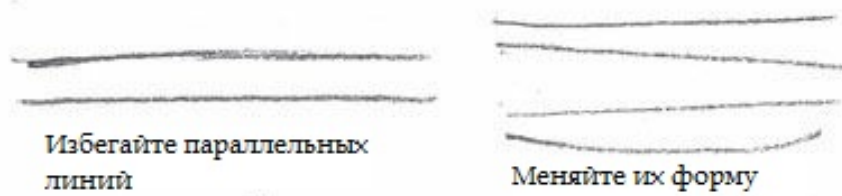


...пусть линии  
встречаются в ее конце.

## 17. Немного о перспективе



## 18. Как передать глубину и пространство?



## 19. Несколько принципов рисунка

Я повторяюсь: когда вы рисуете человека, не надо стараться скопировать его до мельчайших деталей с фотографической точностью. Попробуйте изучить, ухватить и передать смысл, суть его позы. Старайтесь везде и всегда использовать принципы которые мы изучили, занимаетесь ли вы анимацией, клинапом или созданием промежуточных кадров. Постарайтесь сконцентрироваться на основных принципах: приемах сжатия и растяжения, балансе, распределении веса. Как эти приемы смогут нам помочь? Копирование модели без осознания, зачем вы это делаете, напоминает переписывание чужих романов с целью научиться писать книги.

Перед каждым движением персонаж (будь он человеком или мультяшкой) готовится: все группы мышц напрягаются. Как правило предвосхищение действия включает в себя сжатие мышц и распределение веса, чтобы усилить движение корпуса. Суть самого движения или действия - растяжение. Тем не менее, даже чтобы запредельно сжаться, для начала человеку нужно немного вытянуться

Принципы просты и очевидны, их можно применять везде. Если человек наклоняется, чтобы схватить что-то вытянутой рукой, должно произойти движение растяжения, кроме того нужно будет распределить вес, сохраняя баланс с помощью противоположной руки и перемещая одну ногу ближе к объекту, чем другую. Другие движения тоже вносят свой вклад в действие "схватить предмет рукой". Взгляд на объект обращает наше внимание на причину действия, открытая ладонь, которая тянется к объекту, предвосхищает результат, когда между рукой, глазами и объектом ничего нет, ничего не мешает достичь цели. Очень важный момент, который мы не можем изобразить в скетче - это время. Мы двигаемся с разной скоростью: можно осторожно взять предмет или схватить его широким взмахом руки. Не забывайте о постоянном перераспределении веса и о том элементе движения, который нужно довести до предела.

Итак, мы смотрим на модель не для того, чтобы точно изобразить кости, мышцы или незначительные детали. Нам нужно поймать движения сжатия и растяжения, распределения веса, и, чтобы жизнь была интереснее - композицию, форму, объем, перспективу, линии, силуэт, напряжение, негативное и позитивное пространство и т.д.

Суть в том, что если мы рисуем только анатомию или точно копируем модель, то меньше вероятности, что мы добьемся нужной выразительности. Но если мы осознаем, где использовать приемы сжатия и растяжения, мы поймем нужное движение и доработаем персонажа.

Милт Кол и Олли Джонстон - аниматоры высшего класса, они легко добиваются совершенства, но посмотрим правде в глаза: нам до них далеко (пока еще). Если вы работаете над клинапом или промежуточными кадрами, начинать нужно с движения, а уж потом погружаться в детали: линии, анализ цвета и.т.д. Все это важно, но только после того, как вы изобразили ключевые для истории движения.

Если упрощать, то прямая линия передает напряжение, а линия с изгибом - сжатие. Поэтому, неважно, изображаете ли вы яркое движение, например вытягивание руки или туловища, или совсем незаметное движение, например напряжение мышц лица из-за улыбки или открытого рта, используйте символику линий.

Не жалейте времени, чтобы выполнить это упражнение. Я не говорю о том, что вы должны рисовать только прямыми и изогнутыми линиями. Но попытайтесь чуть уйти в сторону от анатомии, чтобы применить эти принципы. Гибкость техники позволит вам изобразить любой жест. Используйте свободу техники по полной. Если вы будете придерживаться жестких рамок, вы никогда не улучшите и не измените рисунок, как вы хотите. "Я нарисовал отличную руку, правда она в неправильном месте...подгоню-ка я остаток фигуры, чтобы не переделывать руку"

Ваша цель в том, чтобы найти основное движение, суть фигуры. А затем пусть все остальные части фигуры работают на это движение.

"Жил-был неплохой аниматор,  
Великой карьеры он жаждал.  
Он занимался,  
Изо всех сил старался,  
Но в набросках его кот наплакал"

Пример Майкла Холта: предвосхищение движения (подготовка) и прием растяжения.

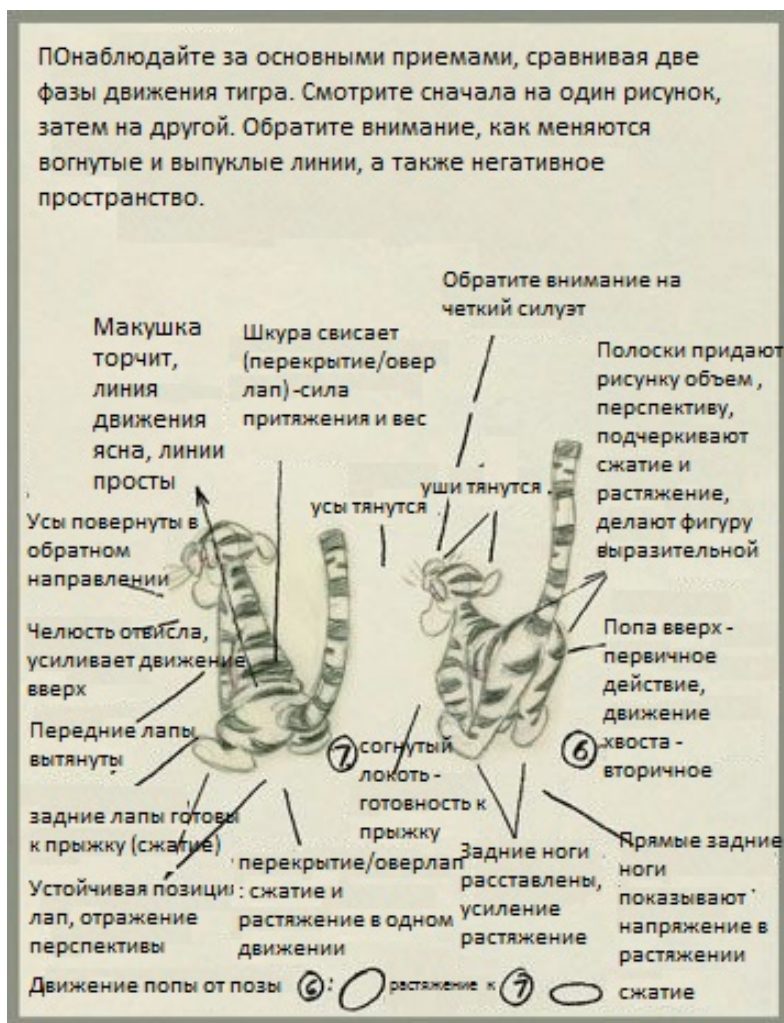


К неанимированным персонажам тоже можно применить прием сжатия и растяжения.





Это хорошо видно на примере. Сравните эти два рисунка. Пронаблюдайте, как изменяется негативное пространство.



## 20.Шедевр или просто рисунок?



Строение спички и обгорелой спички.

Если вам потребуется нарисовать обгорелую спичку, скажете ли вы себе "Что ж, нарисую основу этой спички"? Нет, вы скажете себе "Это сгоревшая спичка, ее остов скрутился в мучительной агонии". Если вы представите себя на месте спички, вы почувствуете себя плохо. Нужно *почувствовать* что было бы с вами на месте спички и нарисовать это.

Однажды вечером на нашем занятии позировала модель Лаура. Она великолепная модель, которой удастся в одной позе выразить целую драму. Один из студентов сделал отличный скетч, Лаура была похожа на обгорелую спичку. Тем не менее, его рисунок изображал женщину, которая легла отдохнуть, а вовсе не испытывает психических или физических мучений. Я сказал "Ты сделал классный рисунок, но поза прямо как у Кейт Коллвиц". Он спросил: "Кто такая Кейт Коллвитц?" Она была художником из Пруссии и выросла в сложное время. Она жила в Германии, когда Гитлер пришел к власти, и изображала трагедии и страдания того времени.



У рисунка хорошая структура. У него есть все необходимые элементы и они сочетаются друг с другом. Но когда вы смотрите на рисунок, вы не видите элементов по отдельности. Вы видите страх, голод, отчаяние, гнев, жалость, отвращение, и вы чувствуете эти эмоции. Не все движения такие яркие, но все движения - больше, чем сумма их элементов.





Допустим, это ноты вашей любимой музыки, но пока это всего лишь закорючки на бумаге и будут ими до тех пор, пока музыкант не сыграет их, как было задумано композитором. То же самое с элементами фигуры: пока художник не нарисует их в правильном положении, они не будут передавать суть позы. Это будет обычный рисунок. Что за ужасная участь - быть *просто* рисунком

Сделайте это упражнение. Возьмите деревянную спичку и посмотрите на нее. Спичка - это ваша анимационная модель или персонаж. Затем подожгите ее и пусть она догорит до половины. Теперь спичка превратилась в движение вашего героя. Ее начальная форма стала обгорелой. Спичка больше ничего не может сделать, но модель на бумаге или персонаж в фильме - могут. Если вы, художник, поможете им в этом, поймав суть движения. Перед вами несколько рисунков, на которых художник справился с этой задачей. Это хорошие рисунки, а не *просто* рисунки.



## 21. Рисуем методом калорий

Люди потребляют калории каждый день. И художники тоже. Калории содержатся в еде и помогают производить энергию. Это значит, с помощью продуктов мы поддерживаем жизнедеятельность и получаем необходимый уровень энергии для выполнения повседневных дел. Чтобы разум был ясным, а тело крепким, требуется достаточно большое количество калорий. Есть графики и таблицы, из которых можно узнать, сколько где калорий. Почему же нет графика калорий в отношении рисунка? Вот же он. Допустим, чтобы рисунок получился хорошим и живым, нужно 2000 калорий.

Сжатие и растяжение	500
Анатомия	300
Углы	300
Прямые и изогнутые линии	300
Движение	750
Перекрытие	500*
Уменьшение размера	500*
Линии на поверхности	500*
Ракурс перспективы	300*
Расстояние	400*

Калорий со звездочкой из главы 17 "Немного о перспективе"



Ого, я перешел за отметку в 2000! Около 4,350. Но не волнуйтесь. Когда я готовлюсь к сложному теннисному матчу, я употребляю много хорошо сжигаемых калорий, чтобы быть более выносливым. Это похоже на жульничество. После часа или двух интенсивных тренировок, тридцатилетние юнцы уже задыхаются, а мне хоть бы что - еще полно энергии. Так пусть и у рисунков будет много "калорий", которые можно сжечь, при этом они будут яркими, выразительными и совсем не тусклыми. Они должны кричать зрителю: "Я весь перед вами, ничего не скрываю и ничего не боюсь. Я отработал по полной, но у меня еще есть энергия в запасе".

Знания нужны для планирования, а энергия - для действия.

Перед вами пара рисунков, и в них много энергии. Попробуйте найти в них "калорийные элементы".



## 22. Скетчинг

Не бойтесь делать наброски в людных местах: музеях, парках, ресторанах и т.д. Не бойтесь, что вам будет мешать ветер, дождь, холод или жара: они наоборот помогут вам сделать хороший рисунок. Когда вы едете куда-то, пусть ваш друг или подруга побудет за рулем, пока вы рисуете. Попытки уловить сцену во время движения обострят глаз. Но не забывайте и о детализированных скетчах. Для начала нарисуйте прямоугольник, а потом накидывайте композицию внутри него, располагая объекты относительно друг друга и границ. Если вам хочется добавить тон, используйте штриховку или серые фломастеры. Привыкайте работать простым карандашом. Линии будут четче и не сотрутся, как у мягких материалов. Делайте скетчи и дома тоже. Никогда не сидите перед телевизором без альбома для рисования. Рисуйте лица, персонажей, сцены. Если ваша кошка или собака лежит рядом, рисуйте ее. Особенно весело делать наброски спортивных мероприятий: бокс, футбол и т.д.

Не избегайте пейзажей. Вы скажете, что вам интересны только люди или мультипликационные персонажи, а деревья, горы и облака вас не интересуют. Но природа - замечательный материал для анализа действия. Горы могут стоять прямо, наклоняться, расползаться, разъезжаться, насыпью выходить из долины. Деревья могут появляться из-за горизонта, скручивать ветви в агонии или забавных жестах, некоторые выглядят дерзко, некоторые устало, на некоторых есть фрукты и цветы, что уже как особая поза. Даже в атмосфере пейзажа есть движение (пространственное).

У транспортные средства тоже имеют характерные движения. Некоторые машины едут крадучись, другие гордо двигаются по улице. Некоторые несутся как девушки, придерживая юбки, будто переходят через реку. Погрузочные машины, грузовые фуры, подъемные краны, машины для развозки - у всех свой стиль. Они также отличаются друг от друга как фермер и офисный работник, как военный и бродяга. Не пытайтесь нарисовать скетч, будто для рекламы Форда, пытайтесь найти личность машины, ее особое движение. Скетчинг конечно сам по себе веселое занятие, но еще эти упражнения помогут вам отточить свое мастерство. Иначе, вы будете сражаться с чистыми листами бумаги всю жизнь.

Люди обычно занимаются тем, чем привыкли. Это очевидное высказывание, но тем не менее мысль очень важна. Не будем спорить о преимуществах и недостатках подхода, но "жить по привычке" очень удобно. Мы принимаем кардинальные решения не так часто, а повседневные выборы делаем автоматически, ведь если мы что-то делаем по привычке, это совместимо с нашим внутренним представлением об "идеальной жизни". Если вы хотите стать пианистом, барабанщиком в рок-группе или игроком в теннис, вам нужно приобрести особую привычку: часы и часы практики.

Доводы против формирования привычек, которые помогают нам жить и не заморачиваться по поводу выбора, многочисленны и разнообразны. Здесь можно вспомнить старую пословицу, которая гласит: "используй или потеряешь". Чем больше привычек, которые помогали коротать вам дни, месяцы и годы - тем меньше вы развиваете, когда становитесь старше, а чем меньше вы развиваетесь, тем быстрее стареете.

Кто-то однажды сказал: "изменения помогают держать вещи в порядке" или что-то вроде того. Я не говорю об изменении ради изменения, но изменяться нужно ради улучшения, расширения осознанности, свежего и открытого отношения к миру вокруг. Привычки хороши, потому что благодаря им нам не надо перучиваться каждый день. Но если из-за них мы ступаем на скользкую дорожку халатности, привычки превращаются в ношу.

Один великий учитель и замечательный парень Т. Хи советовал своим студентам быть как губка: впитывать всю информацию и знания, которые только можно. Не позволяете себе достичь состояния удовлетворения. Он советовал никогда не возвращаться домой по одной и той же улице дважды. Выбирайте разные маршруты, любуйтесь новыми домами, деревьями, садами и т.д. Не проезжайте мимо них просто так, смотрите вокруг. Когда гуляете, смотрите на витрины магазинов, именно смотрите, а не пробегайте глазами - на декорации, знаки, товары. Делайте мысленные наброски. Наблюдайте за прохожими, за их походкой, позами, ритмом, ищите историю в их лицах. Наблюдайте, наблюдайте, наблюдайте. И конечно же, нет лучшего способа наблюдать, чем захватить с собой скетчбук.

Лежит ли ваше сердце к иллюстрации или анимации, техника быстрого скетчинга - это самый быстрый способ научиться схватывать непосредственные движения и позы, которые так необходимы для хорошего рисунка. Избавьтесь сегодня от одной из ваших плохих привычек. От какой именно? От "нескетчинга".

Чтобы улучшить мастерство в рисунке, тренируйте чувство драмы, чувство юмора, интересуйтесь наукой и психологией. Какие выши любимые книги? Если их немного, расширьте библиотеку. Прочитайте книгу по актерской игре, детектив, книгу про жизнь Пикассо. Пусть у вас в библиотеке будет пара комиксов из Нью-Йоркера. Прочитайте книгу Ван Гога "Дорогой Тео". Читайте книги о самомотивации.

Слушайте джаз, симфонии, скрипичные квартеты, кантри музыку. Не замораживайтесь и просто слушайте. Советую обратить внимание на замечательную ирландскую и шотландскую музыку. Трогайте листья сикаморы, хлопок, наждачную бумагу. Погладьте камни на пляже или в горах. Возможно это подкинет вам несколько идей. Обращайте внимание на цвет и текстуру, вообразите каков бы мог быть абстрактный рисунок предмета, на который вы смотрите, или на самом деле сделайте его. Тренируйте органы чувств всеми способами - и мир откроется перед вами во всем великолепии и яркости. И когда вы будете заниматься скетчем, вы ощутите твердую уверенность. В вашем рисунке будет звучать ритм музыки, которую вы слышали, драма книг, которые прочитали, и прикосновение вещей, до которых вы дотронулись.

Звучит как сон? Неправда! У вас была возможность попробовать это упражнение, и если вы превратите его в привычку, то...кто знает?





## 23. Скетчинг и анимация

Анимация! Вот этот инструмент вы выбрали, чтобы выразить себя. Но прежде посмотрите на список того, что нам потребуется: рисунок, тайминг, фазовка, действие, игра, пантомима, постановка, воображение, наблюдение, интерпретация, логика, карикатура, творчество, ясность, эмпатия и т.д. - целая гора умопомрачительных условий. Пока что расслабьтесь. У вас уже есть все необходимое. Некоторым из вас придется только немного улучшить навыки, другим разбудить их от глубокого сна. Тем не менее, все ваши способности в вас: в ваших руках, ногах, почках, крови, голосе и т.д. Чтение и наблюдение - два главных приема, которые разбудят спящие области мозга. Читайте классику, биографии, юмористические истории, детективы и комиксы. И наблюдайте, наблюдайте, наблюдайте. Будьте как губка, которая впитывает все вокруг. Ищите вокруг необычное, заурядное, персонажей, ситуации, композиции, ищите формы, черты, личности, действия, детали и т.д.

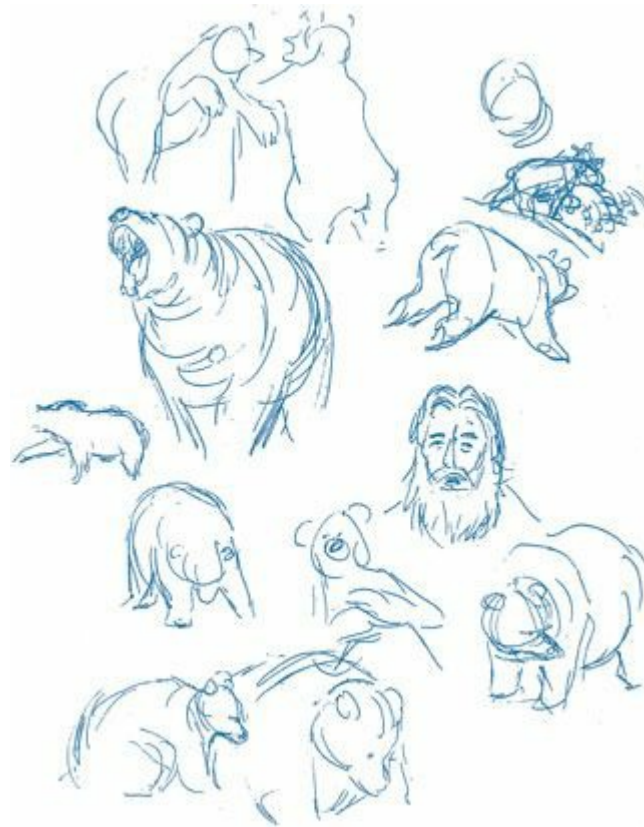
Купите скетчбук, самый дешевый, чтобы не жалко было портить страницы. Рисуйте, пока занимаетесь другими делами: за телевизором, в пабе, на скачках. Рисуйте постоянно, и интерес к жизни станет больше. Со временем вы будете лучше рисовать трудные моменты. У вас повысится креативность, даже тело будет лечить само себя. Жажда жизни и нового опыта прогонит чувство тоски и скуки. Если вы собрались в путешествие, длинное или короткое, возьмите с собой скетчбук, а не камеру. Вы увидите больше, чем видели раньше. Вы найдете больше новых вещей, предметов, людей, которых можно будет "занести" в распухающий скетчбук, который станет вашим дневником. Пусть он будет как графическая автобиография. Уникальный сборник ваших личных наблюдений о нашем кратком путешествии на этой планете.

Вы спросите: зачем столько энергии, куда ее поместить? Поймите, человеческое тело - это генератор, производящий энергию. Чем больше вы используете энергии, тем больше ее появляется. Скетчинг - это хобби, которое идет на пользу вашей работе, эта активность со знаком плюс. Если вы не стараетесь и не развиваетесь, это активность со знаком минус. Избегайте такого поведения, оно вас изнуряет, утяжеляет, обессиливает и тянет к земле. Сделайте сегодня небольшой шаг вперед. Купите скетчбук и ручку (более надежный инструмент, чем карандаш), нарисуйте небольшой прямоугольник на странице, а в нем создайте композицию. Назовите свой рисунок, поставьте на нем дату и любуйтесь. Не надо ругать себя за неудачную попытку. Если это не такое хорошее начало, как вы надеялись, не критикуйте себя, просто примите, что это та точка, где вы находитесь. Переверните страницу и начните новый рисунок. Всегда держите наготове инструменты и материалы, пока ищете, что бы нарисовать.

Никто во вселенной не рисует также, как вы. Если вы думаете, что способны на большее, значит пытайтесь, пытайтесь и пытайтесь. Не выбрасывайте свои первые рисунки. Наблюдайте за развитием ваших способностей и ростом интереса. Не ограничивайте себя рисованием бюстов на занятиях в художественном классе (разве я преувеличиваю?), задайте своему мозгу задачку посложнее.

В христианстве есть следующий закон (я перефразирую): если вы верите во что-то, это сбудется. Можно нарушить правила, которые придумали люди, но нельзя нарушить духовные законы. Так что будьте внимательны к своим мыслям. Когда вы начнете следовать этим духовным и ментальным законам, процесс пойдет сам по себе. Итак, если вы хотите рисовать хорошо, начните со скетчбука, а силы вселенной будут работать за вас.





## 24. Упрощение ведет к ясности

Однажды один из наших натурщиков Йен Стил на вечернем занятии сказал очень важную вещь. После того, как он простоял в позе несколько минут, он сказал, что больше не может. Это то, что может случиться на любой стадии жизни. Вначале любовь - всегда яркое и сильное чувство, но после тридцати лет брака оно мало помалу стихает (если не уходит совсем). Первый кусочек вкусного блюда кажется таким аппетитным, но после получаса пережевывания одного и того же, вкус практически не ощутим. Так и художник, поймавший вдохновение или ухвативший суть позы в движении, сначала поражен ее четкостью и выразительностью, но после того, как первое впечатление уходит, снижаются и шансы запечатлеть все на бумаге. Поэтому наша цель в том, чтобы сразу же уловить первое впечатление, пока оно еще свежее, пока оно не испарилось. Иначе оно исчезнет насовсем.

Если вы когда-либо занимались Дзен, вы знакомы с практикой "смотреть на мир, как будто вы видите его впервые" Вы не копаетесь в прошлом, вы не судите о настоящем - все новое, и есть только текущий момент. На каждом мгновении лежит печать новизны. Если мы применим этот принцип к рисунку, попробуйте смотреть на свою модель, как будто раньше ее не видели. И каждый карандашный штрих уподобится топору, которые вырубает из мрамора чудесную скульптуру, будто вы видите ее в первый раз.

Я постоянно говорю вам "забудьте о деталях" Почему? Потому что детали никак вам не помогут на этом этапе творчества. если вы будете копаться в деталях, вы упустите первое впечатление. Строение скелета и мышц можно изучить на уроке биологии или с помощью хорошей книжки по анатомии. Но в художественном классе вам нужно уловить положение коленей, или локтя, или талии. Вы сможете это сделать всего двумя линиями, причем одна из них сто процентов будет прямой, а другая - с изгибом. Вы помните о том, что прямую линию лучше использовать для передачи растяжения, а изогнутую для сжатия?

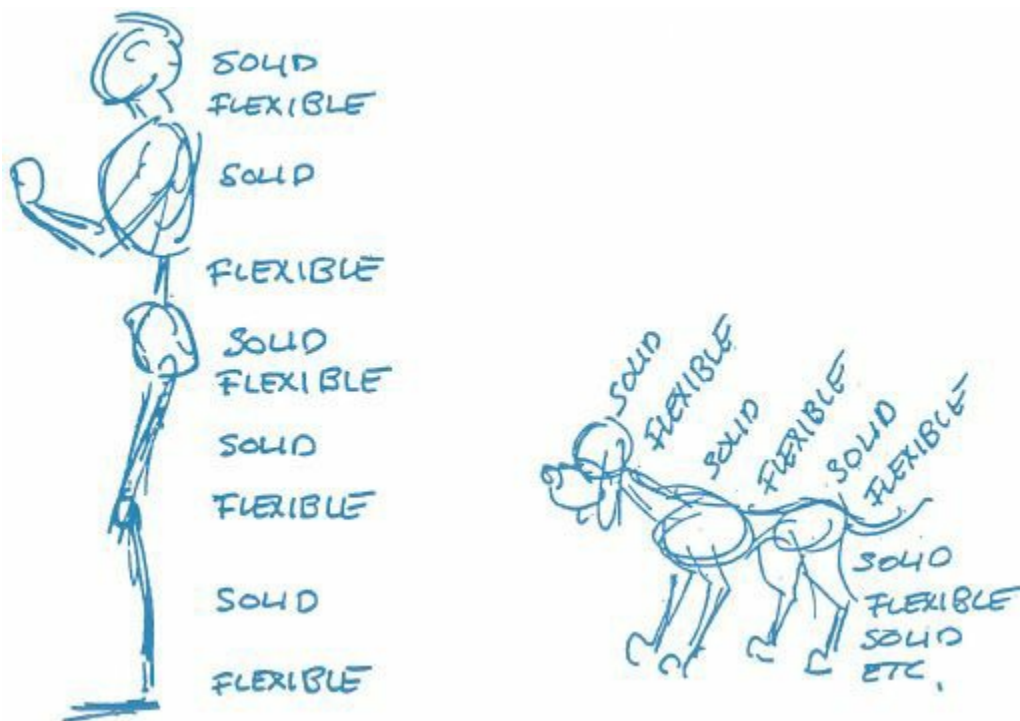
Вы не ослышались, я говорю "уловить позу". Это ваша цель. Не нужно рисовать мелкие элементы, рисуйте положение тела. "Наметка" позы поможет вам сделать хороший рисунок.

Я поместил здесь картинку из "Иллюзий жизни", чтобы показать, как с помощью наипростейшего скетча можно выразить так много всего, к тому же такой набросок - хорошая основа для финальной версии. Обратите внимание: здесь нарисованы и руки, и ноги. Они и есть самые главные элементы позы. рисуйте просто и выразительно.



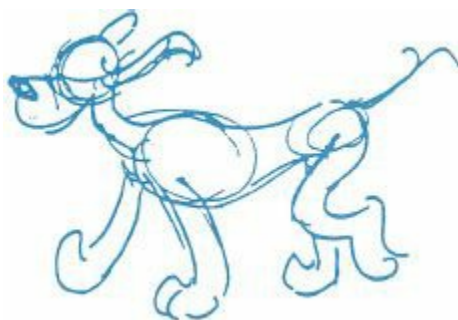
## 25. Полезный прием: учитывайте структуру

Людей, большинство животных, и в какой-то степени мультяшных героев можно нарисовать, опираясь на структуру "твердый- гибкий".



*\*solid - твердый, flexible - гибкий*

Мультипликационные персонажи сами по себе гибче, но этот принцип можно применять и к ним. У анимационных персонажей части тела такие же, как у живых, просто изображены они более преувеличенно.



Твердые и гибкие части черепа - это преимущество анимации, используйте это например в диалоге, или когда ваш персонаж разинул рот:



Этот разинутый рот имеет смысл изображать, если сначала вы покажете нормальное выражение морды, а после этого примените прием сжатия и "предвосхитите" разинутое положение пасти.



В этом случае зритель действительно уловит это выражение. Допустим, если бы вы начали знакомство с персонажем, изобразив его с разинутым ртом, то это положение было бы уже не таким выразительным. Аудитория могла бы подумать, что открытый рот - это обычное состояние персонажа. Возможно, я преувеличиваю, но не забывайте о главном принципе анимации: сжатие и растяжение.

Даже если принять во внимание, что череп твердый, совсем не обязательно четко придерживаться этой формы, когда вы рисуете остальные элементы головы. Допустим, глаза широко распахиваются, челюсть отваливается, тогда и брови взметнутся высоко вверх. Нижнее веко из-за движения челюсти тоже может оттянуться далеко ниже нормальной границы. Если вы применяете прием растяжения, это закономерное последствие. Ничего не существует в вакууме, все движения взаимосвязаны. И чем меньше времени между двумя действиями, тем больше они взаимно влияют друг на друга. Например, возьмем ряд линий:



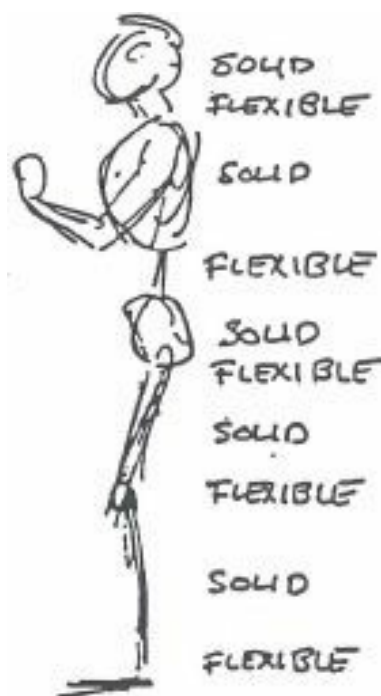
Постепенно будем отодвигать крайние линии вправо



Задумайтесь: как лучше применить в вашем рисунке принципы сжатия и растяжения? Вы должны оживить объект, а не просто передвинуть его. Понимаете ли вы различие: смотреть на действие и видеть его? Или другими словами: наблюдать за действием или действовать? В книге "Внутренний теннис" автор говорит о таком приеме, как "верхом на мяче". Это психологический прием: вы не просто бьете по мячу и посылаете пас, вы принимаете участие в этом ударе. Я разными словами говорю об одном и том же. Как дзен-аниматор скажу вам: оживите действие, как будто вы сами являетесь им.

## 26. Противоположная сила

Те из вас, кто проделали упражнение с цилиндром из прошлого занятия во многом улучшили свои результаты. Я заметил это изменение в работах. Сегодня я попрошу вас уделить внимание следующей технике: попробуйте соединить прием с цилиндрами и прием "твердый-гибкий".



На основе приема «твердый-гибкий» можно нарисовать любые углы, передать действие, настроение, выражение. Каждый сектор нашего тела: и твердый, и гибкий совершает ограниченное количество действий, но каждое из них уникально. Из этих движений состоит наш язык тела. Попробуйте изобразить какой-либо случай из вашей жизни или из жизни ваших друзей. Но перед этим наденьте на шею ортопедический корсет, а руки свяжите сзади. Вы сможете ухитриться показать сценку, извиваясь, сгибаясь в талии и коленях. Верхняя часть тела как бы будет изображать голову, а нижняя – жесты рук.

В добавок к этим коммуникативным, легко читаемым жестам гибких и твердых секторов нашего тела, есть еще акцентирующее движение, которое я называю «противоположная сила». Перед ним есть происходит движение предвосхищения. Каждое действие состоит из этих двух элементов, иногда почти незаметных, иногда ярко выраженных.



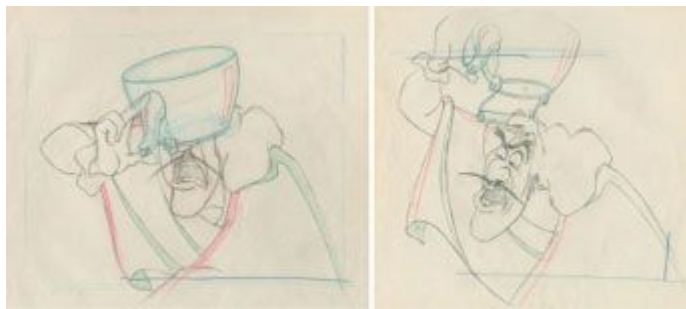
Вот пример противоположной силы. Бернард начал с позы сжатия, затем широко раскрыл руки и запрокинул голову персонажа – в противоположном направлении от первоначальной позы. Обратите внимание на касательную линию хвоста и руки в первом и втором рисунке



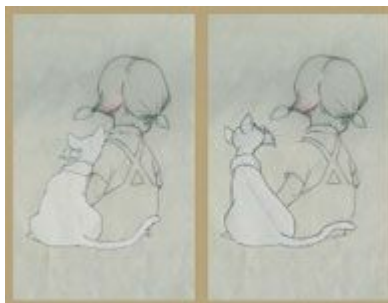
Вот другой пример, когда Олли Джонстон с помощью противоположной силы изобразил нижнюю челюсть Руфуса в противопоставлении с шарфом.



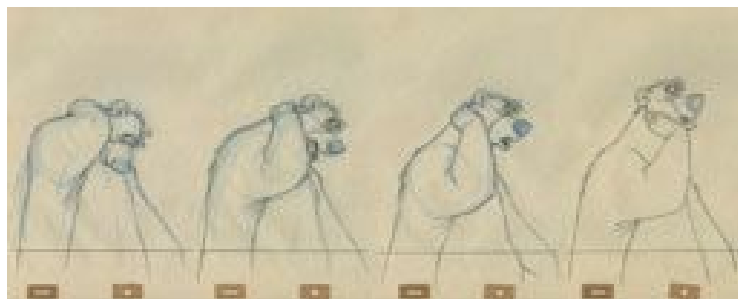
А вот менее выразительный пример. Обратите внимание, как ладонь с котелком поднимаются вверх, а левое плечо падает вниз.



А вот еще пример: довольно выразительный, но тонкий:



И еще:



И еще один:



Все эти жесты мы в разной степени используем в повседневной жизни. В обычных обстоятельствах, конечно же, никто не склонен сильно жестикулировать. Однако все меняется, когда вы копируете кого-то, рассказываете историю, или анимируете персонажа. Еще раз взгляните на примеры выше, обращая внимание на то, как художники использовали прием «твердый-гибкий», чтобы изобразить движения. Сравните рисунки: как противопоставляются друг другу углы, сжатие и растяжение, близость и открытость.



2

Движение

LSS 84N85 2/24/82

## 27. Анатомия против движения

Мы, профессиональные художники, не используем рендеринг и редко рисуем обнаженную натуру. Нам интересно движение, с помощью которого персонаж может сыграть свою роль. Можно рисовать кого-угодно: собак, мышей, сов, слонов, кошек, людей и т. д. – каждый персонаж будет обладать уникальной фигурой, особыми движениями. Поэтому, если вы копируете модель и ее наряд, вы теряете время. Наша цель в том, чтобы находить различия между людьми, их индивидуальные движения, и, как хорошим карикатуристам, ухватить суть этих различий. Когда мы с коллегами пересматриваем вышедшие фильмы, нам хорошо видно, что каждый персонаж должен обладать своими характерными чертами, и очень важно последовательно изображать героев. Движения Холмса должны отличаться от движений Доусона, иначе эти персонажи будут размытыми. У Микки Мауса был свой характер, свои движения, которые согласовывались с его телом и с его личностью. Гуфи с Микки Максом отличаются друг от друга как небо и земля, но Гуфи тоже неповторим, хотя в его создании аниматор пользовался такими же принципами, как у Микки Мауса. Существует достаточно небольшое количество принципов рисунка, но бесконечное количество черт и движений. Погружаться в мелочи анатомии – значит упускать великолепную возможность и удовольствие рассказать о персонаже с помощью нюансов его движений.

Нужно пользоваться возможностью рисовать на занятиях совершенно разных натурщиков. У одного может быть большая грудная клетка и срезанный подбородок. Его тело как бы суживается к худым лодыжкам, которые кажутся неправдоподобно непропорциональными для того, чтобы удерживать столько веса. Другой натурщик прижимистый и коренастый, у него много мышц, но он напротив кажется изящным и грациозным в движении. Еще один жестикулирует так, что кажется можно услышать, как работают его мозги. Может нам следует обращать внимание на эти моменты, а не держать в голове бесконечные дельтовидные мышцы информацию о том, что рост человека укладывается в семь его голов? Роберт Генри однажды сказал: "смотрите в реальность, она скрывается под поверхностью вещей".



Не нужно отрешиваться от эмоций, которые вы испытываете в отношении своего героя, смешит ли он вас или вызывает грусть. Если вы закроетесь от эмоций, вы нарисуете всег лишь точную анатомическую копию.

Рисунок или сцена не закончены, когда вы нарисовали то, что видят ваши глаза. Они закончены тогда, когда вы нарисовали то, что чувствуете. Суть не в самой истории, а в том, как она оживает в рисунке. Конечно, анатомия, структура, форма, модель и линия важны, но до тех пор, пока они делают историю выразительной.



## 28. Готовимся духовно и физически

Я упустил важный момент, если на этом уроке не расскажу вам о психологических установках, физическом благополучии и о том, как этого достигнуть. Недавние исследования показали преимущества целостного подхода.

У всех нас бывали такие периоды, когда совсем нет энергии и накрывает депрессия. Бывает так, что упадок сил и чувство безнадежности подкрадываются незаметно и уже наступают нам на пятки (буквально или фигурально), и только тогда мы наконец осознаем, что происходит. В такие периоды мы склонны думать, что так оно и должно быть. Вы должны быть знаете людей, который на вопрос "как ты?" отвечают "в порядке", подразумевая что дела не так плохи, чтобы сказать "паршиво", но и не так хорошо, чтобы сказать "замечательно".

Если бы я преподавал философию психического и физического благополучия за деньги, я бы воспользовался приемом "верну деньги, если не сработает". Я на сто процентов уверен: короткая психическая и физическая гимнастика оказывают неоценимое влияние на благополучие художника и любого человека.

К каждому человеку нужен свой подход. Если вам нравится заниматься спортом и вы часто это делаете, может это то, что вам нужно. Если нет, достаточно и небольшой аэробики.

Каждое утро я уделяю 25-30 минут растяжкам и аэробике, к тому же (если я дома), один час я тренируюсь игре в теннис (без партнера). Еще я люблю гулять по пляжу и по горам, чтобы быть в форме. Мне 68, и я все еще веду активный образ жизни.

Что касается еды, я не слишком забочусь о том, что кладу в желудок. Главное не чувствовать голода и потреблять достаточно пищи, чтобы все работало как надо. Диета требует особого отношения, но, в конце концов, затраты окупаются.

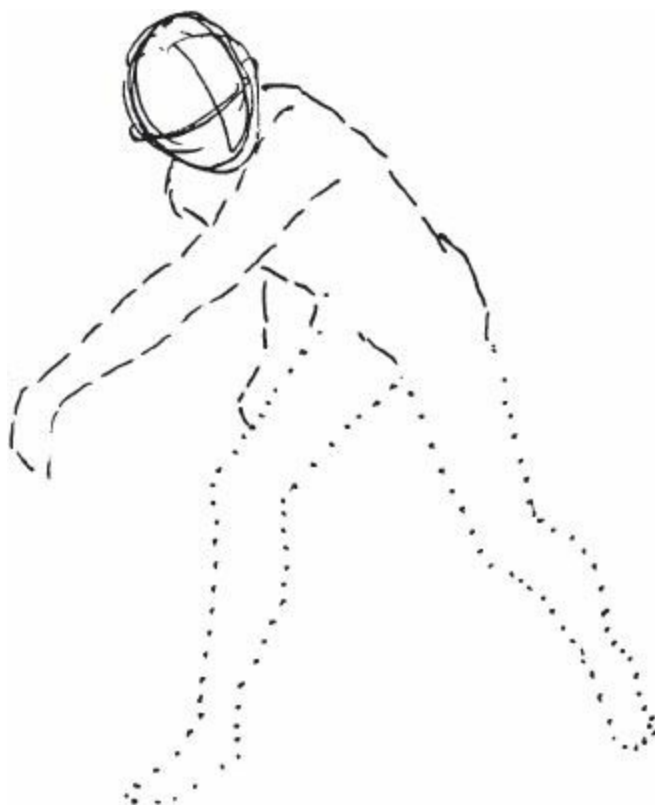
Если говорит про ментальную гигиену, соблюдать ее или нет - это выбор каждого. Но я настаиваю на том, чтобы вы заботились о своем психическом здоровье. Способы могут быть разные: религия, философия, йога или дзен. Чтобы это ни было, оно должно активировать внутренние ресурсы, желание самосовершенствования, стремление перейти за свои границы и границы того, где вы сейчас. С помощью этих способов вы выразите себя (ваше Я) и будете творить.

*Творите.* Закон жизни заключается в следующем: либо вы будете творить, либо умрете. Для того, чтобы создать что-то новое, необходимо как хорошее психическое, так и физическое здоровье. Запомните следующее: энергия творчества, благодаря которой появилась вселенная, была причиной и вашего появления. Теперь эта созидательная сила в вас, она мотивирует, побуждает, ведет вас в направлении творческого самовыражения. У меня есть формула: впечатление минус выражение равно депрессии. Эта формула относится и к художникам. Мы столько учились, чтобы находить вдохновение вокруг нас, теперь оно вырывается изнутри и хочет вылиться на бумагу, холст, в музыку, поэзию или анимационный фильм.

Так приступим!



## 29. Делим тело на части



Один из приемов создания целостного скетча - разделить тело на условные две или три части. Когда вы рисуете в первой области, смотрите боковым зрением на вторую зону и немного на третью. Когда рисуете во второй области, смотрите краем глаза на третью и на ту, с которой только что закончили. Суть в том, чтобы постоянно держать позу в голове: не отвлекайтесь, голова или рука модели не должны висеть отдельно, а быть частью целого. Прикиньте заранее, как будут располагаться относительно друг друга плечи, локти, ладони и т.д. Особенно обратите внимание на ступни, на них держится вес тела, от распределения веса зависит баланс. Вы не должны потерять суть позы. Постоянно сканируйте глазами позу героя, иначе забудете первое впечатление - живое, яркое восприятие движения, когда погрузитесь в элементы.

Очень часто я замечаю в скетчах следующую ошибку: получается замечательный рисунок, но он совсем не согласуется с движением героя и с его позой. Эта ошибка происходит потому, что вы не видите фигуру в целом. Когда вы просто рисуете каракули и выдумываете героя с каким-нибудь особенным уникальным жестом, в этом нет ничего плохого. Но когда вы рисуете определенное движение, нужно быть предельно сконцентрированным. Вы не только должны уловить то, что необходимо, но и пойти немного дальше. Аниматоры часто преувеличивают какое-либо движение, делают его карикатурным. Если вы сконцентрируетесь, даже ваши выдуманные герои, появившиеся из каракуль, будут гораздо выразительнее.

Можно сравнить рисунок с игрой на музыкальном инструменте, например горне или струнным инструментом, когда вы контролируете движения губ или пальцев, чтобы извлечь звук. Вы должны идеально попадать в ноты (касательно рисунка), иначе что-то упустите (скорее всего внимание аудитории). Джаз напоминает бездумное рисование каракуль, но даже в нем есть структура, ритм, гармония, стиль и.т.д. - даже в джазе нужна концентрация. Если кто-либо из вас когда-то играл на музыкальном инструменте, вы знаете, что периферическое зрение помогает увидеть следующие такты, поэтому музыка льется без заминок. Если вы играете по одной ноте за раз, ритм получится рваным. Так и в рисунке: нужно уловить позу в согласованности форм, нужно смотреть вперед, чтобы связать все элементы в один ритмический и правдоподобный рисунок.

## 30. Рисуем размеры

Умение мыслить объемно одно из самых важных в арсенале аниматора, помощника аниматора и художника-фазовщика. Большинство из нас приобретает это умение только через годы практики. Несколько лет назад Брюс МакИнтайр подарил мне небольшую книгу о рисунке. Он разработал что-то вроде краткого курса по искусству, который преподавал детям. Результаты были удивительны. В основе книги лежат шесть правил перспективы, которые легко иллюстрируются символами.

Вот эти правила:



Два первых правила - это трамплин к третьему. Расстояние и размер - очень полезное правило в анимации. Например, вы работаете с сценой, у которой следующая структура.



Персонаж, который стоит на такой поверхности, примет достаточно устойчивую позу, к тому же он будет казаться объемным.



Сравните размеры яблок и банок, расположенных ниже:



Правило перекрытия также очень важно на всех этапах рисунка, особенно там, где нужно передать трехмерное пространство.

Вы видите относительно простой рисунок, на котором голова расположена перед плечами, а на втором рисунке совершенно обратная ситуация. Посмотрите, как четко художник использовал прием перекрытия: пальцы находятся перед подбородком, левый палец находится перед локтем, остальные пальцы за ним. Чем конкретнее вы перекрываете один элемент другим, тем яснее кажется поза.



Одна из наиболее коварных ловушек, в которую мы незаметно для себя можем угодить - соединение касательных линий и приема перекрытия. Простой пример этой ловушки - две горы, которые автоматически соединяются друг с другом касательной линией, если не использовать прием перекрытия. Такая ситуация напрочь убивает иллюзию объема:



Простое решение этой проблемы - добавить перекрытие:



Теперь стало ясно, что одна гора находится перед другой. Если вы усилите перспективу, изменив размеры, рисунок станет четче, а зрители быстрее "считают его".



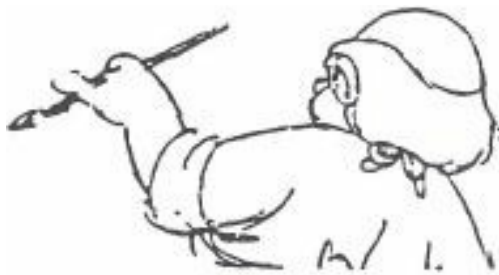
Не стоит даже и начинать разговор о том, как важен и полезен прием линий на поверхности. В обычной картине для создания эффекта объема и глубины художник пользуется бесчисленным множеством приемов: цвет, тень, рендеринг. У аниматора есть только обычные линии. И конечно же, правила перспективы. Линий на поверхности обычно бывает мало. Возьмем к примеру сигару. Изобразим на ней небольшой ободок линиями на поверхности. От того, как мы это сделаем, зависит направление и объем сигары:



На мультипликационных персонажах тоже можно провернуть такой трюк. На следующих двух объектах нет линий на их поверхности, поэтому они выглядят одинаково, один только чуть больше, чем другой.



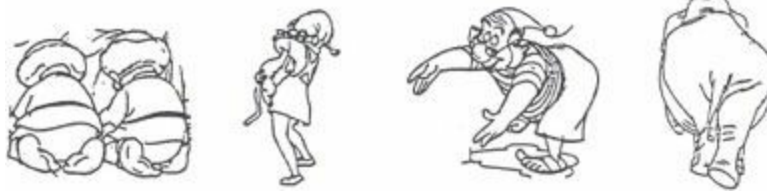
Вы можете использовать этот прием, выбрав абсолютно любой элемент персонажа, например рукав:



Или манжеты штанов:



или ремень, воротник, края одежды, узор или морщинки на одежде:



Если говорить о голове, ее изображение - одно сплошное использование приема линий на поверхности. Например, линии глаз, носа и рта обычно незаметны, но они становятся видимыми благодаря расположению глаз и рта, их движению, когда персонаж запрокидывает голову.



Наряду с приемом "невидимых" линий на поверхности, здесь художник использует прием перекрытия. Посмотрите на челку: сначала она где-то за лбом, на втором рисунке уже впереди. В изображении уха можно увидеть другой прием: ракурс перспективы. Остальные принципы (расстояние плюс размер и перспектива) вы найдете, когда персонаж повернется другим боком.

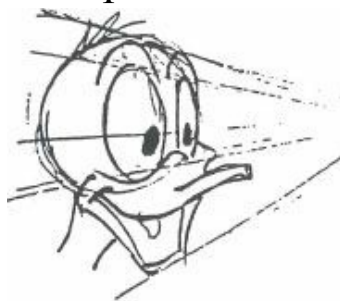


Хотя мы и не видим второе ухо и не можем сравнить размеры ушей, ухо, которое ближе к нам при повороте головы стало больше и ближе к зрителю, Из-за движения появилась иллюзия глубины, такой прием вряд ли можно было использовать в обычном рисунке или когда вы видите оба уха.



Что изменилось? Размер уха, его форма (более угловая), ухо стало похоже на арку (возникает ощущение, как будто оно находится на орбите сферы, а иллюзия объема усиливается).

Последнее правило перспективы: ракурс перспективы. Другими словами, упрощенная форма итальянской перспективы. В анимации этот прием используется достаточно часто: на переднем плане объекты рисуются больше по размеру, чем на заднем плане. Например, здесь видеоизмененную перспективу вы можете видеть в изображении глаз, бровей и т.д.



Такая же перспектива получится, если вы используете широкоугольный объектив. Отличие фотографии в том, что изображение исказится, а картинка будет нереальной. В мультфильме мы можем подогнать изображение так, что оно будет выглядеть естественно. У мультфильма своя реальность, но там даже действуют законы логики. Если вы будете придерживаться этих законов, вы получите эффективный инструмент, чтобы изобразить преувеличенные действия правдоподобно.

Касательные линии - это зло, враг иллюзии объема. Избегайте их любой ценой. Касательные линии возникают, когда две или более линии сходятся вместе.

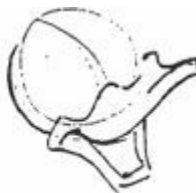


Или когда одна линия кончается в одной точке, затем продолжается из другой точки.

Кажется, что линия головы продолжается в линии клюва

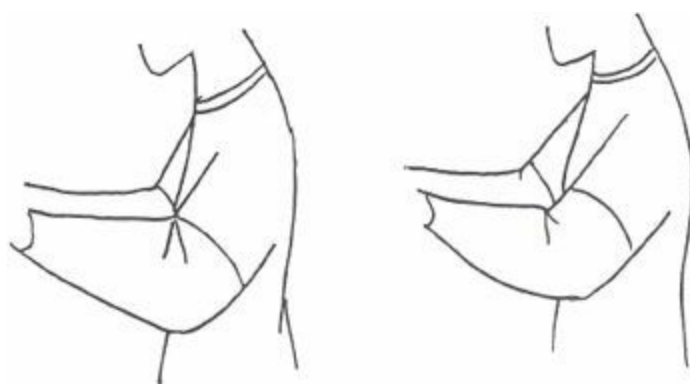


не превращаясь в касательную линию...



Вот замечательный пример сложного случая с касательными линиями и его решения. В конце концов, получается ясный и объемный рисунок.





Если вы примените все правила перспективы в одном рисунке, вы получите максимально возможный эффект объема.

Чуть ранее я говорил о символах направлений. Это обычные стрелки, которые указывают в разные стороны. У каждой стрелки и ее направлении есть кодовое число. Будем использовать их в том порядке, в котором Брюс говорит о них в своих уроках. Я никогда не был фанатом использования символов направлений, но потом прием покорила меня. Сейчас я использую эту технику в каждом рисунке. Благодаря этому приему я понял важную вещь: каждый объект имеет свое направление: от нас, в сторону от нас, на три-четверти вверх от определенного угла, прямо на нас, немного влево, вправо или вниз. Линии направлений частично совпадают с линиями перспективы, сходятся и исчезают в одной точке. Когда вы рисуете персонажа, линии направлений не могут располагаться как попало: они совпадают с положением или движением тела. Вы сможете лучше передать глубину и объем, если поймете, куда именно направлены руки, ноги, пальцы и т.д. Эта техника помогает использовать шесть правил перспективы. Например, одна нога персонажа по рисунку направлена на вас, а другая в противоположную сторону:



Направление ног задаст расположение *"линий на поверхности,"* правило *"расстояние и размер"* поможет изобразить ступни в правильном месте, определить их пропорции. Используя правило *"перекрывания,"* мы нарисуем правую ногу перед левой. *"ракурс перспективы"* здесь практически не виден, но левая нога становится меньше в размере от бедра к щиколотке.



Вы сможете изобразить сложный ракурс объекта, если поймете, куда объект направлен. Например, перед вами непростая задача изобразить человека, который наклонился к вам. Задача решится, если понять, что именно происходит. С вашей точки зрения это выглядит вот так:



Но если посмотреть со стороны, то это уже можно нарисовать так:



Тем не менее, когда вы поняли, как выглядит фигура в профиль, вы уже сможете применить правила перспективы, чтобы решить задачку с ракурсом:

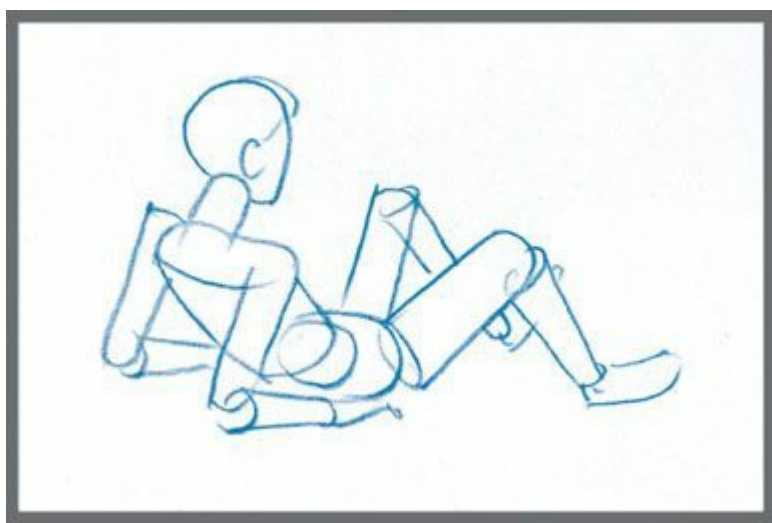


Линии на поверхности груди и живота закруглятся. На руках, чуть отведенных назад, линии будут менее закругленной формы. На ногах, одна из которых выступает вперед, а другая сзади, линии закруглены уже в другую сторону. Правило *ракурса* выражается в том, что нога подальше от нас меньшего размера. Правило *перекрывтия* иллюстрируются положением головы, которое перекрывает грудную клетку. Правило "*расстояние плюс размер*" обыгрывается в ступнях. Итак, любой рисунок можно подчинить простым правилам перспективы, и что дальше? Вы сможете лучше нарисовать позу, если вы возьмете эти правила себе на вооружение.

Не стоит полагаться на беспорядочные каракули, манипуляции светом и тенью с помощью карандаша и удачные совпадения.

Допустим, вы хотите научиться играть на фортепиано так же, как Моцарт. Я думаю, вы не будете бить по клавишам в надежде на то, что когда-нибудь обстоятельства сложатся, и вы сыграете симфонию. Нет, я думаю, сначала вы выучите правила, как нужно играть, базовые основы мелодии, а затем, практикуясь понемногу, вы сыграете симфонию.

Существует другой подход к рисунку фигуры. Он может показаться немного странным, но тем не менее, я познакомлю вас с ним. Техника поможет вам, когда нужно нарисовать персонажа с непростого ракурса. В качестве элементов тела используйте трубки.



Эта техника поможет вам, когда нужно применять правила "линии на поверхности", "расстояние плюс размер" и "перекрывание".

## 31. Значение анализа действий и движений

Мне доставляет особое удовольствие смотреть на прогресс в ваших рисунках. И теперь настало время напомнить вам, что секрет хороших аниматоров в том, что они видят многообразие движений, эмоций, языка тела и могут передать все это в своем рисунке. Выразительные, прекрасные рисунки с движением - это краеугольный камень анимированного действия в любой сцене. Конечно, наряду с этой техникой, вы должны владеть основами актерского мастерства, использовать тайминг, еще тысячу приемов, таких как сжатие и растяжение, предвосхищение действия, интерпретация диалога и т.д. Поэтому, вдобавок к скетчингу движений, лекциям, фильмам и общению с более знающими коллегами, я бы порекомендовал вам изучить книгу "Искусство анимации" Дона Грэхэма (*Art of Animation by Don Graham*) и курс лекций Эрика Ларсона. Я не говорю о том, что, познакомившись с этими двумя источниками, вы превратитесь в мастера. Процесс обучения должен продолжаться постоянно, будьте открытыми к новым знаниям.

Десятилетия назад Уолт Дисней и Дон Грэхэм в ходе напряженных исследований сделали много важных открытий в тогда еще новом искусстве анимации. Мы не можем вернуться назад во времени и сделать открытия вместе с ними, но мы можем обратиться к источникам. Эти гуру анимации 40-50 лет назад были не более талантливы, чем те художники, которые сейчас сидят в этом классе. Они тоже ходили в художественную школу, учились рисовать, исследовать, искать. Они были вынуждены исследовать, до них никого не было. Они отдали большую часть своей жизни, чтобы погрузиться в область анимации и открыть свою творческую энергию.

На занятиях по анализу движений мы проходим один из важнейших этапов обучения, который приблизит нас к цели. Эрик Ларсон в главе про карикатуру говорит следующее:

Задача в том, чтобы оживить рисунок на экране. Поэтому анимированные персонажи, люди, животные, живые или неживые должны быть правдоподобными. Это простые рисунки линией, но они должны ожить под рукой аниматора, благодаря работе воображения и анализу мыслей, эмоций и действий героев.

И в той же главе:

Все великолепные персонажи (Пиннокио, Бэмби, Снежная королева, Семь гномов и т.д.) появились в результате качественной карикатуры реальности.

Как удалось добиться такой реалистичности? Благодаря анализу, использованию наблюдений, знаний о том, что мы читали, слышали, обсуждали и может даже видели во сне. Благодаря такой реалистичности персонаж становится интересным, между ним и зрителями появляется осмысленная, гармоничная связь.

В книге "Искусство анимации" Дон Грэхэм пишет о самых ранних попытках анализа движения и действия. Вот его цитата:

Что если нарисовать человеческую фигуру не в замороженной позе движения, но как карикатуру на идею движения? Открылись бы совсем другие пласты рисунка.

Самые первые аниматоры хорошо умели изображать действие и любили это делать. Они могли легко визуализировать прыжок, бег, бросок, потому что они проделывали эти действия в реальной жизни. Как только вы представите действие, вы легко сможете изобразить его на бумаге.

Даже если человек совершенно далек от спорта, у него все равно есть мышечное чувство, с помощью которого он сможет представить движение в воображении. Это называется кинестетика или восприятие движения. Видели ли вы когда-либо людей, которые смотрят бейсбол или детектив? Они могут кричать "брось мяч!" и одновременно вскидывают руку.

Когда в фильме кого-то убивают, у нас возникает физическая реакция. Если картина достаточно реалистичная, можно даже почувствовать боль. Я никогда не забуду перестрелку в вестерне "Шейн". Выстрел из ружья отбросил жертву на тротуар. Весь зрительный зал вздрогнул. Иногда я делаю скетчи боксерских матчей, и, когда у одного из боксера образуются прорехи в защите, мышцы моей правой руки дергаются, чтобы сделать удар.

С помощью кинестетики аниматор может создать бесконечное количество движений и действий в рисунке. И этот навык мы будем развивать на занятиях по анализу действий и движений.



Вот несколько "учебных" скетчей, на примере которых вы сможете изучить, как исследование поз и движений может помочь в изображении сложных моментов.



## 32. Рисуем материю (просто, но правдоподобно)

Рисунок текстуры одежды и ткани - одна из множества проблем, которая будет преследовать вас как овод на протяжении всей вашей карьеры. Лучшее, что вы можете сделать для сохранения своей психики - рисовать такнь наиболее простым способом. Я не говорю, что простой способ легкий, он всего лишь наименее напрягающий. Представьте, что персонаж - это звезда сцены, а элементы его одежды - это массовка, которая оттеняет главного актера. Режиссер спектакля не может спланировать, как будет вести себя одежда, это зависит от актера. Но вы, как аниматор, должны позаботиться об этом. Вы разрабатывает роль и для персонажа, и для его одежды, чтобы наряд согласовывался с этой ролью.

Подчеркнуть с помощью наряда, что за персонаж перед нами - очень важная задача. Женщина это или мужчина? Опрятный человек или неряха? Одет официально или небрежно? Должен ли наряд украшать героя или смотреться нелепо?

Вам поможет общее понимание того, как должен выглядеть наряд героя и отдельные элементы его одежды. Прочитайте книгу "Полное руководство по иллюстрации в области моды" Шэрон Ли Тэйт и Моны Эдвардс (*The Complete Book of Fashion Illustration* by Sharon Lee Tate and Mona Shafer Edwards). Там вы найдете много полезных советов по рисованию одежды персонажей. Я советую эту книгу.

Гленн Вилппу записал краткий курс, где он в упрощенной форме объясняет, как рисовать одежду. Он разбил складки материи на 7 категорий. Этот материал поможет вам системно подойти к рисунку того, что раньше получалось случайно.

Категория №1 Он называет ее "складка трубочкой". Складка появляется, когда ткань спадает с одной точки.



Категория №2 "складка-ромб". Ткань свисает с двух точек.





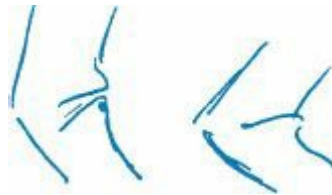
Категория №3 "Складка-зигзаг" Когда одежда волочится по полу и складывается под достаточно небольшим углом.



Категория №4 "Спиральная складка" Возникает, когда ткань сминается вокруг частей тела: рук, ног, других частей.



Категория №5 "Полузакрытая складка". Она появляется под коленом, когда нога согнута, и на локте, когда согнута рука. Когда колено или рука согнуты совсем, появляется так называемая "полностью закрытая складка."



Категория №6 "падающая складка" Появляется, когда ткань упала и смялась.



И наконец категория №7 "инертная складка". В ткани нет движения, она лежит нейтрально.



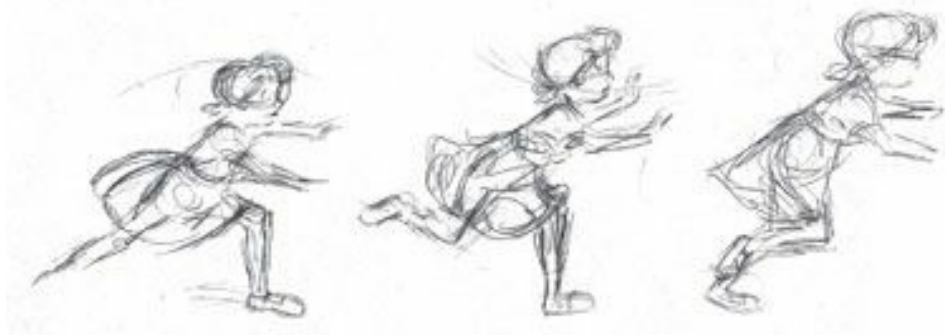
Теперь вы знаете основные категории складок. Надеюсь, это поможет вам понимать, как ткань ведет себя в определенных условиях. Более сложные позы и движения образуют смешанные типы складок. Но поскольку вы знаете основы, вам будет легко их изобразить.

Когда вы увидите складку, которую трудно отнести к какой-либо категории, вернитесь к списку и посмотрите, от какой базовой складки они может происходить. Если вы рисуете с натуры, придется частенько проделывать этот маневр. Обычная ткань лежит совсем не так, как по учебнику.

Но когда вы создаете анимированного персонажа без опоры на реальную модель, используйте упрощенные категории складок, которые более подходят к позе или движению. С помощью перечня Вилппу вы легко определите проблемные зоны, их анализ не помешает "первому впечатлению".

Будет неплохо, если вы заведете словарик "терминов, обозначающих поведение одежды", например: висит, свисает, болтается, свободно колышется, прилипает, пристает, проседает, закручивается, спадает, складывается, качается, тянется, сгибается, оборачивается вокруг и запутывается. Каждое слово поможет вам лучше понять, что же происходит с материей. Всегда есть множество вариантов развития событий, к ним нужно подготовиться заранее.

Вот три примера рисунка преувеличенного движения, выполненных Милтом Холлом. На них вы видите, как направленно Милт подошел к рисунку. Несмотря, что на юбке девочки много складок, мы все равно воспринимаем эту часть одежды целостно. Переводите взгляд от одного рисунка к другому и вы увидите, как колыхание юбки украшает движение.



### 33.Материя. Ее роль в рисунке.

Рисунок модели в каком-либо наряде - это настоящий вызов вам, как художникам. Морщины, складки, швы, ремни, плиссировка, рюши, сборки - все это очень важно, но в то же время деталей бывает слишком много. Мы не можем отрицать значение детали в костюме, но в какой-то момент, мы можем обнаружить, что рисуем непонятные линии, выпуклости, кусочки одежды, невнятные элементы вместо того, чтобы изобразить действие и движение человека, который просто одет в какой-то наряд.

Одежда испытывает нас - заставляет нас показать все, на что мы способны как художники. Работа аниматора (помимо создания структуры, истории) заключается в том, чтобы быть актером-заменителем для мультипликационных персонажей, которые носят тысячи нарядов. Посмотрите правде в глаза: одежда не может играть. Если кажется, что одежда как-то действует, это потому что тот, кто надел эту одежду двигается. Одежда будет двигаться в соответствии с движениями персонажа, она будет обогащать действие. Но если вы не передали на рисунке движение, все морщинки, выпуклости, швы, сгибы и поверхностные элементы, которые только вы сумеете вообразить, не спасут дело. На настоящем цельном, выразительном, ярком рисунке одежда делает то, что делает персонаж.

Причина! Причина! Причина! Всегда ищите логическую причину, объясняющую, почему одежда сидит определенным образом, а складки лежат именно так. Причина всегда находится в движениях тела.

Вам поможет прием мысленного анализа: разберите наряд на элементы. Например, возьмем рукав. Какого размера плечо? Как рукав прикрепляется к лифу? Сужается ли он? Шов на плече расположен выше или ниже плеча? Уорд Кимпбелл поделился замечательным наблюдением. Он утверждал, что если он может разложить объект на элементы, а потом собрать их вместе, он сможет нарисовать этот объект.

На наших занятиях мы не будем рисовать одежду персонажа, чтобы приукрасить его - все линии должны быть на своих местах. Если вы хотите в сцене уделить внимание одежде, пусть она играет второстепенную роль. На первом плане должно быть тело.

Вот несколько примеров, как просто может быть нарисована одежда, но в то же время, как эффективно она подчеркивает движение.



## 34. О том, как важен скетчинг головы/новый термин "синтаксис тела"

Постарайтесь не быть слишком серьезными, когда рисуете голову. В конце концов, вы занимаетесь мультипликацией, а большинство персонажей Диснея забавны. Если они не смешны сами по себе, то пародируют серьезные вещи. Обычно, когда человек воспринимает себя слишком серьезно, в наших глазах он смешон. Он созрел для того, чтобы делать на него карикатуру. Поэтому, если в мультфильме нет пародий на реальность, он может производить слишком серьезное впечатление и потеряет особую искорку юмора. Очень малое количество аниматоров, если такие вообще есть, думают, что рисовать легко.

Высказывание Олли Джонстона "это нелегко" превратилось в шутку студии. Рисовать веселые мультики было и остается серьезным занятием. Над самыми забавными сценами приходится трудиться больше всего. Аниматор, следуя путем проб и ошибок, не должен забывать о том, что он создает сцену, которая должна вызывать у зрителей улыбку.

Тем не менее, постарайтесь с легкостью относиться к рисунку головы. В музеях и гостиных полно серьезных портретов, которые неплохо было бы переписать с забавной ноткой. Конечно же, портреты не должны веселить людей, но мультфильмы должны. Если вы думаете, что мир серьезен, становитесь историком или философом. Но если вы хотите привнести немного юмора в жизни людей вокруг, изголодавшихся по веселью, становитесь мультипликатором. Относитесь серьезно лишь к одной вещи: не быть слишком серьезным.

У многих художников есть нехорошая привычка: смотреть на модель серьезно, даже отстраненно, как будто перед ними натюрморт, лишенный чувств и не обладающий личностью. Мы смотрим на модель, когда начинаем рисовать ее. Мы возвращаемся к ней, когда хотим убедиться, что все в порядке и добавить несколько штрихов. Мы добавляем линии или стираем старые наметки и делаем новые. Мы смотрим на рисунок, пробуем новый подход, усиливаем линии, еще раз смотрим на модель, добавляем несколько штрихов карандашом. И настоящее движение ускользает. Чем больше несвязанных линий мы добавляем на рисунок, тем больше мы удаляемся от необходимого движения.

Представьте, что вы рисуете очень простую форму, например круг или квадрат. Можете ли вы представить ситуацию, когда вы рисуете ее маленькими кусочками, добавляя линий то здесь, то там, проверяя то, что вы уже нарисовали? Смотрите ли вы на отдельные линии, а не на фигуру в целом? Нет, конечно нет. Вы видите круг, вы представляете, какого размер он должен быть, чертите пару линии - все готово. Тело человека более сложный объект, но процесс рисунка движения ничуть не отличается. Попробуйте посмотреть на объект в целом и бах! (спустя какое-то время конечно) - все готово.

Не нужно смотреть на детали. Они влияют на позу и обогащают движение, но в деталях есть элемент случайности. Модель может принять одну и ту же позу, но на ней могут быть разные наряды. Если вам интересны наряды, закажите каталог Сирз. Но если вы хотите уловить движение, отстранитесь от внешних, посторонних, убивающих движение деталей.

Я люблю читать. Мне нравится, как авторы складывают предложения. Мне нравится синтаксис. Мне нравится, как из слов складывается сюжет, раскрываются характеры протагонистов. Но если я читаю невнимательно, я попадаю в ловушку деталей, больше концентрируюсь на том, как рассказана история, а не о чем она. Некоторые модели нашей студии обладали настолько большим количеством деталей (синтаксисом тела), что это отвлекало художников. Чем больше интересных деталей, тем сложнее ухватить простоту движения. Чтобы прочитать именно историю в книге, мне приходится сосредотачиваться. Сосредоточьтесь и вы, чтобы нарисовать движение.

Представьте, что вы пилот, управляющий самолетом. Из-за какого-то странного феномена с экранов исчезло все, кроме маленьких деталей. SOS! SOS! Чтобы оценить ситуацию, вам нужна полная картина. Эта деталь может оказаться чем угодно: вы попадете на взлетную полосу, пролетев в двух футах от ограды, или промахнетесь. То же самое и в рисунке - нужно видеть фигуру полностью, тогда вы поймете, правильно ли вы уловили движение.



Чуть ранее я говорил о синтаксисе тела. Это замечательное выражение. Если вспомнить значение этого слова вне связи с грамматикой, это "упорядоченная система, классификация чего-либо". Чем является поза или движение, как не упорядоченной системой частей тела, с помощью которых вы выражаете настроение, поведение, отношение, особенности и эмоции? Над словосочетанием "упорядоченная система" стоит поразмышлять. Упорядоченная система частей тела (синтаксис тела) - мне нравится это. Даже в предложении слово "система" стоит перед словом "части".

Я извиняюсь за такое большое количество текста. Рисунок - это в большей мере умственная деятельность, что я пытался сказать вам в этих строках. Как только вы научитесь обращаться с ручкой и карандашом, это умение превратится в навык, станет мыслительным процессом. На первый план выйдет способность анализировать, воображать, создавать карикатуры, собирать части в одно целое, рассказывать историю в одном рисунке или в их последовательности (что и называется анимацией). Доктор Бэтти Эдвардс утверждает, что за рисование отвечает правое полушарие. Левое полушарие отвечает за всю точную информацию, в то время как правое использует эту информацию для процесса воображения. Левая и правая часть мозга - это "странная парочка" в черепно-мозговой компании: правая сторона менее серьезная, чем левая.



“Он не художник, ему просто нравится измерять людей.”



## 35. Голова в движении

Несколько месяцев мы рисовали персонажей, уделяя особое внимание движению. По мне так это очень полезный опыт. Я настаивал на том, чтобы включить движение во все части тела, в том числе в ладони и стопы, потому что эти части тела - важная часть любой позы и движения. Каждая часть тела по своему важна, так как все элементы вносят вклад в язык тела. Исключению в анимации подчиняются только кадры крупного плана и те, кадры, где персонаж виден выше талии. Поэтому нужно уделить больше времени изучению головы и верхней части торса. Я по-прежнему попрошу вас уделять больше времени движению и не обращать внимание на детали, если это только возможно. Голову, глаза, нос и рот изобразите символично, чтобы только поймать движение и выражение. Каждый из вас находится на своем уровне мастерства, поэтому некоторые из вас сочтут рисование простых форм ненужной необходимостью. Если вы тоже так думаете, представьте, что это освежающее упражнение на повторение и потратьте на него немного времени.

Голова в анфас имеет форму яйца, а в профиль она напоминает два яйца (смотрите рисунки далее). Я сильно упрощаю, но это упрощение полезно на первых этапах рисунка. Формы головы у разных людей сильно отличаются, как только вы обнаружите это отличие, вы нарисуете сходство или превратите рисунок в карикатуру. Художник не поймет по-настоящему, какова форма и нюансы головы человека, пока не увидит персонажа с разных углов и при разных обстоятельствах: когда он смеется, злится, боится, дурачится, напряжен, серьезен и т.д.

В анимации многое основано на форме круга. Добавьте щеки, мышинные уши, - и вот внезапно появляется харизматичный персонаж. Я сказал внезапно, но, по правде говоря, финальный вариант героя возникает спустя много месяцев интенсивных поисков и проб. Некоторые персонажи, например Микки Маус и Дональд Дак эволюционируют всю жизнь. Поскольку мультипликаторы создают персонажей в основном по одной и той же формуле, требуется обращать внимание на мелкие детали, которые отличают одного персонажа от другого. Благодаря анимационным средствам, вы с легкостью можете создать карикатурные движения, но персонаж все время должен оставаться узнаваемым, даже несмотря на искаженные контуры. Аниматор может придать хорошему герою разные позы и выражения, но герой при этом останется собой. Пусть сначала зритель увидит голову персонажа в нормальном положении и форме, потом можно растягивать и сжимать ее, аудитория все равно узнает персонажа. Другими словами, создайте "норму", тогда отклонения от нее будут выразительнее, а их сила интенсивнее.

Поскольку вы уже пошатнули веру аудитории в невозможность существования говорящих мышей и неуравновешенных уток, поддерживайте целостность этих героев и правдобность их характеров. Держите мысль об этом в голове и изучайте окружающих людей. Наблюдение - это хорошее упражнение.



Профиль - два овала



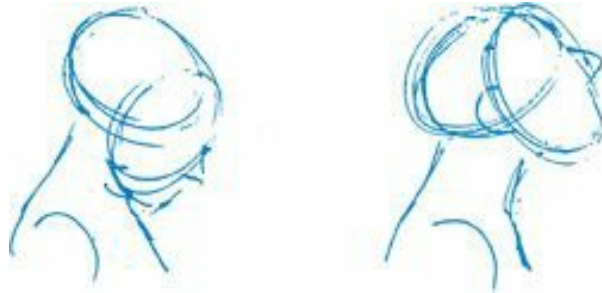
Анфас - круг и овал



Три четверти: овал и  
видоизмененный овал



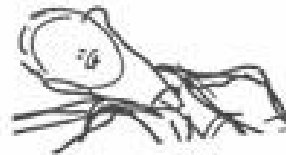
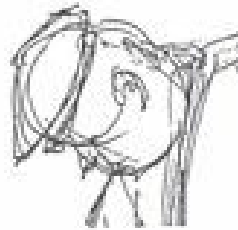
Шея ограничивает повороты головы в стороны, вверх и вниз примерно в равной степени.



Смотрим вверх и вниз, не используя шею:



На наших занятиях вы рисуете головы персонажей, и ваши наброски скорее являются наметками, чем детальными рисунками. Они достаточно просты, но понятно выражение лица героя, не перегруженное излишними деталями.



## 36. От настоящей модели к настоящему движению

Сцена в анимации - это в большей или меньшей степени последовательность движений. Различие между анимационным и обычным изображением проявляется во многих элементах. Например, в анимационном рисунке есть движения перекрытия, торможение, растяжение и сжатие, несбалансированные положения тела и другие моменты, которых в обычном рисунке художник избегает. В сценах анимации обычно преувеличивается движение, которое нужно для создания истории.

Когда художник решает взять за основу реальное движение, он скоро понимает, что простого копирования недостаточно. В этот момент и пригождается умение понимать и рисовать движение. Я видел сцены, созданные с помощью фотостата: они были безжизненны. Одна из причин в том, что живые люди редко делают выразительные и яркие движения, в отличие от анимационных персонажей. Если вы изучите видео с обычными актерами, вы поймете, что они играют свои роли, двигаясь по экрану как меняющие свою форму облака в теплую ветренную погоду. Поэтому часто аниматоры берут за основу игру актеров, которые совершают яркие и четкие движения. Тогда работать гораздо легче.

Я веду к тому, что в процессе обучения очень важно изучать как обычные движения живого человека, так и экстремальные формы этого движения, так необходимые в анимации. Поэтому я постоянно говорю (я заклинаю вас): не пытайтесь скопировать модель, лучше попытайтесь ухватить и нарисовать движение.

Где-то я прочитал: "Чем больше фотограф использует в своей работе принципы и приемы художника, тем лучше выглядят его работы, но чем больше картина похожа на фотографию, тем она хуже". Я перефразирую: рисуйте глаголы, а не существительные. Существительное дает вещи название, а глагол вдыхает в нее жизнь.





Клиф Нордбег мог мастерски увидеть то, что лежит за объективом камеры.



Несколько обычных движений человека, которые Милт Кол превратил в восхитительные забавные преувеличения.



## 37. Еще немного о голове

Вместо того, чтобы пойти по дороге "губительного рисования разрушающих все деталей", постарайтесь рисовать голову с помощью простых базовых форм. Проговаривайте про себя, что вы видите (это очень полезное упражнение, потому что как правило мы не описываем объекты необычными словами), и рисуйте в соответствии с вашим описанием. Трудностей будет гораздо меньше. Например, даже такие простые слова, как "структура", "угол", "сжатие", "растяжение" помогут вам усилить свой рисунок. Итак (допустим, вы ведете внутренний диалог), структуры головы обычно такова:



Эта голова наклонилась влево на  $3/4$ , ровно с таким же углом она смотрит прямо. И поскольку она на  $3/4$  напоминает овал сверху — изобразим голову с помощью фигуры средней между овалом и кругом. Не так:



И не так:



А вот так:



У меня получилось нечто вроде этого:



Поскольку голова наклонилась немного влево (с точки зрения наблюдателя), левая сторона шеи сжимается, а правая растягивается.



Для стабильности изображения нужны плечи. Шея сзади переходит в спину, а спереди - в грудную клетку (Чтобы нарисовать вид сбоку, я использую воображение).



Теперь мысленно дорисовываем плечи к нашей первой голове:



Убедитесь, что линия шеи изящно переходит в левое плечо, а с правым плечом образует аккуратный выразительный угол. Если вы сделаете так, как я говорю, вы добьетесь большего эффекта объема, потому что эти линии



гораздо лучше передают иллюзию того, что шея ближе к зрителям, чем этот рисунок:



Или этот:



Или этот:



Или этот:



Или этот:



Прическа - важный элемент головы этого персонажа. И поскольку голова наклонена в сторону, я предполагаю что волосы повторят это движение. Я использую прием сжатия с левой стороны и растяжения - с правой.



Нужно нарисовать волосы как можно яснее и четче, поэтому я следую наиболее логичному пути. Я переброшу волосы через плечо там, где использовал технику сжатия, а по правому плечу волосы будут свободно струиться (прием растяжения). Конечно же, я не забуду о преспективе (один объект находится перед другим, что создает иллюзию объема), изобразив ясный угол между волосами и плечом. Вот так:



Но не так:



И не так:



И не так:



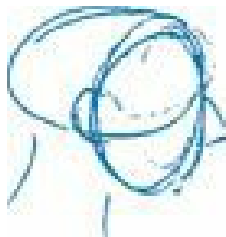
Неважно, растрепал ли ветер волосы или на голове стильная укладка, верхняя часть головы все равно будет плоской, задняя часть головы повторит форму черепа, линии лба резкие, затем ближе к подбородку линии более плавные. Подбородок будет острым, но нижняя его часть как правило плоская. Линии челюсти ближе к уху выделяются.



Итак, я использовал свой словарик художника для начинающих из четырех слов и рисунок выглядит цельным. Не знаю как насчет вас (поскольку вы все еще ведете внутренний диалог), но я думаю, это хорошее начало. Теперь неплохо было бы добавить нос и пару глаз. Но не раньше, чем вы представите, как это будет выглядеть. Я уже представил:



Мне кажется, что неплохо, если не необходимо, представить голову в виде двух овалов. Благодаря этой форме верхняя часть головы автоматически станет плоской, появится выпуклость на задней части головы, плоская поверхность для лица и подбородка. С помощью овалов вы поймете, где расположить ухо.



Если рассматривать голову в анфас, пересечение круга верхней части головы и овала нижней автоматически определяет место виска, обозначает узкую часть лица и подбородок.



Мы рассмотрели базовую форму головы, но для мультфильма или карикатуры вы можете изменять ее как угодно. Можно взять за основу любую из этих фигур:



На иллюстрациях в этой книге вы видели персонажей с подобной формой головы. Аниматоры создали тысячи героев с разнообразными позами и движениями, но все они строятся на базовых формах и креативном использовании четырех приемов: структура, угол, сжатие, растяжение.

Далее вы видите несколько персонажей из мультфильмов и короткометражек Диснея. Мультипликаторы создали форму их головы, основываясь на простых формах, затем добавляли детали. Структура форм очень гибкая, ее легко можно "оживить", в то же время персонажи узнаваемы, вы никогда не спутаете их друг с другом. Череп, как основу головы, аниматоры студии делают неподвижным, остальные части головы легко растягиваются и сжимаются. Если вы верно нарисовали основу, потом достаточно трудно будет испортить рисунок. Как и в любом занятии: сначала вы узнаете базовые вещи, а потом, и только потом, добавляете деталей, чтобы завершить процесс.



## 38. Ощущение позы

Я постоянно повторяю вам: чувствуйте позу, а не просто смотрите на нее. Когда вы смотрите на позу, вы начинаете копировать ее, и вам снова и снова приходится глядеть на модель. Когда вы ощущаете позу, вы рисуете, как бы вы приняли такую позу. Если нужно, попробуйте встать, отложить альбом и изобразить движение. Почувствуйте, как мышцы сокращаются и расслабляются, сжимаются и растягиваются. Ощутите точку опоры, которая помогает поддерживать баланс. Почувствуйте эмоции. Что вы ощущаете, когда опускается голова? Грусть или расстройство? Когда голова высоко поднята, чувствуете вы гордость, высокомерие или трепет? Что именно? Изобразите все тело через эту эмоцию. Итак, теперь эта поза у вас в голове, вы легко представите ее, просто вспомнив эмоцию. По правде говоря, у вас теперь есть преимущество: в воображении вы можете смотреть на позу с разных сторон.

Сравните этот подход с медленным и утомительным, тяжелым для шеи копированием модели с натуры. Вы смотрите на положение верхней части руки, затем на бумагу, затем вы рисуете это положение, затем смотрите, как располагается нижняя часть руки, затем рисуете и ее тоже. Вы смотрите на модель, решая, что рисовать дальше, смотрите на бумагу, чтобы понять, что вы уже нарисовали и т.д.

Подход "ощущения позы" поможет вам особенно в тех случаях, когда вы наблюдаете модель в необычном ракурсе, например не видите одну руку и ногу. Когда вы смотрите на живого человека и не видите его целиком, недостающие моменты можно дорисовать в воображении. Сделать это с помощью линий гораздо сложнее. Тем не менее, если вы "закрепили" у себя в голове позу человека, вы легко внесете изменения и проясните ее. Как художник-аниматор вы просто обязаны делать позы ясными. Практикуйтесь: пусть зрители легко "считывают" положение героя с экрана. Я уверен, что все вы умеете фантазировать, так примените этот навык в рисунке. Если вы "закрепили" ощущение позы в голове, вы можете придумать ее варианты и оживить своего персонажа.

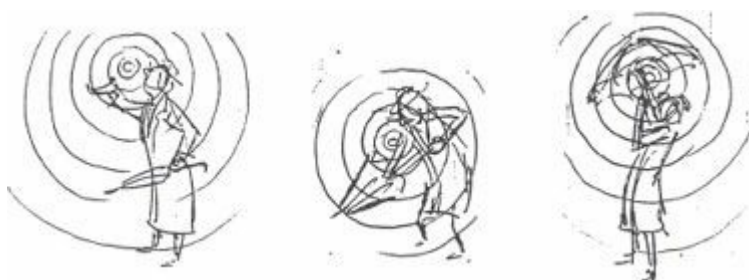


## 39. Преувеличение позы

Когда вы анимируете изображение, переключайтесь с одного рисунка на другой и наблюдайте за эффектом смены преувеличенных движений:



(Перемещайте взгляд с одного рисунка на другой и вы поймете, о чем я говорю.) Благодаря эффекту движения, можно понять, какое действие главное. Остальные движения в какой-то мере уходят на второй план. Аниматор никогда не позволит второстепенным движениям оттянуть внимание зрителя на себя. Фокусируйтесь на главном движении, пусть второстепенные движения исчезнут в поле бокового зрения.



Если зритель отвлечется на движение, которое происходит в дальних от центра кругах, возникнет конфликт. Зритель будет метаться между двумя точками внимания, вместо того, чтобы погрузиться в ясное, идеально сконструированное действие.

Когда вы рисуете модель, вы часто изображаете позу неподвижно. Вот вам упражнение: рассматривайте позу как часть (преувеличенного) действия. Вы не можете сравнить движение модели с предыдущим преувеличенным движением, но вы можете представить, каким бы оно могло быть. Это мысленное упражнение поможет определить центр внимания и подчеркнуть самое важное движение. Однажды одна из наших моделей принесла на занятие зонтик и использовала его в качестве реквизита. Она приняла позу и открыла зонт.

Прошло пять минут занятия, из семнадцати студентов только 3 или 4 нарисовали зонт.

"Первым впечатлением" в этом случае должна быть мысль "женщина открыла зонт" Центр внимания! У художника должно появиться навязчивое желание набросать скетч, который кричал бы "женщина открывает зонт".

Даже если вы определили фокус внимания, игра только началась. И самый короткий путь к победе: соблюдать правила рисунка (перспектива, напряжение, углы, ритм, сжатие, растяжение и т.д.). Подчеркивайте тему и лейтмотив движения каждой линией. Почувствуйте пик движения в воображении. Вы оттолкнетесь от придуманного преувеличенного образа и создадите динамический рисунок. Например, "женщина открывает зонт".

Но не забывайте о том, что каким бы ни был реквизит, или действие, главное - это история. Окружение только подчеркивает главный сюжет. У художника-раскадровщика есть только один рисунок, чтобы показать сцену. Нужно сделать рисунок, иллюстрирующий суть истории. Если в истории присутствует зонтик, он обязательно должен появиться в скетче. Ни художник-раскадровщик, ни режиссер не должны волноваться о том, насколько детально прорисована анатомия, пока скетч рассказывает определенную историю.

В процессе творчества любого писателя есть неизбежный этап, когда автор переступает через желание расставить достаточное количество глаголов, прилагательных, предлогов в нужных местах. Именно тогда история становится интересной, захватывающей, напряженной, занятой и поглощающей внимание зрителей.

Достойная цель и для художника-аниматора.



## 40. Поза и настроение

Способность оживлять родственна способности действовать. Анимация - это по сути действие на бумаге. Аниматору не обязательно быть актером и свободно держаться перед камерой, но он должен остро чувствовать движения и позы, которые передают разное настроение и эмоции, необходимые для истории. В конце концов, любое положение, любая фаза действия должна рассказывать историю, рассказывать убедительно и занятно.

Аниматор изображает действия и реакции пресонажа, его самые дикие страсти и неуловимо тонкие тона настроения. Кто бы ни был главным героем: животное, человек, неодушевленный объект - аниматор всегда изображает его чуть более преувеличенно, чем в реальной жизни, но никогда не выходит за рамки хорошего вкуса.

Правило карикатурности касается и одежды. Не забывайте о том, что герой и его наряд - это целостное изображение. Двигается или стоит герой, его одежда повторяет его действия.

Используйте символы, чтобы найти позу для настроения или персонажа (смотрите главу "символы для поз"). На следующей странице вы увидите листок с набросками для Мадам Медузы из "Спасателей". Ее позы постоянно скручены, в них видно диагонали и спирали, у нее напряженные и вертлявые пальцы, а руки образуют треугольники. Форма ее тела, от макушки до пяток, напоминает песочные часы. Такие же, как на брюхе у самки паука "черная вдова"



Стервелла де Виль из *101 далматинца*



Хорошенько изучите наброски Мадам Медузы. Беспокойство в каждой ее черте, диагонали - в каждой структуре.

Обратите внимания на движения людей в разном настроении. Как правило спокойный человек вряд будет двигаться прерывисто или угрожающе. Также как и человек, чья жизнь в опасности, не будет беззаботно вальсировать от одного окна к другому, высматривая своего преследователя с топором.

Когда вы нашли настроение героя, оно не должно изменяться, пока не появится причина для его изменения, очевидная для зрителя. Смена настроения героя также должна быть яркой. Аудитория любит состояние напряжения в детективной истории, но не любит непонятное чувство неизвестности, когда нельзя угадать настроение героя. Зрителю льстит, когда ему удастся угадывать настроение персонажа или даже предвосхищать его. Когда люди слушают музыку, им нравится четкий ритм. Они могут подстроиться под него, отбивать его. Уберешь ритм, все начнет разваливаться. Если вы в мультфильме уберете у персонажа его настроение (ритм), он станет нечетким, непонятным и неправдоподобным.

Фишка *Алисы в стране чудес* - во внезапной смене настроения героев. Алису постоянно бросает из крайности в крайность, но зрителей - нет. Они понимают, что в этом и заключается изюминка истории.

## 41. Поза и настроение. А также тайминг, фразировка и текстура

Позы позволяют не только создать настроение или выразить эмоцию, но и преувеличить. Если вы анимируете сцену с помощью преувеличенных поз (а не обычных), вам будет легче рассчитать время движения с помощью временных графиков. Графики накладываются на каждое преувеличенное движение, поэтому остальной команде будет легче создать промежуточные кадры в соответствии с замыслом аниматора. С помощью графиков осуществляется запись, как именно анимировали сцену. Если нужно будет изменить временные рамки, графики корректируются, новые рисунки делаются на их основе.

Дон Грэхэм (из неопубликованных глав *Искусства анимации*) называет преувеличенную позу "рисунком, рассказывающим историю". Если преувеличенные позы достаточно выразительны, нет необходимости изображать промежуточные движения. Зритель может сам догадаться, что произошло. Автор сравнивает "анимацию позы" с наблюдением за полетом колибри. Мы видим, как птица зависает в воздухе и как она набирает нектар. Ее молниеносные перемещения между этими состояниями смазаны, но мы и так понимаем, что произошло.



Аккуратно используйте прием размывания промежуточного действия. Персонажи вроде Тарана и Айлонви (*Черный котел*) двигаются не так быстро, чтобы их движения стали размытыми. Тем не менее, их преувеличенные движения изображены выразительно. В конце концов, благодаря четким временным рамкам, можно и не размывать промежуточные кадры.



Фразировка - еще один аспект использования преувеличения в анимации. Люди и животные двигаются и говорят в своем особом темпе. Есть позы-действия, позы-движения, позы-предвосхищения. У разных видов движения со словами согласуются по разному. Речь состоит из фраз. Мы говорим десять слов и делаем паузу, затем пять слов и пауза и т.д. Некоторые люди тараторят, пока у них не кончится дыхание. Однажды мы с Джоном Луонсберри провели эксперимент: запустили Питера Пена, наложив на пленку одну повторяющуюся реплику. Удивительно, сколько сцен совпало по времени с этой репликой

Эрик Ларсон в статье "Переносим на экран" отмечает, что фразировка оживляет движение, делает его интересным и правдоподобным. Фразировку тоже можно сравнить с ритмом. У всего в жизни есть ритм: некоторые дни полны стакатто, в других кажется нет ничего, кроме пауз. А день жизни можно сравнить с сценой в анимации: яркие события - это преувеличения, моменты принятия решения - предвосхищение действия, также есть замедление начала и окончания движения.

Некоторые люди действуют и задают свой ритм, другие только реагируют и подчиняются случайному ритму. В анимации не может быть случайности: художник постоянно работает над ритмом.

Давайте назовем позу, которая лучше всего передает настроение сцены "экстремальное преувеличение". Рисуя эту позу, художник обычно полагается на раскадровку. На одну сцену приходится только одна поза "экстремального преувеличения". Берегите ее для важного акцента истории. В реплике бывает одно-два слова, которыми подчеркивается напряжение, персонаж их акцентирует.



Благодаря этим словам-акцентам, аниматор понимает, где и как следует ставить временные рамки действия, какой рисунок должен быть подготовкой действия, какой преувеличенным действием, а какой "экстремальным преувеличением". Если несколько слов идут подряд, на них может приходиться одно преувеличенное движение. В сцене может быть 30 слов и только 6 преувеличенных поз.

Группы слов формируют фразы, фразы не только упрощают анимацию, но и помогают акцентировать определенные слова. В диалоге иногда тело говорит об одном, а голова о другом, иногда даже голова об одном, а рот о другом. В построении диалога также помогают руки и ладони: а многое можно сказать глазами.

Представьте, что фразировка и тайминг - это текстура сцены. Мы привыкли думать, что текстура – это свойство поверхности одежды или другого материала. Некоторые представили себе текстуру в глобальном смысле, как например древесина, волокно, гобелен или Персидский ковер. Другие представили себе более конкретные примеры. Так и в сцене может быть целостный линейный узор (текстура): представьте какую-нибудь длинную и грандиозную сцену, например зал, полный танцующих людей, или стадион с болельщиками на игре «Большого шлема». У сцены может почти и не быть текстуры, например, если вы изображаете фермеров, отдыхающих на склоне. Тайминг этих двух сцен конечно же будет разный. Чтобы изобразить сцену с фанатами на стадионе вам необходимо создать несколько экстремальных поз, и вы уложите в пару футов. Для сцены с отдыхающими фермерами понадобится одна спокойная поза и несколько футов - чтобы показать, что ничего не происходит.





## 42. Символы для поз

### Символы для поз

Перед вами ряд символов, которые обозначают настроения, состояния, поведения и другие условия. Любой объект может быть символичен

За любым символом кроется эмоция. Когда мы используем символ в рисунке, зритель чувствует эмоцию, с которой связан символ

Рисунок ничто иное, как символ, ведь рисунок - последовательность и система линий и форм, которые обозначают реальный мир. Вы в той степени сможете вызвать эмоции у зрителей, в которой у вас получится передать их на экране с помощью символов.

Когда вы используете символы, это не только обогащает сцену, но и помогает проиллюстрировать в ней ваши идеи



Волна - изгиб  
Величие, энергия, ритм,  
юность, гибкость,  
естественность, буйность,  
взволнованность.



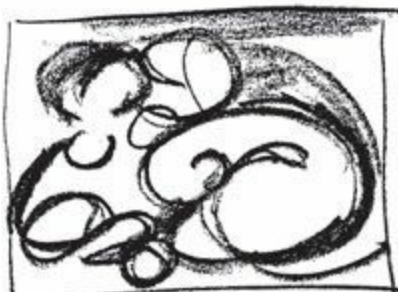
Пламя  
Страстность, желание,  
сила природы, напор,  
безумие, угроза,  
трагедия



Острые формы  
Тревога, пронзительность,  
живость, активность



Сгорбленные фигуры  
Усталость, печаль, трагедия



Сферы  
Удобство, роскошь,  
чувственность, изобилие,  
богатство



Сталкивающиеся диагонали  
Конфликт, диссонанс,  
напряжение, физическое  
или эмоциональное  
расстройство



Спирали  
Зарождение жизни, великая  
сила, мистичность,  
воодушевление.



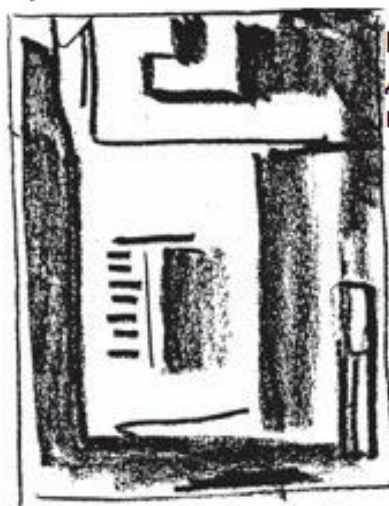
Зигзаги  
Оживление, возбуждение,  
беспокойство



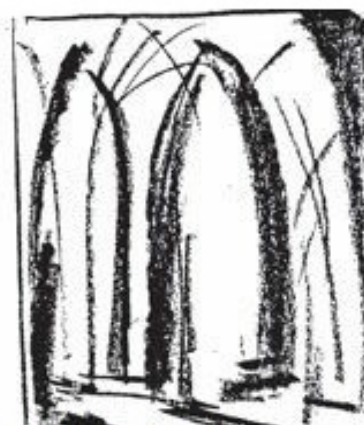
Горизонтальные линии  
Покой, тишина, мир,  
законченность, пространство,  
глубина



Вертикальные линии  
Достоинство, строгость,  
высота, величие, напряжение



Вертикальные и  
горизонтальные линии  
Невозмутимость,  
выносливость, твердость,  
защита, упрямство



Готические арки  
тайна, созерцание,  
желание, духовность  
трепет





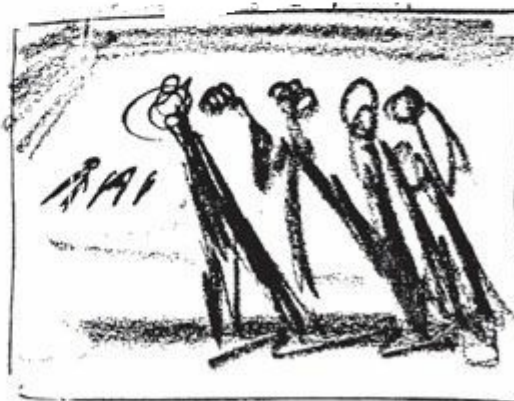
Символы колебания  
Точки, пунктир, ломанные линии,  
колебания цвета и структуры



Фонтан  
Спонтанность, свобода,  
безответственность, радость



Водопад  
Удовольствие, игривость,  
скорость, сила, ритмичность



Диагонали без опоры  
Движение вдоль или туда-сюда

## 43. Позитивное и негативное пространство

Возьмите на вооружение прием игры позитивным и негативным пространством.

Если вы используете подходящие декорации, вы найдете баланс позитивного и негативного пространства, окружение поможет вам задать настроение в сцене. Вы сможете сыграть на атмосфере сцены и глубже развить действие.

История может быть напигована разными эмоциями - это естественный порядок вещей. Атмосфера повествования может колебаться от счастья к грусти, от радостного настроения к серьезному, от поражения (или возможности поражения) к победе (предчувствию победы).

В композицию сцен, где персонаж чувствует угрозу, добавляйте больше негативного пространства.

В случае, когда персонаж "на коне", пусть будет больше позитивного пространства, а герой принимает победоносные позы и излучает уверенность.

# Позитивное и негативное пространство





## 44. Силуэт

Вот несколько замечательных рисунков силуэтов. Обратите внимание, на рисунке мы не видим ни глаз, ни рта, ни других деталей, тем не менее, легко определяем настроение героя: просящее, осторожное, отвергающее, задумчивое, грустное, игривое и.т.д.

С помощью линий можно нарисовать любое настроение, но суть позы художник передает через сочетание базовых и дополняющих форм, игру позитивного и негативного пространства.

И сам аниматор, и его помощник должны упорно искать это особое сочетание.



## 45. P.S. Метафизическая сторона

Сквозь так называемые религии «Новой мысли» лейтмотивом проходит одна и та же тема: они прославляют жизнь, мир, счастье, здоровье и успех. Один из способов попасть в волну этой энергии – начинать день с позитивных мыслей. Например с такой: «Сегодня у меня все получится, если я буду искать во всем позитивные моменты».

Художники посвящают своей работе большую часть дня, поэтому неплохо было бы использовать позитивные утверждения и в отношении рисунка. Например, «у меня выйдет самый лучший рисунок, потому что я сделаю его таким». Этой мыслью вы запустите сразу два фактора: фактор ожидания и фактор отношения. Оба фактора – мощные источники энергии. Спортсмены всегда показывают лучшие результаты на соревнованиях у себя дома, потому что их поддерживают болельщики. Они активируют фактор ожидания и отношения команды.

У вас, как у художников, нет команды болельщиков, оркестра, баннеров и возбужденной толпы обожателей, которая помогала бы вам достичь высот творчества. Вы сами можете помочь себе не свернуть с дороги, ежедневно подбадривая себя позитивными, спокойными, действенными утверждениями.



- Что это за запах?
- Мой новый парфюм. Я решила, что тебе понравится такое начало дня
- Разве он не начинается с бекона и яиц?

## 46. Рисуем глаголами, а не существительными

Если вы не хотите, чтобы у вас получился безжизненный, статичный рисунок, попытайтесь рисовать глаголами, а не существительными. Существительное называет человека, место или вещь, глагол декларирует действие, состояние или происшествие.

Я часто говорю: пересматривайте свои мысли и привычки. Многие из вас смотрят на мир бездумно, заимствуют, но не анализируют.

Допустим, модель (это касается рисунков и без модели) наклонилась, растопырив локти. Если вы рисуете позу в аспекте существительных, вы обозначите про себя части тела человека (плечевая кость, лучевая кость, локтевая кость, лопатка, бицепс, трицепс, дельтовидная мышца и.т.д.) и будете рисовать их там, где они должны находиться. Если между вашими глазами и руками хорошая координация, или у вас хорошая память, или модель хорошо позирует, или у вас есть отличная книжка по анатомии – вы сделаете приличный рисунок, пользуясь подходом с существительными. Когда вы пользуетесь подходом с глаголами, вы нарисуете женщину, которая *наклоняется* вперед, *вытягивает* руки, *расчесывает* волосы или *сушит* их полотенцем. Вы нарисуете волосы, который *спадают* за ее рукой. Руку, которая *поднимается* и продолжает дальше это движение. Вы нарисуете мышцы спины, которые *растягиваются*, мышцы левой стороны тела, которые *сокращаются*, движение снизу, которое видно благодаря углу, образованному подмышками. Тело *балансирует*, *сжимается*, *образует* углы. Вы чувствуете, что модель думает о своих движениях, она не застыла неподвижно.

Используйте список глаголов, чтобы вдохнуть жизнь в свой рисунок. Конечно, позу можно описать словосочетанием «женщина после душа», но глаголы зарядят рисунок движением, ритмом, активностью и помогут зрителю включиться в историю.



## 47. Постепенное осознание

Однажды я зашел в гости к Гленну Кинну и увидел, что он вешает себе на стену вдохновляющие рисунки. Он надеялся на появление гениальной идеи через постепенное осознание истины, объяснил он мне. Конечно Гленн пошутил, но в его шутке была доля правды.

Выбирайте, что попадает в поле вашего сознания. Грубо говоря, наш мозг может воспринимать только одну вещь в одну единицу времени. Можно сравнить механизм действия сознания с механизмом телефонной линии. Сознание «слушает» только то, что заслуживает его внимания. Подсознание получает непрерывный поток информации: это скорее напоминает не телефонный провод, а радиоволны, распространяющиеся в разных направлениях. Подсознание получает информацию отовсюду, с помощью пяти систем восприятия (плюс телесные ощущения) в форме неосознаваемых сигналов «постепенного осознания».

Многие из вас слышали о классическом эксперименте, который проводился в кинотеатрах несколько лет назад. В течении фильма зрители видели двадцать пятый, неосознаваемый кадр с рекламой попкорна и кока-колы. Сознание человека не улавливало двадцать пятый кадр в отличие от подсознания. Неосознаваемое послание подействовало, и продажи попкорна и кока-колы выросли на 20-30%.

Чуть позже один парень использовал этот метод и записал несколько кассет, которые помогали людям учиться позитивному мышлению во время прослушивания. Аудитория слышала только звук волн, бьющихся о берег. Запись помогала решать повседневные проблемы, такие как прокрастинация, нарушения образа Я, проблемы с пищевым поведением и многое другое. Человек, страдающий от определенной проблемы, слушал кассету около часа в день, и, пока шум прибоя ублаживал его сознание, подсознание воспринимало утверждения, которые помогали ему справиться с непродуктивными мыслями. Посыл в том, что очень часто негативное влияние даже не доходит до сознания, но отравляет все наши мысли, а затем тело и разум – в некоторых случаях всю нашу жизнь. Те, кто использовал этот метод, были восхищены его результатами (они были благодарны автору от всей души).

Так что будьте уверены в том, что постепенное осознание (подсознательные сигналы) это действенный прием. Техника поможет вам повернуть мысли в нужном направлении (или сменить неправильное направление).

Если вы хотите преуспеть в искусстве анимации, воспользуйтесь этим великолепным приемом, помогите себе добиться успеха. Если вам не хочется быть лучшим в своем деле, задумайтесь, что вы упустили?

На прошлом уроке я говорил: у позитивного мышления есть много форм. Использование техники с участием подсознания принесет вам наиболее эффективный результат. Кроме того, неужели неприятно окружить себя лучшими рисунками и жизнеутверждающими цитатами? Вашему подсознанию понравится эта информация, оно найдет способ ей воспользоваться. Двадцать четыре часа в сутки эта часть вашего разума манипулирует вами и сопоставляет кусочки информации, пытаясь выжать из нее что-то полезное. Вы не успеете ничего поделать, как бессознательное выкопает что-нибудь деструктивное из вашего разума, и вы начнете думать неэффективно. Помните, у бессознательного нет цели, пока вы с помощью сознания не начнете его контролировать.

В книге Уолли Эймса (человека с коробки шоколадного печенья) "Сила в вас" есть занятные мудрые мысли, они появляются в течении всей книги в рамочках. По замыслу автора, они резюмируют текст, но они также ценны сами по себе. Вот пример.

"У каждого из нас есть свобода выбора. Мы выбираем результат своей жизни, даже если отказываемся от выбора."

"Помните охранника у "двери посознания"? — либо вы выбираете, какие семена кидать в свой разум (мысли, улучшающие жизнь), либо вы пассивно позволяете расти там любым сорнякам."

"Успех - это результат вашего отношения к жизни. Находите позитивный ценные моменты во всем, что вас окружает, отстраняйтесь от негативных моментов и от того, что мешает вам жить"



Если "охранник у двери посознания" работает плохо и впускает всякий мусор, может быть пришло время сменить охрану? В ваш "котел творчества", где кипят креативные идеи, должны попадать только замечательные и позитивные мысли.

Ниже я поместил несколько "визуальных сюрпризов", чтобы подкормить ваше голодное подсознание. Между прочим, лучшие примеры вы не найдете - рисунки были сделаны художниками студии Дисней



## 48. Рисунок и карикатура

Я часто говорю о том, чтобы вы обращали внимание на строение тела модели: отражайте в рисунке высокий ли натурщик, или он пузатый, или гибкий. (Вы часто пытаетесь нарисовать идеальную фигуру, будто бы из учебника анатомии). То же самое касается головы того, кто вам позирует: у модели может быть тонкий нос, двойной подбородок, обвисшие щеки, длинная верхняя губа, глаза-бусинки или низкий лоб. Все эти элементы помогут вам найти и подчеркнуть движение. Структура тела, головы, черт лица подчеркивает и определяет возможности и уникальность движения, особенно если эти отличительные черты можно преувеличить.

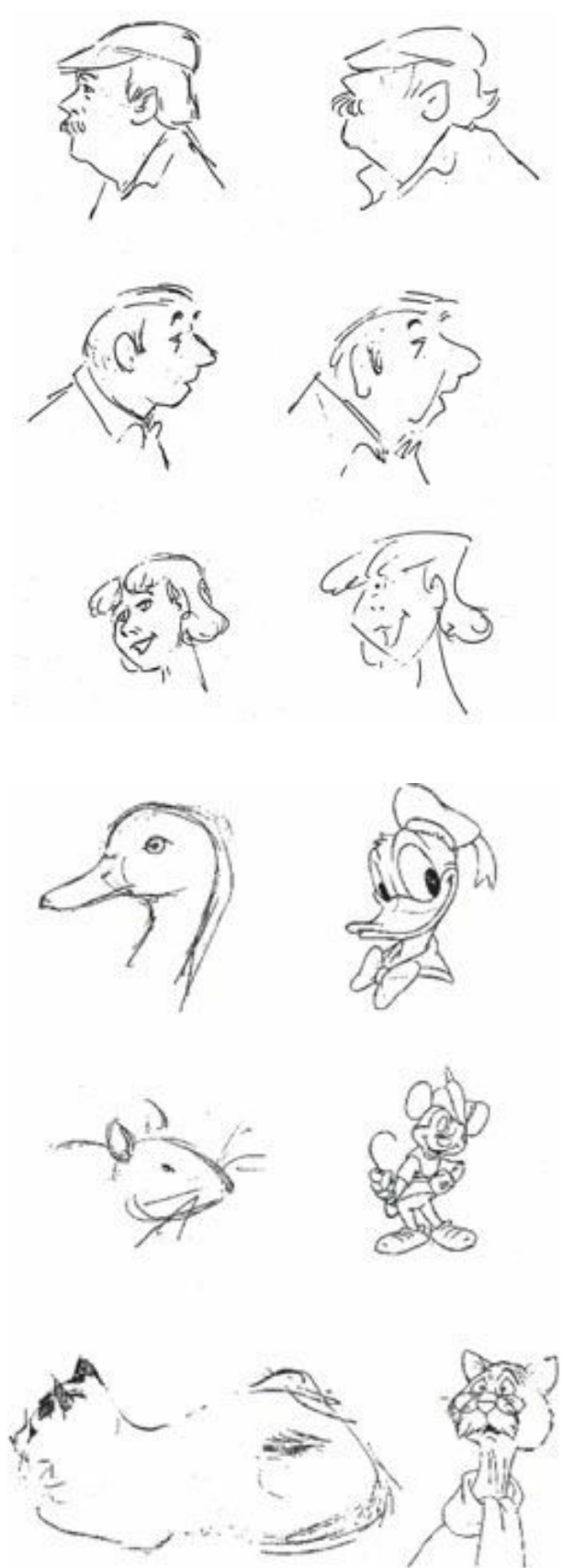
Дон Грехэм говорил: «Дело не в том, как хорошо вы нарисуете связки, мышцы и другие анатомические структуры. Главное: где вы их расположите, как они взаимосвязаны и как двигаются. Вот что важно.» Уолли Рейтерман говорил «Улавливайте дух предметов. Это самое важное. Затем можете надстраивать сверху все, что угодно». Уорд Кимбал говорил, если он разложит какой-либо объект на части, а затем соберет вместе, он сможет нарисовать это. Попробуйте применить этот подход к рисунку головы. Если вы проанализируете конструкцию головы, черты лица и цель движения – вы легко нарисуете это.

Идеальный рисунок модели в анимации – это тот, который четко описывает строение головы и черт лица. Качественно прорисовывайте пропорции и черты лица. Хороший рисунок помогает найти самую преувеличенную позу для персонажа. Но это нелегко. Это еще сложнее, когда вы рисуете с натуры. Искать отличительные черты модели и использовать их, чтобы раскрыть и обогатить движение - все это остается на вашей совести. Копирование рисунков из учебника по анатомии вам не поможет. Конечно, вы можете опираться на базовую структуру тела, но каждый персонаж – уникален, а движение произрастает из уникальности, которую необходимо обнаружить.

Для художника-аниматора золотая середина находится на шкале между естественным анатомическим изображением и мультипликационным преувеличением. Уолт так говорил о преувеличении: «Настоящее определение преувеличения – это преувеличение иллюзии настоящего, преувеличение ощущения движения». Эрик Ларсон говорил: «Слово «преувеличение»(карикатура) имело значение «перегруживать», это мы и делаем: перегруживаем. Под карикатурой мы понимаем забавное преувеличение типичных черт объекта, человека, животного, строения и т.д. Но карикатура – это не всегда забавное или смешное преувеличение, на самом деле - это «искажение» с помощью преувеличения частей или типичных черт (по словарю Вебстера)».

Дух предметов, как назвал это Уолли, легко изобразить через преувеличение. Оно не обязательно должно быть комичным. Множество трогательных рисунков серьезных и проникновенных моментов жизни – это тонкая карикатура на реальность. Я не предлагаю вам становиться такими же проицательными, как Норман Роквелл или такими же оторванными от жизни как Гэри Ларсон, но не забывайте, что мы, мультипликаторы, работаем в сфере развлечений, держите эту мысль в голове и изучайте своих моделей с этой точки зрения.

На следующих страницах вы увидите несколько моих рисунков, это не просто буквальная зарисовка моделей: я преувеличил некоторые их черты, чтобы показать вам возможности усиления и персонажа, и движения.





3

Видение





## 49. Что не надо видеть

Когда вы рисуете модель, вы должны смотреть еще и на то, на что не надо смотреть. Часто появляются ненужные выпуклости, бугорки, утонченные интерпретации. Одежда так вообще ведет себя изменчиво во всех смыслах. Многослойный наряд часто противоречит основному движению и делает что-то свое. Когда вы видите, что происходит нечто подобное, берите дело в свои руки и ищите смысл там, где он отсутствует. Лучший способ справиться с этой проблемой - вернуться к первому впечатлению от модели, отстранясь от того, что "делает" одежда, вернуться к тому, как вы "назвали" позу. Название позы - это закономерный результат изучения позы при первом впечатлении. Это ваш выбор: рисовать позу как конфликт или всего лишь как анатомическую структуру.

### Хорошая история

Хорошая история помогает аниматору. Если сюжет ясный и четкий, у художника есть прочная база для работы. Я часть слышал следующее предупреждение: "Если у вас ничего не выходит, значит идея плохая". Обычно аниматоры пытаются воевать с рисунком, дорабатывают его, крутят туда-сюда, вносят мелкие изменения, затем откладывают в сторону и ищут другой подход. Идея была плоха - или ее невозможно реализовать.

### Когда вы идете, вы идете

Обычный рисунок модели, если у вас нет четкой концепции, на что ориентироваться (на движение или на историю), может превратиться в композицию из мускулов, костей и одежды. С другой стороны, вы, как художник/режиссер/раскадровщик, ясно объясняете модели, что нужно сделать. Тогда и удастся передать мысль. Философия Дзен утверждает: "Когда вы идете, вы идете, когда вы едите, вы едите...." Может быть ваш рисунок должен быть также ясен и прост?



## Сначала суп, потом сладкое

На что не нужно смотреть на начальных этапах работы, так это на то, что усложняет или ослабляет первое впечатление. Первое впечатление должно быть настолько простым и ясным, насколько это возможно. Все время будьте настороже, чтобы не отвлекаться на детали. Моя мама постоянно говорила: "Сначала скушай суп, а потом уже десерт".

## Ожерелье на шее или шея с ожерельем

Я видел, как некоторые из вас начинали рисунок с деталей. Это было похоже на ожерелье, болтающееся в воздухе перед тем, как нарисована шея. Звучит глупо, но время от времени каждый из нас берет на себя этот грех. Для начала решите, что главное - десерт оставьте на потом. Вы не рисуете ожерелье, затем прикрепляете к нему человека. Вы рисуете человека, делающего что-либо. Инициатива действия исходит либо от модели, либо вы сами придумываете движение, чтобы в рисунке появился конфликт, а значит его рисунок имел бы смысл. Придет время и для ожерелья.

## Переключение механизма

Когда вы смотрите спектакль или кино, вы смотрите не на актера, а на его игру. Внутри себя вы переключаете рычаг. То же самое происходит во время рисования. Вы смотрите не на модель, а на обманчивое, но уловимое движение. Вы не рисуете человека внутри костюма, не рисуете вешалку для наряда. Вы рисуете человека, который надел одежду, а одежда подчиняется его движениям.

## Освещение движения

Было бы великолепно, если бы существовал прожектор, который освещал бы только движение модели. Он бы фильтровал все ненужные детали. На самом деле такой прожектор есть, и он внутри нас. Он говорит нам: "освещай персонажа и увидишь его лучше"

## Что видит зритель?

В воображении писателя возникает картина и он описывает ее на бумаге. Каждый раз, когда читатель пробегает глазами описание, картина возникает у него в голове.

Художник рисует картину, и каждый раз, когда зритель ее видит, в голове у зрителя возникает впечатление художника. Если художник упустил яркое первое впечатление (суть движения), рисунок превратится в копию непонятных деталей, складок, выпуклостей. Это и увидит зритель.

## Улавливаем суть позы

Нам повезло: некоторые модели побуждали нас видеть глубже деталей, поэтому мы смотрели не на позу, а внутрь позы. Если вы переживали нечто подобное, вы знаете это ощущение: на фигуру будто падает свет. Я не профессиональный карикатурист, я занимаюсь карикатурой, чтобы расслабиться. Но мне знакомо это ощущение освещения во время работы. Я размышляю над темой или над персонажем, затем в моей голове что-то срабатывает, прогоняет материал через ментальный компьютер, и через секунды у меня в голове возникает гэг с персонажами, композицией и диалогами. Похоже на то, будто я сорвал фрукт с дерева. Каким-то образом движения совпадают с репликами, будто в подсознании сидит режиссер, который ставит сцены и руководит актерами.

## Не портите все деталями

Похожий механизм действует, когда я рисую с натуры (или разрабатываю движения для сцены). Я прогоняю проблему через ментальные каналы, и, если я не концентрируюсь на отдельных элементах и деталях, мой внутренний компьютер выдает мне результат в виде выразительной формы: композиции, персонажа и сути движения.

## Найдите переключатель

Все вы испытывали когда-либо чувство, что все "идет как надо". Но внезапно что-то происходит, и это чувство вас покидает. Вы задаетесь вопросами: что произошло? Почему вдохновение ушло, когда оно нужно больше всего? Поэтому, когда вы снова почувствуете вдохновение, не сидите просто так, наслаждаясь этим чувством. Проанализируйте условия. Что бы вы могли сделать, чтобы включить вдохновение в следующий раз самому? Если вы увидите человека, который бродит вокруг с безмятежным, эйфорическим выражением лица, будьте уверены, он нашел свой переключатель.

Перед вами несколько рисунков Милта Хола. Изучите наряд героя. Обратите внимание, хотя движения персонажа довольно сложны, его наряд нарисован просто: никаких бугорков и вздутий. На последнем рисунке - совершенный образец простоты. Громоздкий наряд отражает движения персонажа, который его носит.



## 50. Немного интроспекции

Все люди прекрасны и странны по-своему. У всех нас свои психологические заморочки, которые влекут нас по жизни, и иногда заводят на те дороги, которые мы сами не выбираем. Почему вы решили заниматься искусством? Наверняка не потому, что у вас это здорово получается. Если бы получалось хорошо, вы бы не пришли на занятие, не тратили бы столько часов, тренируясь. Но все вы двигаетесь вперед, каждый в своем темпе: некоторые из вас жаждут новых знания, трудолюбиво совершенствуют свою технику, другие ждут знака, который подскажет им дорогу. Некоторых из вас подгоняет невидимое желание творчества. Другим нужен толчок, мотивирующий сделать что-либо.

Анимация - это искусство, требующее жертв. С одной стороны в случае успеха вас ждут небывалые награды, с другой стороны путь к успеху тернист. Мы творцы, но не видим зрителей. Мы актеры, но не слышим аплодисментов. Мы художники, но наши работы никто не вешает на стену и не дарит друзьям. Мы остро чувствующие люди, и нашу чувствительность оценивают в сомнительных кинотеатрах по всему миру за банкой попкорна. Тем не менее, каждый день мы вынуждены нырять в глубины своего разума и возвращаться с свежими креативными идеями, питающими индустрию развлечения. Это требует особой дисциплины, самоотверженности и энтузиазма. Поперчите свой внутренний диалог вдохновляющими доводами. Иногда нужно создавать аудиторию, для которой вы рисуете, у себя в голове. Ваши коллеги только частично могут помочь вас в этом. К коллегам мы идем за критикой, а не за похвалой. У режиссеров жалости не найдешь. С режиссерами мы сотрудничаем, а не занимаемся совместным творчеством. Раньше я пел в операх, на концертах и т.д., поэтому я знаю, что такое настоящие аплодисменты. Это божественно. Живая аудитория придает актерам сил. Один режиссер-постановщик сказал своей труппе в вечер премьеры:

У вас был отличный реквизит, отличная команда и площадка, на который мы ставили пьесу, но тем не менее руки у вас были связаны — не хватало одного необходимого элемента. Сегодня вечером вы выступаете перед зрителями, и теперь у вас есть все, что нужно.

Что ж, у аниматоров есть зрители, которых мы не видим. Мы не услышим аплодисментов, но у нас есть потенциальная аудитория, для которой мы творим. Держите эту мысль в голове, начиная свой каждый день как генеральную репетицию. Пусть даже каждый день вы сталкиваетесь с миллиардом трудностей на пути к завершению проекта, разыгрывайте каждое действие для невидимого и таинственного зрителя. Пусть вы не видите его, но он существует, и для него вы работаете.

Итак, мои дорогие друзья, если вы из той группы, которой нужен небольшой психологический толчок для того, чтобы подстегнуть креативность, то вот он и был. Если нет, ну что ж...пусть так.

## 51. Это нелегко

Рисунок можно сравнить с вождением машины. Когда вы ведете машину, вы должны пропускать через сознание и постоянно держать под контролем множество факторов: направление, дистанцию с другими машинами и их скорость, педаль газа, руль, тормоза, сцепление, в правильной линии ли вы находитесь, когда нужно свернуть, проверить панель, температуру, масло, ремни безопасности, козырек для защиты от солнца и т.д.

Когда вы рисуете, вы постоянно держите в уме список условий, которые нужно соблюсти, чтобы получился хороший рисунок. Начать нужно с быстрого изучения модели, чтобы ухватить первое впечатление, затем начинается процесс скетчинга. Следует учитывать размер, позу, перспективу (включая перекрытия, уменьшение размера, линии поверхности, ракурс), анатомию, сжатие и растяжение, углы, напряжение. Затем вы снова возвращаетесь к списку требований, возможно пересматриваете их в другом порядке, в зависимости от конкретного случая и стадии, на которой вы находитесь. Неизменно только одно: никогда не забывайте о первом впечатлении, если вы только не рисуете с целью "просто порисовать". Так и в вождении: никогда не забывайте о пункте назначения, если только вы просто не колесите по округе.

Представьте идеальный результат (движение), затем сопоставляйте то, что у вас получилось и мысленную картину того, что должно получиться. Так вы не свернете в неправильном направлении. Идеальный результат - это конечно же отражение того первого впечатления, которое вы получили, глядя на модель.

Неплохой прием: разговаривать с собой во время рисования. Пока карандаш или ручка подчиняются вашей руке, вы говорите себе: "Итак, достаточно ли у меня прямых линий, изгибов, нужно ли выпрямить эти углы, что делать с этой касательной линией? Вспомним первое впечатление, совпадает ли мой рисунок с ним? Нужно усилить это напряжение, подчеркнуть подъем и растяжение. Как бы четче это сделать?"



Возможно вы подумаете, что для обычного процесса зарисовывания на бумаге движения, эта техника требует слишком сильного вовлечения. Но вы делаете не просто рисунок движения "по-старинке", это рисунок, над которым вы работаете сейчас, в данный момент своей жизни. Пусть он будет необыкновенным, непохожим на другие. Пока соблюдение всех условий хорошего рисунка (и под словом пока я имею в виду "всегда") не станет вашей второй натурой, вам нужно пользоваться какой-нибудь техникой. Вы бы не сели за руль, не проверив топливо, не спланировав маршрут и, конечно же, настроив на радио любимую волну?

Олли Джонстон сказал "Это нелегко". Рисунок требует много внимания и размышлений. Билл Берг сказал "Мне нравится рисовать" Говорил ли он за всех нас? В анимации мы имеем дело не с одним рисунком, их сотни и даже тысячи. Поэтому добавьте в список условий хорошего рисунка терпение, настойчивость и неиссякаемый энтузиазм - качества, требующие постоянной тренировки.

Кто-то из вас подумает, что все эти ментальные техники только препятствуют так называемому творческому началу рисунка. Все-таки правила и контроль - это активность, за которую отвечает левое полушарие. Но если оставить правое полушарие без присмотра, оно почувствует свободу и начнет генерировать идеи в стиле Пикассо. Конечно же, у вас получатся креативные рисунки, но они будут абсолютно неподходящими. Креативность нужна, но нужны и рамки. Поэтому иногда неплохо прибегать к помощи левого полушария.

Первое впечатление - это один из важнейших шагов на пути к идеальному рисунку. Если оно будет неверным, рисунок, сделанный на основе эскиза, можно будет выбрасывать. Возможно, вы подумаете, что я преувеличиваю. В конце концов, если ваш рисунок выглядит прилично, то какого черта... Суть в том, что ваша цель - отточить навык и чувствительность до такой степени, чтобы вы смогли изобразить любое движение. Дух захватывает, когда смотришь на великолепно выполненный анатомический рисунок, но еще больше дух захватывает, когда смотришь на рисунок, который выражает движение, настроение, чувства или осмысленное действие.

Далее вы увидите рисунки, в которых реализуется моя мысль. Художник хорошо знает анатомию, и он использовал это знание, чтобы подчеркнуть личность героя. Изображение анатомии послужило инструментом, с помощью которого художник выразил свою цель. Он отлично почувствовал характер героя и феноменально передал его через подходящие движения.

(Здесь я бы хотел вставить в свою похвалу слова уважения аниматорам, занимающимся клинапом, и художником-фазовщикам. Эти специалисты доводят рисунок до конца, подчеркивая те нюансы, которые изобразил сам аниматор. )



## 52. Хорошее первое впечатление

Проведите следующий эксперимент: посмотрите вокруг - лучше если вы посмотрите на декорации к вашей сцене - и попытайтесь переключать свой мозг в разные режимы. Для начала сконцентрируйтесь на цвете. Снизьте уровень интенсивности других элементов, смотрите только на цвета. Затем фокусируйтесь только на освещенности, затем на объеме, затем на параметрах трехмерного пространства у объектов, которые находятся на разном расстоянии от вас. Теперь сконцентрируйтесь на всем сразу.

Ваша концентрация внимания должно быть станцевала джигу, пока вы перемещались между этими режимами. Очень сложно концентрироваться сразу на нескольких элементах в одну единицу времени. Но если вы продолжите, все части срастутся вместе, и целостность сцены ударит по вам, как бомба. Это первое впечатление, о котором я так много говорю. Иногда его называют моментом вдохновения, моментов абсолютной ясности, инсайтом, мгновением чистого видения, которое Бетти Эдвардс назвала "Ага"-моментом. В действительности это всего лишь яркая, чрезвычайно живая совокупность элементов вокруг вас. Этот прием действенен и незаменим, когда вам нужен свежий взгляд.

Как еще можно применить эту технику? Вы раскладываете сцену или позу на компоненты, анализируете и собираете обратно. Вы получаете хорошее, сильное первое впечатление, элементы которого можно вызывать в воображении, чтобы сравнить с картиной, которая у вас выходит на разных этапах.

В зависимости от вашей цели, истории, смысла движения вы находите фигуру для (не обязательно в этом порядке) полного структурного выражения личности или характера (высокий, худой, изящный, мягкий, кукольный, комичный и.т.д.), затем переходите к сути движения (история для одной позы, как персонаж принимает эту позу, какие чувства она вызывает; вы еще не раз обратитесь к этому чувству, потому что это важный момент), затем переходите к правилам перспективы (см. правила перспективы), думайте, как бы применить их к фигуре, удачные находки запоминаете, чтобы потом при случае применить их в будущем. Обращайте внимание на важные углы и на любые сжатия и растяжения. Возможно я описал процесс сложно, но по факту все происходит в считанные секунды.

Когда вы усвоите эту технику на глубоком уровне, возвращайтесь к целостной фигуре и начинайте рисовать. Если вы застрянете в каком-то фрагменте, не боритесь с бумагой - переключите режимы, вызовите первое впечатление, чтобы оживить свои первоначальные намерения. Техника позволит вам закончить рисунок, прежде чем вы его начнете, процесс рисования будет менее напряженным, вы перестанете обдумывать, взвешивать, сомневаться, уходить в сторону. Я не говорю, что вы не должны учитывать новую информацию. Новая информация должна быть релевантной, усиливать первое впечатление.

Рассказывайте *об одном элементе в одну единицу времени*. Хорошее первое впечатление поможет вам с этой задачей, нужный элемент, которому следует уделить внимание, будет у вас перед глазами, и вы не собьетесь с пути. Простота - это ваш лучший союзник, как в создании идеи движения, так в рисунке движения.

Первое впечатление - это сумма ощущений правого полушария. Частенько, когда вы начинаете рисовать, вмешивается левое полушарие и заставляет уделять внимание деталям: кнопкам, застежкам, карманам, другим элементам одежды - они не приносят ничего нового, только создают ненужные помехи. Не тратьте энергию на борьбу с левым полушарием. Мысленно нажмите кнопку "очистить", и первое впечатление снова появится на внутреннем экране, а с ним и прямые углы, простые формы, сжатие, растяжение и т.д. Вам не нужно совсем отключать левое полушарие. Доверьте ему работу по переключению на первое впечатление каждые 1-2 минуты - левое полушарие хочет помогать (оно думает, что рисует лучше, чем правое). Но если вы позволите ему доминировать, вы получите точную копию объекта со всеми незначительными деталями. Оба полушария хотят вам помочь, просто скажите им, чего вы хотите

Когда я смотрел финал турнира между Агасси и Полом Анаконе, я делал наброски. Быстрые скетчи в быстром темпе. У меня было две цели: (1) уловить действие само по себе и (2) показать личность игрока - движение (чтобы зритель увидел различия между ними). У меня была только одна сотая секунды, чтобы проанализировать движение и 15-45 секунд, чтобы его нарисовать. Это хорошее упражнение: я был вынужден поймать и закрепить хорошее первое впечатление, потому что через секунду поза меняется, и в голове остается ровно столько информации, сколько вы успели собрать в "Ага"-момент. Когда вы рисуете модель на занятии, напоминайте себе, что нужно стремиться поймать движение.

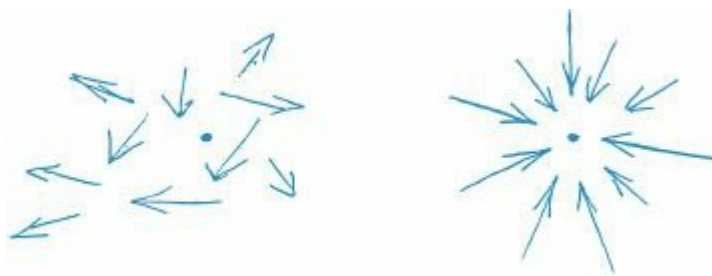
## 53. Придерживаемся темы

Однажды я беседовал с дирижером, и он рассказывал об особенностях работы над первой симфонией Малера. Он сказал, что нужно остерегаться слишком большого количества кульминационных моментов. Симфония довольно длинная - около 55 минут, в ней много приятных пассажей, каждый из которых исполняется по-особому. Тем не менее, следует контролировать искушение дирижировать оркестром в разной манере, так как главная тема должна звучать в каждом пассаже.

Рисунок напоминает дирижирование. Художники - это дирижеры, которые хотят опробовать на модели много интересных пассажей. Некоторые пассажи: морщинка, ремень на поясе, прическа - настолько радуют наш глаз, что мы создаем шедевр из несущественных деталей. Как правило в рисунке превалирует одна главная тема. Обыграйте ее хорошенько. Иначе рисунок распадется на несколько несвязанных между собой кульминационных моментов.

Рисунок рассказывает историю, неважно один ли это рисунок, или серия, как в анимационной сцене. И в том, и в другом случае есть второстепенные действия, элементы костюма, декорации, которые нужно как-то обозначить. Тем не менее, история на первом плане, а все остальное играет второстепенную роль. Второстепенная роль - не значит менее важная роль. *Каждый* элемент рисунка помогает рассказать историю. Каждая линия помогает зрителю увидеть главную тему.

Вот вам ясный пример:



У каждого рисунка из серии рисунков анимационной сцены есть главная тема, к которой приковано внимание зрителя. Каждая линия должна удерживать внимание. В музыке и литературе удержать зрителя гораздо сложнее. Аудитория слушает мелодию длиной в 55 минут. Композитор должен обладать мастерством и концентрацией, чтобы поддерживать в мелодии главный мотив. У писателя похожая проблема. В романтической истории, в психологическом триллере слова играют такую же роль, как линии в рисунке. Они помогают раскрывать сущность темы, поддерживать ее течение. Выбор не того слова или фразы в неправильном месте испортят атмосферу. Элементы, не связанные с историей (сюжет, настроение, движение) выбрасывайте без сожаления.

Ниже вы увидите два рисунка с занятия. На них художник проиллюстрировал мысль "смещения центра силы вниз", "накопления силы" и конгломерат отдельных элементов, важных для истории. (Мне нравится слово "конгломерат", оно обозначает массу отдельных элементов, собранных вместе - их сумму.)

Если бы автор продолжил работу над первым рисунком и изучил бы свою модель тщательнее, получилась бы неплохая работа.

Второй набросок фокусирует ваше внимание на истории. Моряк тянет канат в определенном направлении. Вы чувствуете силу этого каната. Второстепенное движение конца веревки говорит, что моряк еще не закончил дело. Об этом же говорит рука персонажа, преувеличенно выброшенная в воздух. Моряк согнулся вперед и наклонился к земле, перегибаясь через первый моток веревки у него в руках, что вызывает другое движение: живот, свешивающийся через ремень. Прямая линия правой ноги и движение левой, наряду с "каналом", созданным двумя руками и разлетающейся в стороны веревкой, лицо, которое мы не видим, создают "пассаж" (любимое слово Дона Грэхэма), благодаря которому внимание зрителя либо задерживается на картине, либо уходит в сторону. Вот так нужно рассказывать историю, каждая линия вносит свой вклад.

Рисунок - это не просто нарисованная нога здесь, рука там, а голова в другом месте и т.д. Рисунок - это притча, которая учит нас чему-либо. Если у истории есть смысл, она удалась, если это просто милая история, зачем она была создана?





## 54. Иногда я думаю, почему я трачу столько одиноких часов...

Чтобы научиться рисовать, нужно выучить "визуальный словарь", также как чтобы научиться говорить, нужно обладать неким словарным запасом. Чтобы научиться говорить, вы должны знать, как составлять структуру предложения, владеть правилами синтаксиса, интонациями. Чтобы научиться рисовать, нужно знать правила рисунка, тогда вы сможете передать смысл через ваши творения. Мы относимся к речи как к чему-то обычному, но в далеком прошлом у людей не было слов, были другие способы, чтобы общаться друг с другом, такие же простые, как сами древние люди. К текущему моменту способы коммуникации эволюционировали, и до сих пор эволюционируют. На наших занятиях мы попробуем шагнуть в общении через рисунок чуть дальше. Мы рассмотрим движение целостно, нарисуем его свежо и ясно.

Это вовсе не так легко. Вы изучали анатомию, вы провели немало часов, анализируя работы своих любимых художников, пока вам не пришло осознание, как же они добиваются такого эффекта. Теперь на вас свалилась куча новых идей и новых движений. Вам нужно определять суть движения и переносить его на бумагу, пока это осознание не превратилось в размытую позу, или пока ваши прошлые знания не изменили новоприобретенного видения.

Прежде, чем я перейду к деталям, позвольте мне поздравить вас с последними достижениями. Ваши рисунки на последнем занятии были великолепны.

Большинству из вас нужно поработать над углами. У многих из вас есть подсознательное желание выпрямить все на свете.

Попробуйте следующий эксперимент: напойте несколько любимых мотивов. Обратите внимание на переливы мелодии. Если вы их уберете или сгладите, во что превратится мелодия? Она станет монотонной. То же самое произойдет с вашими рисунками, если вы сгладите углы.



Музыка линейна, у нее два измерения, она движется в одном направлении. Рисунок иллюзорен, у него три измерения и это добавляет проблем. Но если вы с умом используете принципы рисунка, вы сможете изобразить даже мимолетные и сложные движения. У вас получатся не мертвые наброски, сделанные по формулам, а свободные, живые, полные смысла.

Перед вами два исправления, которые я сделал на занятии. Они касаются углов, которые, в отличие от двухмерной мелодии, трехмерны, и в них можно работать в любом направлении. Здесь можно применить два простых правила перспективы: перекрытие и линии на поверхности.

Обратите внимание, насколько ссутулена фигура мужчины, нужен еще больший ракурс, чтобы развернуть его на 3/4. Голова помещается над шеей, что иллюстрирует правило перекрытия.

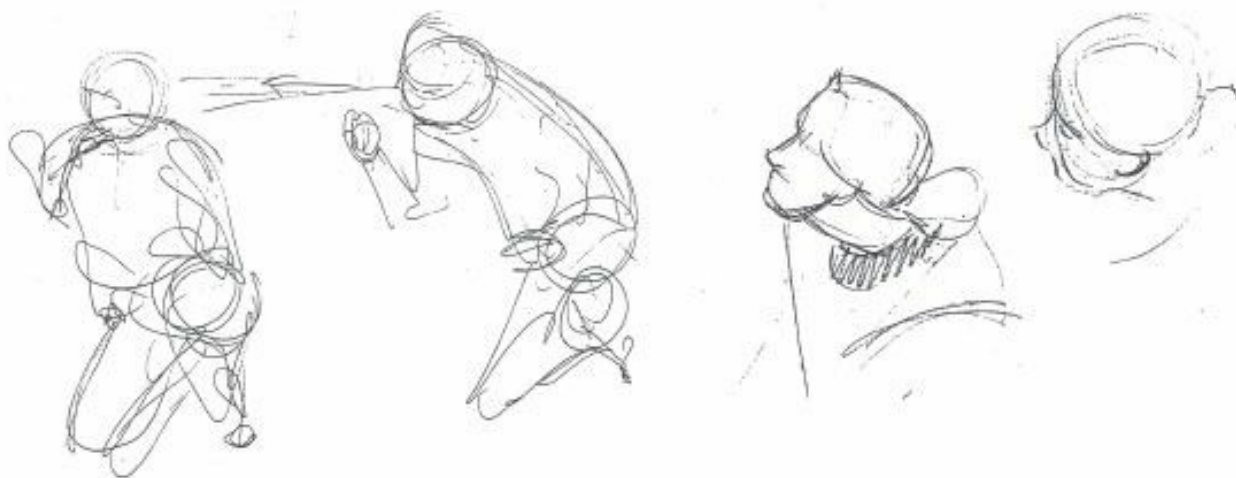


Наклон головы иллюстрирует правило линий на поверхности



В рисунке женщины такие же проблемы и такое же решение — лоб перекрывает щеки, щеки перекрывают подбородок и ухо, линии поверхности перекрывают линии челюсти.

Эти так называемые принципы рисунка покажутся вам забавными, как только вы внедрите их в свою работу. Они помогут вам увидеть строение фигуры в соотношении с ее движением. Эти правила, как хорошие друзья, покажут вам все то, что вы могли не заметить по невнимательности.



## 55.Клинап. Основы

Изучите наброски модели и/или характер персонажа, чтобы у вас была точка отсчета. Обсудите героя с человеком, который лучше знает его. Какие из набросков ключевые?

Познакомьтесь с сценой. Что будет происходить в сцене и как это будет изображено? Если есть какие-либо сомнения, обговорите их с аниматором, режиссером, раскадровщиком и другими членами команды. Пройдитесь по сцене несколько раз, от рисунка к рисунку, от преувеличения к преувеличению. Обратите особое внимание на промежуточные и разделительные кадры, убедитесь, что приемы перекрытия и арки используются там, необходимо. Не бойтесь исправлять и корректировать недочеты.

Проверяйте реплики, движения второстепенных персонажей, если такие есть. Уберите промежуточные рисунки, отложите их в сторону. Когда вы делаете клинап сцены, старайтесь уловить намерения аниматора и последовательность его шагов.

Отмечайте кульминационные точки в сцене, акцентируйте их. Обращайте внимание на позы, которые должны бросаться в глаза.

Сравните несколько ключевых преувеличенных поз. Совпадает ли размер фигуры на протяжении этой сцены? Если есть рассогласования в размере, их необходимо исправить прежде, чем начинать клинап.

Еще один способ: сделайте клинап нескольких ключевых преувеличенных поз, затем найдите между ними баланс. Превратите компромиссный вариант в промежуточный кадр. С другой стороны, все-таки лучше пользоваться пошаговой проработкой, начиная от первой преувеличенной позы.

Когда размеры персонажа увеличиваются или уменьшаются на протяжении сцены, начинайте клинап с первого и последнего рисунка. Тогда изменения размера будут смотреться органично.

В идеальном случае делайте клинап прямо на оригинале. Только не переусердствуйте с стиранием, иначе суть рисунка потеряется. Если вы подчистите рисунок слишком сильно в погоне за сходством с моделью, особое и неуловимое движение будет не восстановить. Если вы считаете, что вероятность такого исхода высока, работайте осторожнее, а лучше возьмите отдельный лист бумаги. Уважайте работу аниматора, добиваясь эффекта, к которому он стремился.

Аниматор часами трудится, чтобы изобразить маленькое, почти неуловимое движение, которое может быть уничтожено на этапе клинапа за 30 секунд. Конечно, художник по клинапу не обязан стараться, чтобы сохранить работу аниматора. Но хотя бы попробуйте.

Когда вы видите, что перед вами работа далекая от идеала, рисунок слишком грубый или не похож на модель, нужно перекроить рисунок, а лучше сделать новый. На этом этапе нужно проявить внимательность: вам потребуется воссоздать суть рисунка на чистом листе. Не избавляйтесь от старого рисунка, он может понадобится позже, когда потребуется обратиться к оригиналу, чтобы добавить некоторые эффекты.

Художник по клинапу должен *стремиться* к созданию хорошего наброска, он несет *ответственность* за то, чтобы на рисунке присутствовали все необходимые элементы. Фактически именно специалист по клинапу добавляет в сцену то, что забыл туда добавить аниматор.

Обратите внимание на поле изображения. Небольшое поле требует более тщательной работы. Если вы работаете над крупным кадром или над замедленным движением, будьте еще внимательнее. Если вы работаете над дальним планом или сценой с быстрым движением, обращайтесь внимание больше на линии действия, а не на детали. Всегда помните о факторе времени, в быстрых сценах время может "поехать".

Если это возможно, доведите первый рисунок до совершенства в первую очередь, чтобы можно было сравнивать размер, детали, персонажа во время всего процесса клинапа.

Если у вас есть сомнения в правильности подхода или вопросы, прежде чем вы углубитесь проработку сцены, решите их наперед. Вы сэкономите много времени и усилий.

В идеале первые несколько рисунков на этапе клинапа отдайте человеку, который знаком с персонажем, пусть он анализирует их. Показывать рисунки человеку, чья работа помогать вам, менее неприятно, чем отдать их на суд критичной публики.



Обязательно крепите наклейки. Ваши рисунки будут смотреть множество людей, и не всегда аккуратно.

Скорее всего обратная сторона ваших набросков будет грязной от мягких карандашных линий с других набросков. Поскольку в тестовой камере свет идет снизу, грязь может проявиться в процессе тестового клинапа. Подчищайте обратную сторону рисунков. Иначе обратные стороны рисунков будут похожи на угольную бумагу и нанесут ненужные пометки на новые, законченные рисунки.

Одна из самых распространенных ошибок в анимации: работать над рисунком, не сравнивая его с предыдущим. Чтобы уловить суть движения, иногда требуется сравнение с двумя или тремя предыдущими, и даже с последующими преувеличенными позами.

Помните, на рисунке вы перемещаете фигуры в пространстве, поэтому чтобы изобразить объект, вам нужно понять, откуда он появился и куда переместится. Единственный способ изобразить растяжение - отталкиваться от рисунка нормальной позы. То же самое касается и сжатия. Сравните движение с "нормальным" рисунком перед этим движением и с последующим движением. Почитайте заметки Эрика Ларсона про предвосхищение в ваших рабочих тетрадях.

Процесс предвосхищения - очень важен в анимации. И аниматор, и специалист по клинапу должны уделять ему много времени. Единственный способ выполнить предвосхищение - постоянно обращаться к тому, что уже сделано. Пролитните рисунки, чтобы удостовериться, что объект движется правильно, пролистните, чтобы понять, нужно ли усиливать сжатие и растяжение, пролистните и убедитесь в том, что углы, объем и перспектива изображены правильно и естественно.

Когда вы перелистываете и прокручиваете изображение, вы в замедленном движении смотрите то, что потом на экране превратится в непрерывное движение. Когда вы говорите, вы можете кашлянуть, остановиться в середине предложения, замереть, начать с новой мысли, но вас поймут. Но в анимации рисунки должны сменять друг друга непрерывно в течение всего фильма. Эффект непрерывности может быть достигнут, если вы постоянно пролистываете рисунки, переключаетесь на то, что уже было сделано и прокручиваете их заново.

## 56. Клинап

Исторически процесс клинапа был гораздо проще, чем сейчас, в эпоху печатания на ксероксе. Раньше рисунки должны были быть очень ясными, чтобы красящие механизмы работали без проблем. Теперь ксерокс печатает все, что бы вы ни нарисовали или нарисовали, поэтому качество и ясность наброска остается на совести художников.

Например, рисуйте линии на лице, которые не перегружают его, а наоборот делают выражение лица более четким и понятным, сочетайте прямые линии и линий с изгибом, прорисовывайте маленькие области в больших фрагментах.

### Начало работы со сценой на этапе клинапа

Во-первых, изучите сцену, изучите ее тщательно. Не пытайтесь начать сначала и рисовать в хронологическом порядке, надеясь, что этот подход сработает. Переключайтесь от рисунка к рисунку, проматывайте их назад, вперед, пока работатете над сценой. Изучите сцену до мельчайших деталей.

Прежде чем начнете, почувствуйте суть движения. Попытайтесь найти 2-3 ключевых момента в сцене. Затем нарисуйте 3-4 ключевых рисунка сцены. Проанализируйте их - передают ли они нужный смысл? Смогли ли вы изобразить энергию преувеличенной позы, главное движение или следует усилить рисунок? Может он выглядит слабым и блеклым?

### Развиваем полезные привычки

Некоторые из вас сейчас услышат избитое клише, но обращайтесь с рисунками аккуратно, чтобы они не превратились в измятые и порванные листы, напоминающие бумажные полотенца. Не нужно сжимать их и мять. Если вы таким образом обращаетесь с набросками, вы усложняете их последующую обработку. Будьте аккуратны.

На этапе клинапа будет неплохо, если вы обсудите сцену с аниматором, который ее создавал. Всегда держите перед собой 3-4 готовых рисунка, которые идут перед рисунком, над которым вы работаете. Тогда у вас будет точка отсчета. Неплохо было бы прокручивать рисунки в обратном направлении к тому рисунку, над которым вы работаете. Этот способ позволяет получить полную картину и контролировать процесс анимации. В результате у вас получится сцена, в которой не будет «механических» фрагментов, а сам рисунок будет трехмерным.

### Навык точности

Вы разовьете этот навык, если будете использовать метод «точек». Включите нижний свет и поставьте точку на нижнем листке. Положите сверху еще два листка и поставьте вторую точку в то же место, что и первую. При определенной концентрации и периодической практике вы сумеете довольно точно и быстро создавать промежуточные кадры. Кроме того, художнику по клинапу и аниматору полезно знать, какими были предшествующие и последующие сцены.

На этапе завершения и последней проверки обязательно пролистните рисунки в обратном порядке. Если посмотреть на рисунок с другого, непривычного ракурса, можно увидеть ошибки, которые не заметишь замыленным глазом. Когда вы проверили рисунок, остерегайтесь «путешествующих линий», то есть тех линий, которые образуют не в точную арку или контур.

### Помните о художнике

Не оставляйте на рисунке маленькие изолированные области, иначе художник запутается, и у него возникнут трудности с колорированием этих областей. Это грубая ошибка, она уменьшает жизненность рисунка. Художник может использовать не тот цвет, из-за чего на экране возникнут помехи и мерцание. Если через персонажа должен просвечивать фон, не забудьте указать это, иначе художник раскрасит эту часть кадра как элемент персонажа.

## 57. Промежуточные кадры

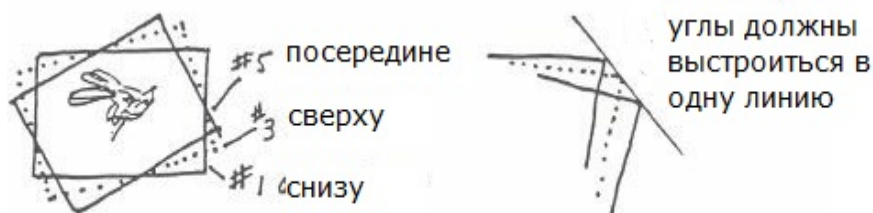
Во время прорисовки промежуточных фаз вы не просто рисуете линии между ключевыми кадрами. Нужно, чтобы объем и форма объекта совпадали с формой и объемом объекта в предыдущем движении. Да, действительно, когда вы делаете фазовку медленного движения, где ключевые кадры довольно близко друг к другу, нужно добавить всего пару линий.



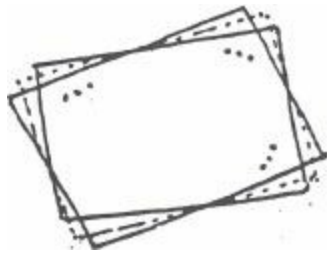
Но когда вы делаете фазовку более широкого движения, линии будут дальше друг от друга, здесь и нужно учитывать объем.



В первом случае фазовка более механический процесс: вы рисуете одну линию между двух других, вот и все. В широком и длинном движении линии настолько далеко друг от друга, что можно почти отказаться от попыток сделать промежуточный кадр. Тем не менее, существует обходной путь работы с такими изображениями. Он называется наложение или, как я говорю, «помести и отслеживай». Возьмите две крайние позы, например №1 и №5 и чистый лист бумаги для положения №3. Когда вы нарисуете приблизительно точный промежуточный кадр персонажа, положите кадр №5 сверху на кадр №1 и прикрепите, оставив одну из сторон листа свободно отгибаться. Затем сверху прикрепите промежуточный скетч. Еще раз проверьте положение кадра №3. Выстроились ли уголки в одну линию? (техника сработает, если только уголки всех листов будут на одной линии)



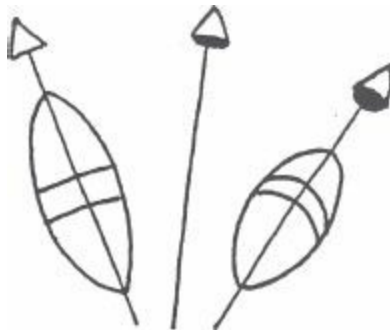
Когда вам предстоит очень точная и ювелирная работа, используйте прием «точек». Я имею в виду следующее: поставьте три точки в углах листов №1, №3 и №5, затем прикрепите их аккуратно точка над точкой.



Так же, как я описывал выше, уголки листов должны выстроиться в одну линию. Далее прикрепите листы бумаги к своему рабочему месту и начинайте процесс фазовки. Убедитесь, что точки вне рабочей области, иначе они потом проявятся в кадре. Еще один полезный прием во время процесса фазовки определенного объекта: не забывайте об углах, длине, ширине и общем контуре крайнего положения объекта. Помните об этих характеристиках. Например, если у вас такой объект:



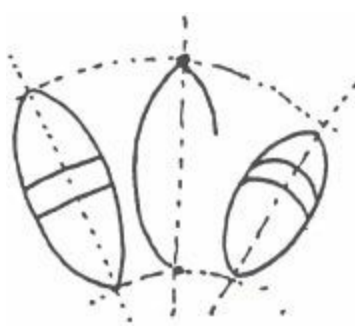
То в первую очередь определите угол крайних положений и слегка обозначьте на листе бумаги угол промежуточного положения.



Затем определите длину крайних положений и обозначьте длину объекта в промежуточном положении, поставив на листке две точки.



Затем рисуйте по направлению от одной точки к другой, придерживаясь длины объекта и его общего контура, не забывая о мелких нюансах.



Теперь добавьте детали. Процесс выглядит муторным, но в действительности это очень просто. Когда вы освоите эту технику, и она превратится в автоматический навык, процесс пойдет быстрее и будет более точным. Иначе вы заблудитесь в лабиринте запутанных линий, будете нервничать, останавливаться, возобновлять работу, изводить тонны бумаги, потратите много сил и энергии. На деле же все решается с минимумом затрат, даже в самый трудный день недели – понедельник.

Другая техника может быть вам полезна, когда вы работаете над «микроскопическими» рисунками, которые настолько малы, что при пролистывании различие линий практически незаметно. Эта техника больше не про промежуточные линии. Ее акцент – на форме и деталях, например, на ноге. Посмотрите на рисунок: первый угол обозначает верхнюю часть ноги, второй – нижнюю часть, в третий – ступню.



Обратите внимание, здесь изображены бедро, колено и лодыжка, в основном все мультяшки нарисованы на основе анатомии человека. Допустим, главный персонаж не животное, но и у ноги животного, например оленя, также есть бедро, колено и лодыжка, только они выглядят немного по-другому.



Начните с основной структуры, почаще отлистывайте рисунки назад, чтобы проверить, попадаете ли вы в контуры (промежуточные кадры), затем добавляйте детали, пока не закончите рисунок. В течение всего процесса держите в голове элементы крайних положений объекта.





Очень часто, если не сказать всегда, движение идет не по прямой линии, а по траектории арки. Некоторые аниматоры обозначают арку голубым карандашом. Тем не менее, есть на рисунке такое обозначение или нет, разложите листы перед собой и проверьте себя. Допустим рисунок №17 и №21 выглядят вот так.



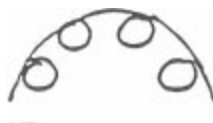
Велико искушение сделать промежуточный кадр таким:



Но если выложить перед собой рисунки №13, №17, №21 и №25, они будут выглядеть так:



Чтобы движение было мягким и плавным, промежуточные кадры должны идти по траектории арки.



Как это и было сделано (рисунки №15, №19 и №23)



Если бы аниматор сделал промежуточные кадры, не учитывая характер движения, оно бы получилось прерывистым.



Попытайтесь подвигать рукой или головой также прерывисто и вы поймете, как важно учитывать траекторию арки прежде, чем рисовать что-либо.

Другой важный фактор – тайминг. И вновь, неважно пользуетесь вы временными графиками с крайними позами или нет, лучше лишний раз проверить себя. В анимации часто смягчается начало



и завершения движения.

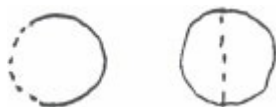


Если их не учитывать, движение потеряет яркость. Прорисуйте несколько крайних положений, и вы поймете, в каких моментах нужно смягчить. Проверка движения по траектории арки и необходимости смягчения движения займет несколько секунд, но зато потом вы сэкономите огромное количество времени на перерисовку или переделывание слабого движения. Если у вас есть сомнения насчет необходимости каких-либо мер, обсудите их с аниматором – он будет польщен вашим вниманием. Смягчайте начало движения, когда персонаж или часть его тела только начинает двигаться. Герой не стартует с такой же скоростью, как пуля из ружья: он начинает двигаться медленно и набирает скорость. Когда герой останавливается, движение также смягчается: он не замирает резко, ему нужно принять позу.

Когда вы замедляете движение любых элементов: частей одежды (рукава, фалды, кромки ткани, галстуки), длинных волос, хвостов, ушей – не забывайте смягчать движение. Например, у вас персонаж с длинными волосами. Он резко останавливается и принимает некоторую позу, но его волосы продолжают движение и замрут еще только через несколько кадров.

## 58. Проблемы, связанный с рисунком линии

В природе очень мало естественных линий. Это и есть основная проблема использования линий в рисунке. Даже контуры объекта не являются линиями, потому что если мы повернем его на одну четверть, край объекта превратится в его центр.



Допустим, мы нарисуем голову в виде круга в профиль, а на голове - нос, тоже в виде круга. Если мы нарисуем эту же голову в анфас, то мы так же будем видеть круг-нос.



Но когда мы рисуем реальную человеческую голову и нос и меняем ракурс, сложная форма носа изменится радикально. То, что было линией в профиль, перестанет быть линией в анфас. Чтобы разрешить эту дилемму, мы используем правила перспективы. Например, правило перекрытия.

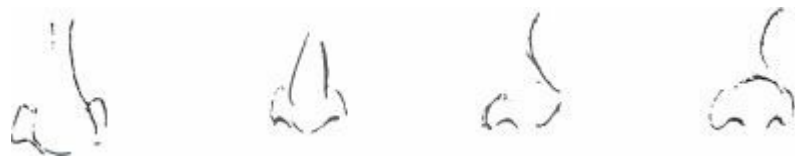


помогает нам определить, что дальше, а что ближе, и, соответственно, нарисовать два элемента по-разному. Лицо (голова) человека – это сложная система плоскостей, которую непросто нарисовать с помощью одной только линии. Но если мы понимаем, какие элементы ближе к нам, как минимум появляется основа для работы.

Реальное лицо – это совокупность плоскостей, наклепленных друг на друга. Едва ли их можно нарисовать линиями. Поэтому, для рисунка линией, мы создаем символы, чтобы определять, какая из плоскостей ближе к нам и обозначать основную форму этой плоскости. Например, нос после рендеринга выглядит так.



С помощью линии можно нарисовать нос вот так.



Естественно, в зависимости от характера персонажа

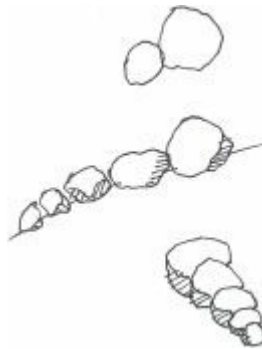
Нарисовать нос довольно просто. Чем меньше линий, тем меньше дрожит изображение. Когда у линий нет "якоря", сложнее сделать ее неподвижной.

Я не пишу вам руководство "как рисовать носы". Я говорю о том, как нарисовать что угодно только с помощью линии, используя простые правила перспективы и перекрытия.



Есть много способов рассказать об этом и бесконечное количество приемов, как это нарисовать. Навык рисования одной линией вам пригодится в любом рисунке, который вы когда-либо будете делать.

Я хочу, чтобы вы поняли, а лучше усвоили этот прием.



Я говорю о том, что *любой* прием создания объема предполагает наложение объектов друг на друга, соединены ли они между собой (как части ноги или носа) или отделены. Даже будучи отделенными, объекты соединены друг с другом пространством, в котором они находятся. Можно использовать перспективу атмосферы, чтобы показать, где находятся объекты (в том случае, если они не перекрывают друг друга). Рисую только линией, мы можем использовать другие принципы перспективы: уменьшение размера или изменение положения в пространстве вместе с уменьшением размера.



## 59. Внешнее сходство или творческий портрет?

В этом курсе анимации рисунка вы нарисуете много разных движений, каждое из которых состоит из особого набора действий. Ваш персонаж ощущает гамму эмоций: счастье, злость, смутение, решительность и т.д. - каждому действию соответствует определенная эмоция. Так же ваш персонаж без сомнения ходит, поворачивается, замирает, сутулится, распахивает объятия и т.д. В фильме множество персонажей, каждый из которых обладает собственной личностью, своими особыми жестами. Жесты не должны повторяться, они не должны повторяться как минимум в одинаковой манере.

На занятии, когда вы исследуете модель, вы не сразу определите эти особые характерные черты, поэтому концентрируйтесь на движении, которое получится считать с модели. Эти тренировки отточат ваше мастерство видения движений тела, и вы с легкостью примените этот навык в будущем. Практически невозможно найти модель, которая бы походила на персонаж истории. На самом деле это скорее плюс, чем минус. Если вам удастся найти модель, напоминающую персонаж, вы просто начнете копировать ее внешность, вместо того, чтобы использовать время и возможность и применить свой навык в рисовании движений. В конце концов, рисование движения для аниматора - это то же самое, что игра на сцене в театре для актера. *То, что актер изображает на сцене или перед камерой - это то, что аниматор рисует на бумаге.*

Выработайте навык острого и проницательного наблюдения за движением.

"Рисунок не закончен, когда нарисовано все, что должно быть нарисовано. рисунок закончен, когда сказано все, что должно быть сказано".

Роберт Генри

Зачем мы рисуем с натуры? Чтобы научиться видеть способности человеческого тела рассказать "историю" с помощью языка тела. Если вы сумели поступить в художественную школу с вашим портфолио, вы знаете основы анатомии. Вы знаете, где расположены колени, как они работают, их функции - также как и у остальных частей тела. Поэтому, бездумное копирование человека застопорит вас на месте, этот подход не разовьет ваш потенциал. Настало время выйти за пределы "ксерокопирования" модели. Раскрывайте, исследуйте, находите глубокие оттенки и богатство языка тела. Тогда вы будете вооружены, когда придется вносить незапланированные изменения в образ любого персонажа.

"Мудрый человек в своем деле использует все средства, которые он может применить наиболее эффективно. Его дело - это его особый интерес, особое видение. Он не следует за природой"

Роберт Генри

Перестаньте смотреть от модели на листок и обратно, пытаюсь скопировать ее. Попробуйте "переключить ментальный переключатель", смотреть не на мышцы и кости, а на суть позы и рисовать именно ее. Рисуйте преувеличивая, изображайте суть движения, старайтесь нарисовать не просто обычный рисунок, используйте больше эмоций. Будет великолепно, *если вы изобразите не факты, а истину.*

Я прошу прощения за поучительный тон, я не стремлюсь вас наставить на путь истинный. Я считаю себя больше тренером, чем учителем. У вас всех есть учителя. Они «учат» вас рисовать, а я хочу, чтобы вы увидели более ясную картину, чтобы вы развили навык рисунка до удовлетворительного уровня.

На следующих страницах вы увидите рисунки, сделанные на лекциях Арта Бэббита. Специально для мультипликации он преувеличивает обычное действие.



go far + if you do it convincingly  
The audience will accept it.

go beyond

Go beyond and make it convincing  
Take every opportunity to exaggerate -  
not in the drawing -  
but in the action



most movement is done in profile - because  
That's the easiest way to do it.  
Now the chance to tackle these things in a front or back view



# Key poses

Character picking up a very heavy object that weighs 50lb.  
but it's not picking up a potato -  
knees are bent at all times because of the weight



You're caricaturing  
reality  
you're not  
trying to  
imitate  
reality  
- for that  
we have  
cameras.

Go further  
than you  
would.

BE INVENTIVE  
you're not stuck  
with actuality



go further



Вот бонусная страница с карикатурой Дэна Хаскетта. На ней он изобразил «суть» моих занятий в школе анимации Дисней много лет назад. У Дэна получился пророческий рисунок, поскольку в зале тогда сидели двое ваших текущих директоров: Клементс и Маскер. Видите еще кого-нибудь? Может быть Джерри Риза? Эда Гомберта? Помероя или Голдмана? Сам художник тоже на рисунке. Сейчас передо мной другие лица, но я испытываю те же самые чувства.

## 60. Креативная энергия

Я всегда был обычным парнем, ну вы знаете, обычным трудягой – ничего выдающегося. У меня короткая память, поэтому если у меня выходит что-то значительное, я вряд ли буду хвастаться этим, так как не буду помнить. Я человек, который смотрит вперед, а не назад. То, что происходит сегодня и то, что произойдет завтра важнее, чем то, что уже прошло. Я ориентируюсь на будущее, я считаю, что для таких людей, как я, важно иметь основательную философскую и психологическую поддержку. Слово «поддержка» здесь весьма кстати: оно означает «подготовка к действию». В нашем случае действие – это рисунок, это эмоциональное желание выразить себя, непрекращающаяся потребность в интерпретации всего, что происходит вокруг. Это потребность построить или создать видимость системы и порядка, потребность выразить миллиард впечатлений, которые вы получили, наблюдая за окружающим миром. Это удовольствие, которые вы получаете, когда подчиняете себе форму и содержание и создаете из них нечто новое, то, что никто раньше не делал, по крайней мере таким способом.

Процесс очень энергозатратный. И энергия эта особого рода. Художник постоянно тратит энергию и нуждается в ее восполнении. Садовник подстригает лужайки, подравнивает кусты – и заканчивает работу. Потом он идет домой, пьет пиво, смотрит новости. Мультипликатор или художник рисует весь день, затем идет вечером на занятия или изучает книги по анатомии, композиции, перспективе, карикатуре, движению и смежным областям. Если аниматор и включает телевизор, он либо зарисовывает актеров, либо изучает движение или манеру подачи диалога, либо думает, как бы он улучшил сцену, если бы был на месте режиссера. Когда художник не спит (а иногда и во время сна), он превращает увиденное в композицию, делает эскизы, акцентирует определенные места – и проверяет, как все работает вместе. Когда художник говорит с кем-либо, он отключается от реальности, потому что обращает внимание на визуальную составляющую беседы, а не на слова собеседника.

Грубо говоря, человек, а в особенности художник – креативен по природе. Если вы отнимаете у него эту способность (или он сам отнимает ее у себя), вы теряете свой потенциал. Кому нужен этот потенциал? Я скажу кому – вам. Этот мир появился благодаря творческой энергии (называйте ее, как хотите), творческая энергия до сих пор повсюду, она движет миром, действует в нем, она находится прямо в вас. Чувствуете ли вы волны энергии и осознанности, покалывающие в кончиках пальцев, ощущаете ли приятное чувство в районе солнечного сплетения? Разве в вашей голове не крутятся постоянно мысли и идеи? Разве вы постоянно не находитесь в процессе поиска? Более остро вы будете осознавать эти процессы весной, когда вся земля просыпается и начинается новый жизненный цикл. Но вот что удивительно: цикл жизни человека не так зависит от природы. Человеку достаточно перезапустить цикл творческой энергии, и креативные мысли вновь потекут по его нейронам, запасы энергии восполнятся, энергия будет питать сама себя, вы прочувствуете каждый момент, каждое впечатление покажется новым, вы будете смотреть в будущее с предвкушением и восхищением, а не сожалеть об упущенных моментах прошлого. Негативные мысли не повлияют на ваш взгляд на мир.

Так и есть: рисование – это действие. Перед тем, как прикоснуться карандашом к листу бумаги, мы соединяемся с креативной энергией, находим канал, через который пройдут впечатления. Представьте, что вселенная полна энергии (так оно и есть), эта энергия кружится вокруг, стремясь обрести форму. Мы должны всего-навсего осознать это и впустить энергию в себя, а потом выразить с помощью нее все, что никто кроме нас сделать не может.

## 61. Еще больше блужданий

Время от времени возвращайтесь назад, к основам. Как говорят в теннисе: «Первое правило, которое вы выучите, это первое правило, которое вы забудете». Начнем с позы номер один – обычной позиции стоя. Обычно мы не воспринимаем стояние, как какое-либо действие, но это действие. «Стоять» – это глагол. Только подумайте, что вы делаете, когда стоите. Вы напрягаете мышцы, чтобы удержать это положение, в зависимости от вашей конституции, окружающая среда и условия влияют на то, как вы стоите – каждый человек стоит по-разному. Человек не может делать *«ничего»*. Это в определенной мере вызов: кажется, что стоящий человек *ничего не делает*, но это не так. Ищите неуловимые нюансы, чтобы поймать позу или движение. Когда вы жульничаете и отклоняетесь от рисунка невыразительной позы, вам кажется, что рисовать стало легче. Вам *кажется*, что вместо того, чтобы целиться в малюсенькую мишень, вы стреляете в крупный объект с большей вероятностью попадания в него. Но вам только *кажется*. В яркой позе гораздо больше нюансов, чем в сдержанной.

Возможно для того, чтобы нарисовать яркое движение не требуется так сильно концентрироваться, как для рисунка обычно стоящего человека, но вы ведь способны на большее. Если вы возьмете себя в руки и найдете еле видимые нюансы в положении стоящего человека, так же, как вы делали, исследуя выразительное движение, у вас получится действительно прекрасный рисунок, а не просто узнаваемое действие.

Поэтому не довольствуйтесь тем, что у вас получилась узнаваемая поза, ищите нюансы. Если вы аниматор, не оставляйте эту обязанность художнику по клинапу. Вы ожидаете от него слишком много. Художник по клинапу *должен* быть достаточно квалифицирован, чтобы закрывать ваши недочеты, но как правило, он работает на базе того, что вы ему отдали.



Если вы занимаетесь клинапом, тренируйтесь находить еле заметные нюансы, чтобы воспользоваться этим навыком, когда необходимо. Клинап возможно не самая престижная работа в индустрии анимации, но все-таки это важная часть процесса. В конце концов, результат, который зрители видят на экране – это совместное творчество всей команды. На мой взгляд, анимация сцены с небрежно нарисованным персонажем гораздо легче, чем процесс клинапа этой сцены. С другой стороны, если аниматор работал чисто, четко и внимательно обозначил все нюансы, работа художника по клинапу – это пара пустяков.

Поэтому, какую бы должность вы не занимали, не относитесь к своим обязанностям небрежно. Вкладывайте душу. Я не говорю о каких-то там посторонних людях, я говорю о вас. Если последуете моему совету, вы будете горды...очень горды собой. Гордость – это не так плохо. Среди вас сейчас сидят будущие «девять мужей анимации», задумайтесь.

## 62. Кто не может начать, тот не может и закончить

“Там, где нет начала, нет и конца”

Роберт Генри "*Дух творчества*"

Помните: вам нужно найти позу, которая говорит "Вот о чем этот человек думает, вот что он делает" и сформировать хорошее первое впечатление. Не обращайте внимание на элементы, которые формируют фигуру (анатомия), смотрите на элементы, которые формируют позу. Каждый элемент будет изменяться в зависимости от движения, но вот они:

**1. Распределение веса** Как персонаж сохраняет баланс в зависимости от своих действий.

**2. Акцент.** Как правило в положении тела есть акцент: выставленное бедро, поднятое плечо, колено, повернутое в сторону, вытянутая рука (бросает что-то, показывает что-то).

**3. Углы.** Прямо стоящая фигура выглядит статично, безжизненно. Углы добавляют жизни и движения.

**4. Напряжение.** Когда одна часть тела движется, возникает напряжение между ней и ее "братом-близнецом". Вы нарисуете яркую позу, если обыграете взаимодействие двух локтей, коленей, ступней, ладоней, плеч. Никогда не рисуйте часть тела, не обозначив движение противоположной ей части тела. Никогда.

**5. Прямая линия против изогнутой.** Если весь день работать и не отдыхать, день получится долгим и мрачным. Если у вас в рисунке будет много изгибов линий и не будет прямых линий, он тоже получится мрачным. Прямая и изогнутая линия идеально дублируют другой прием в анимации: "сжатие и растяжение". Используйте прямые и изогнутые линии вместе, но осторожно. Когда вы сделаете это с умом, движение прояснится

**6 . Крайнее положение.** Термин "крайнее положение" в анимации обычно обозначает самое выраженное положение фигуры перед изменением траектории движения

В отдельном, "одионочном" рисунке тоже есть крайние положения, они как вспышка объясняют, что происходит на рисунке. Без крайностей это понять нельзя. Если на рисунке не будет выразительных преувеличений, или они будут недостаточно яркими, рисунок перестанет быть экспрессивным, а станет блеклым, непонятным и просто скучным. Силуэт может быть "крайним положением", но не в том случае, если он просто повторяет контуры фигуры. Преувеличение возникает из-за движения, напряжения или акцента.

Зритель обращает свое внимание на движение только благодаря *общему вкладу* этих элементов. Не пренебрегайте ими, пусть сила движения, напряжение или акцент будут яркими, иначе зритель не поймет, что вы пытаетесь "сказать".

Вот еще одна цитата из книги "Дух Творчества" (Я заменил слово "портрет" и "картина" на слово "рисунок").

Первое условие хорошего рисунка - это интерес к объекту, желание, потребность рассказать о нем. Весь процесс рисунка вырастает из этого интереса и желания рассказать о чем-то миру. Завершенность рисунка не зависит от того, насколько вы точно изобразили реальность. Завершенность рисунка зависит от того, сказали ли вы все, что нужно. Художник начинает работу с своего мнения (первое впечатление), затем он организует исходные данные (элементы, о которых я говорил выше), с помощью которых он и создает рисунок, затем художник выражает свое мнение (первое впечатление). Элементы обрели значение, превратились из объективных в субъективные, ожили. Начинайте с самого глубокого впечатления, самого лучшего, самого интересного, которое вы видите в модели; сохраняйте эту картину перед глазами в течение всего процесса работы, не отступайте от нее, и тогда...каждый элемент на картине будет конструктивным, будет содержать идею и выражать эмоцию. Каждый элемент рисунка прекрасен, если находится на своем месте. Ощущение свободы на рисунке возникает только благодаря правильному соотношению между элементами.

У актера может быть приятный голос, отличная дикция, нужные акценты и все качества хорошего исполнителя, но если он не владеет языком тела, все пойдет насмарку, он не зацепит внимание зрителей. А у аудитории останется куча вопросов. То же самое произойдет с художником. Если он владеет потрясающей техникой, но зрители не понимают посыл, рисунок абсолютно пустой.

Я корректировал рисунки, которые вы увидите далее. На их примере вы поймете, что это за важные элементы, о которых я говорил. Я исправил (улучшил) рисунки не для того, чтобы научить вас "как рисовать", а для того, чтобы вы *увидели* элементы и превратили их в основу рисунка. Их легко уловить на этапе первого впечатления. Если вы не учтете эти элементы, ваш рисунок будет бесцельным, или ваша цель будет в том, чтобы безуспешно найти тот момент, где все пошло не так.





## 63. Язык тела

Язык тела в анимации очень важен. В повседневном общении язык тела варьируется от незаметных движений глаз до широких и ярких телодвижений. У каждого движения есть значение, в люди разных культур понимают язык жестов совершенно по-разному.

Существуют универсальные невербальные послания. Это базовые человеческие эмоции, такие как радость, грусть, печаль, гнев, нежность, подчинение, доминирование, страх, удивление, горе, отвращение, презрение и стыд. Эти эмоции связаны с физиологией любого человека. Некоторые ученые (те, кто изучает движение) считают, что мозг людей запрограммирован так, что все люди одинаково реагирует телесно на возникновение этих эмоций.

Другие формы языка тела - это либо копирование окружающих, либо традиции, строгие правила, навязанные культурой. Очень часто жест в одной культуре означает что-то совершенно противоположное в другой культуре. Например, в западной традиции кивок головой значит "да". В некоторых областях Индии кивок головой означает "нет".

Человек использует язык тела, чтобы обозначить "пространство". Есть много видов пространства: личное, социальное, общественное, территориальное и т.д. Язык тела отражает чью-либо социальную позицию, отношение, потребности, есть жесты любви, дружбы, ненависти. Люди используют движения, чтобы создать "образ себя" (обратите внимание на политиков по телевизору): сексуальный, телесный или заботливый и т.д. Люди по-разному используют бесчисленное количество жестов. Каждое движение, которое мы делаем или изобретаем, выдает наши мысли. Манера нашего движения рассказывает о характере, какой человек перед нами: экстраверт или интроверт, агрессивный или пассивный, задумчивый или импульсивный, комичный или печальный.

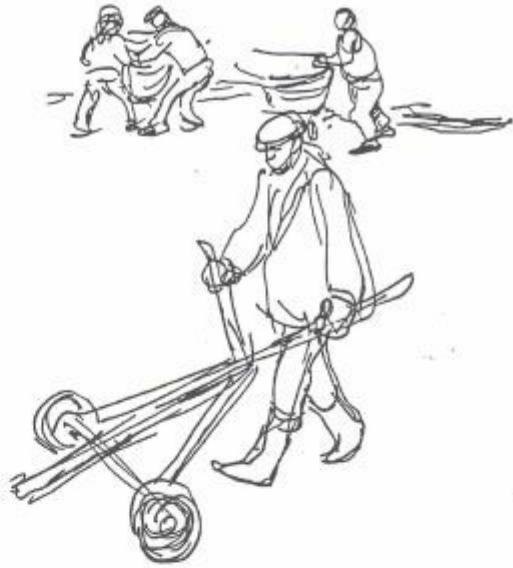


В анимации история и персонажи определяют типы движения. Но в основном, каким бы ни был персонаж, вам необходимо преувеличивать действие, иначе оно будет блеклым. Благодаря преувеличению зритель увидит именно то, что задумывал аниматор. Джон Лунсберри занимался анимацией забавной «итальянской» манеры движения официанта Тони из «Леди и бродяги», но режиссер Джероними, который хорошо знал характерные черты итальянцев, предложил изменить этот жест, так как он оказался слишком вульгарным.

Стихотворение может быть расплывчатым и неясным, стихи вызывают у аудитории разные мысленные образы и впечатления. Но мультипликация – другое дело, действие должно быть ясным, без разночтений. В фильме все происходит с скоростью 24 кадра в секунду, поэтому нужно разложить все по полочкам, чтобы зрители к концу фильма понимали все одинаково. Для этой цели используйте движение. В список ваших ежедневных задач следует включить практику, наблюдение, постоянные зарисовки, постепенное осознание и копирование мастеров Дисней, как из прошлого, так и ваших современников. Рисование движения напоминает использование языка тела – нужен контекст, чтобы понять значение.

Мы изучаем рисунок, исследуя его элементы. Мы практикуемся рисовать, выстраивая эти части в одно целое. Ниже вы увидите несколько рисунков из скетчбука Джо Ранфта, которые он сделал на пути в Австралию. Я называю такие наброски - «бессознательные» рисунки движений. Когда вы их изучите, вы поймете, что художник не пытался изобразить более, чем обычное действие (язык тела) в самой простой и прямой форме. В каждом рисунке он помещает движение в контекст ситуации.

(Эту лекцию я написал под впечатлением от прочтения книги «Язык тела» Джулиуса Фаста)



Gregstone p/s  
8-28-83



Laundry





## 64. Заметки и Скетчинг

Если у вас нет привычки делать заметки — обзаведитесь ей. Сотни потенциально продуктивных идей проходят через ваше сознание и улетают в небытие, если вы не удосужитесь записать их. Возможно, некоторые моменты помогают яснее увидеть ускользающий момент (они прямо как чеснок, который прочищает нос): например, как лучше нарисовать морщинку, ладонь или колено. Вам кажется, что это настолько очевидно, что необязательно записывать. Возможно, в течении дня (а может и ночи) вас посещает около дюжины неплохих идей, но концентрироваться только на, как вам кажется, самых лучших не всегда продуктивно. Запишите их, вы поймете насколько ценные идеи пришли вам в голову чуть позже. В вашем ежедневнике появится куча бесполезной на первый взгляд информации, но позже из нее можно вытащить крупинцы смысла. Когда вы зарисуете или запишете свою мысль, она превратится в зерно, упавшее в плодородную почву: при должном уходе зерно вырастет и даст плоды.

Когда вы делаете заметки или скетчи, вы тренируете свой мозг, он становится более чувствительным и восприимчивым инструментом, всегда наготове, чтобы "войти в поток". Есть огромная разница между пассивным и активным художником. Пассивный ждет возможности, благоприятного момента, прежде чем действовать. Активный проверяет свои заметки и находит решение. Большинство, если не все, художников, композиторов, писателей, ученых как одержимые делают заметки и зарисовки.

Для такого дела отлично подойдет обычный, нелинованный блокнот с отрывными листами. Большой блокнот всегда таскать с собой очень трудно, поэтому купите еще мини-записную книжку, которая помещается в кармане. Потом вы сможете вырвать оттуда странички и приклеить и в большой альбом. Отмечайте место, время и источник, благодаря которому пришла мысль. С помощью такого приятного хобби вы быстрее разовьете навыки, а мозг будет генерировать новые перспективные идеи, вы начнете думать креативно.

Вот, что говорит Роберт Каупелис в своей книге "Экспериментальный рисунок":

Я думаю, вы настолько должны прикипеть к своему альбому для скетчей, что он буквально превратится в продолжение вашего тела. Все, что от вас требуется: рисовать, рисовать, рисовать, смотреть на рисунки, рисовать, рисовать, рисовать...

В основах мультипликации Эла Росса он говорит:

В конце концов, я не настаиваю на том, чтобы вы всегда и везде таскали собой скетчбук. Эта ваша ответственность: записывать идеи, делать заметки и развиваться как художник и мультипликатор.

В блокноте можно делать и заметки, и рисунки. В процессе творчества полезно обращаться к воспоминаниям. Записывайте, сохраняйте и наслаждайтесь впечатлениями сегодняшнего дня. Отмечайте детали, только непосредственно связанные с моментом. Подписывайте сцены и зарисовки. Описывайте людей, которых вы знаете и встречаете. Лучше не исправлять то, что вы записали, а сделать новую запись. Развивайте ощущения, осознавая их. Записывайте впечатления как они есть или преувеличивайте их до смешного. Какой бы вы путь не выбрали, упражнения обострят ваши ощущения, повысят восприимчивость к деталям и улучшат навык восприятия и отражения реальности на листе бумаги. Скоро вы обнаружите, что сами начинаете искать впечатления, а процесс их записи улучшает ваше психическое, физическое и духовное состояние. Помните мою формулу: впечатление - выражение - угнетение. Поэтому беритесь за блокнот и начинайте собирать детали. Не полагайтесь на глаза или уши, доверяйте только пальцам, эта ваш главный инструмент выражения. Копируйте слова, фразы, наброски, рисунки, все, что зажигает в вас искру.

Великий учитель Роберт Генри (*Дух творчества*) говорил:

Художник идет по жизни, чувствуя ее. Он не проходит небрежно мимо вещей, которые ему нравятся, он останавливается, чтобы исследовать их, занести их в свой скетчбук... Он постоянно ищет то, что ему нравится, он пытается запечатлеть это. А эти вещи повсюду. Тот, кто не ищет, тот и не находит. Охотник за впечатлениями учится искать, видеть, понимать - и наслаждаться. .

Еще одна цитата и у вас будет перерыв, во время которого вы посмотрите на еще несколько примеров из скетчбука.

Цитата из книги "Мультипликация для всех" (*Cartooning For Everybody*) Лоуренса Лариера:

Скетчинг есть скетчинг. Он не существует без модели, будь она пышногрудой толстушкой или консервной банкой из под томатного супа. Это считывание реальности, погоня за образом. Когда мультипликатор рисует, он исследует. Он концентрируется на модели, ее движениях, фигуре, контурах. Затем он рисует, пытаясь поймать суть того, что он увидел - вот к чему нужно стремиться. Он экспериментирует, он не заикливается на анатомии, контрастности или симметрии. В этом подходе нет ничего далекого от жизни. Художник рисует, потому что ему нравится рисовать. Что бы вы ни рисовали - все будет на пользу. Никогда не прекращайте делать наброски. Дома, в метро, на пикнике, в художественной школе, в постели. РИСУЙТЕ!



Когда я делал скетчи матча по боксу, я заметил "зрителя", котору не интересно. Небольшое переключение от жестокости на экране.



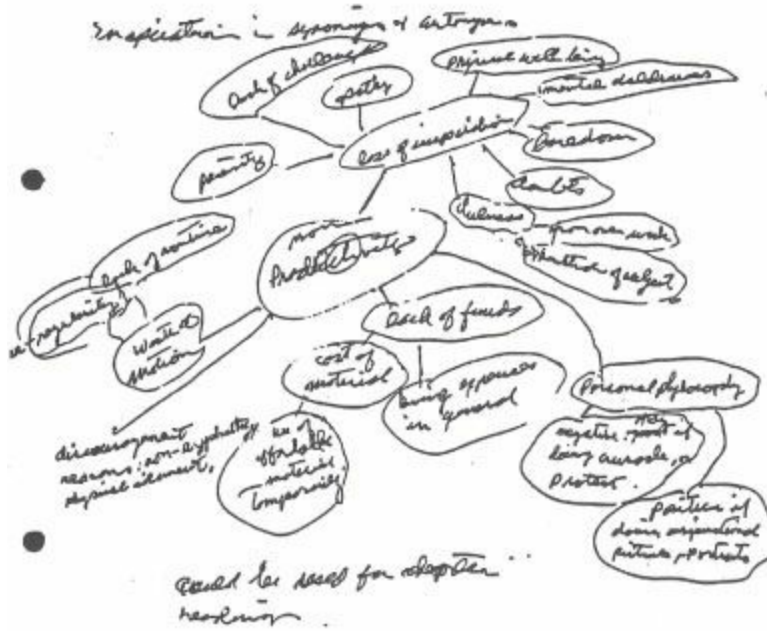


Когда у вас в руках будет скетчбук, вы не пропустите много интересных возможностей. Однажды я забрел на пляж в поисках веточек, ракушек и водорослей (хобби моей жины - изготовление корзин) и наткнулся на группу людей, которые запускали воздушных змеев.



Вот странички из альбомов художников Ларира и Грота. У них разный стиль и предметы изображения, но они одинаково выигрывают от своей привычки. Художник или мультипликатор увидит здесь больше реализма, чем на фотографии.

was, "There's a fact so small in the mind & feeling that  
you can't change it." But you, for perspective, you  
just might have a right to be actually devoted to  
your work but to be devoted to something that is inspiring  
you is an added for, I don't think any one else  
has a right to find fault with your devotion but  
you have a duty to be devoted to your own.



Хороший способ вести заметки или разобраться в своих идеях - поместить проблему или мысль в центр и обвести ее. Когда у вас появятся связанные с предметом мысли, присоединяйте их к центральной мысли с помощью линий, группируйте похожие идеи. С помощью этого метода вы отлично сумеете сконцентрироваться.

Chosen artist; which way in exp?  
Inspiration, whether it flows,  
The blank canvas  
The unloading brush  
What makes an artist work  
Patience and humor  
A painter's philosophy  
Remember the creative energy that created the universe  
is working through you now.

Как-то я работал над мотивационной книгой для художников, которые впали в депрессию. На картинке вы видите мои соображения по поводу названия книги. Вы можете делать подобные заметки где угодно, в ресторане или за рулем.



Я сделал нарисовал эти наброски с помощью картонного шаблона с закрытыми глазами. Рамку я добавил позже. Хорошее упражнение!



Эти рисунки я сделал с открытыми глазами.

## 65. Используем правила перспективы

Рисуя, мы автоматически ищем в объекте форму, движение, цвет, контраст и т.д. Когда мы рисуем модель (с натуры или в общем), мы изображаем форму. Объект может быть либо круглым, либо продолговатым, либо прямоугольным, либо комбинацией всех форм. Появляется двухмерное негативное пространство, а благодаря нему, объекты или их части начинают взаимодействовать. Чтобы увидеть предметы трехмерными, нужно внимательно смотреть. Еще внимательнее нужно быть, когда вы трансформируете трехмерные объекты в двухмерное пространство. Такие правила перспективы, как



(уменьшение размера)



(перекрывание) и



(линии на поверхности) здесь применить вы не сможете

И еще, поскольку мы рисуем базовыми формами, нужно придать этим формам объем. Например, прямоугольник



такой же плоский, как и бумага, на которой он нарисован. Но стоит только применить правило уменьшения размера, и фигура станет немного объемнее.



Добавим немного объема и иллюзия трехмерности усилится.





Если посмотреть на фигуру под углом или чуть закрутить ее, иллюзия перспективы станет еще более очевидной.



Шар и сферическую форму чуть сложнее превратить в трехмерные объекты. Но все-таки это сделать можно, если использовать правила перспективы. Например, когда вы рисуете голову, нос, лоб, щеки, уши и подбородок, используйте прием перекрытия.



Еще модель может принять позу, которую легко вписать в прямоугольник



или в прямоугольник с углом в три четверти



В какой степени мы уменьшаем размер, зависит от того, как близко мы находимся к модели (или объекту) и с какого угла мы на нее смотрим.

Допустим, мы смотрим на прямоугольник размером 17 X 20'' (42 x 50 см) с расстояния в один фут (30 см).



под углом в  $7/8^\circ$



Дальняя линия будет около 7 дюймов высотой. Это означает, что верхняя линия длиной в 20 дюймов уменьшится более, чем наполовину. Если мы посмотрим на прямоугольник с расстояния 6 футов, она будет казаться меньше только на 4 дюйма, а с 12 футов - на 2 дюйма. Итак, пропорция, на которую уменьшается перспектива, становится меньше, когда увеличивается расстояние между вами и объектом.

Итак, нас интересует фактор расстояния до объекта и фактор угла, под которым мы видим объект. Например, в одну четверть:



или в три четверти:

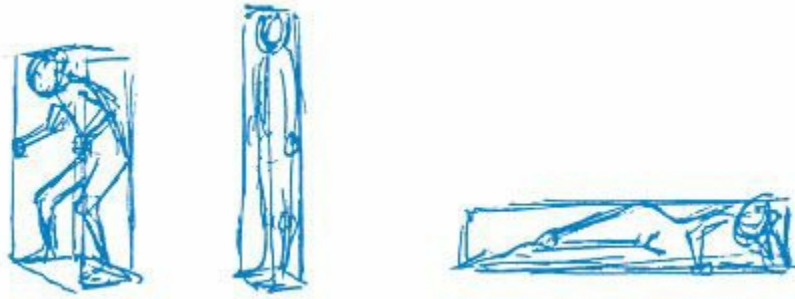


Здесь я углубился в технические детали, но только для того, чтобы подчеркнуть важность взгляда на объект в трехмерном измерении. Если бы я дальше развивал идею уменьшения прямоугольников, мы бы разделили пространство на кубы. Художники, занимающиеся планом и задним фоном, думают в подобных терминах, потому что работают с декорациями и объектами в пространстве.



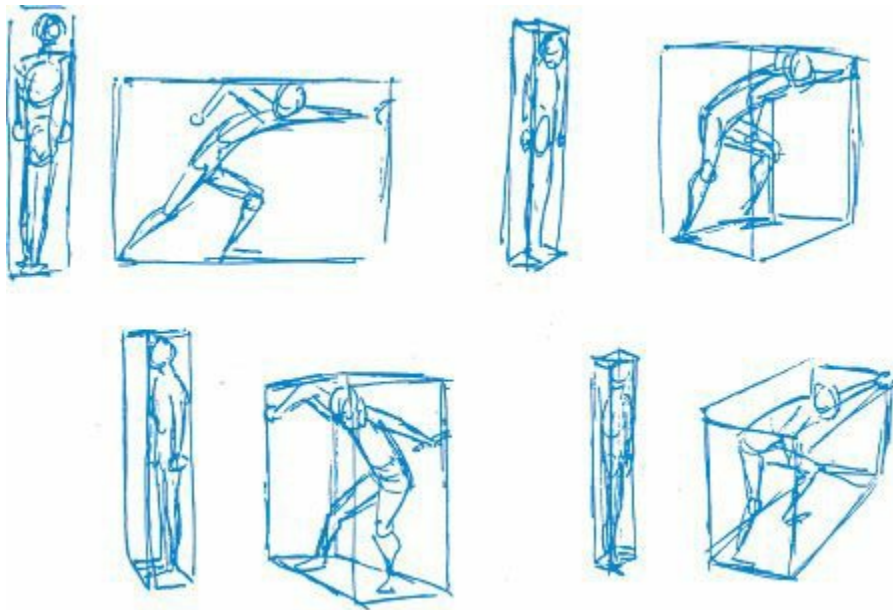
Художники, которые рисуют или анимируют персонажа, человека или мультяшку, работают только с одним кубом этого пространства. Этот куб может быть различного периметра и объема, в зависимости от героя и его движений.

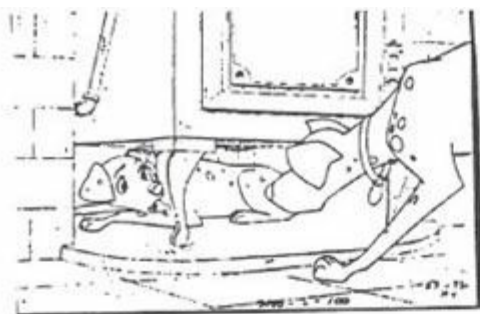




Прием воображаемого куба эффективно поможет вам изобразить негативное трехмерное пространство в двухмерной плоскости. Если вы не используете правила перспективы, ваш герой будет словно заперт между двумя оконными стеклами, они ограничат все его движения. Когда вы добавите еще одно измерение, персонаж будет более объемным за счет свободного латерального пространства.

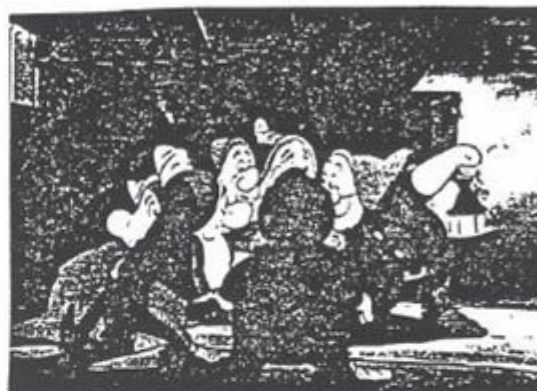
Негативное трехмерное пространство создает напряжение в позе или в движении.





Герой заключен в тесном прямоугольнике

Гномы размещаются в цилиндрической форме



Декорации, например гладильная доска помогают создать иллюзию объема



Великолепный трехмерный рисунок Микки

## 66. Как применять правила перспективы

Когда я думаю о принципах рисунка, мои мысли возвращаются к правилам перспективы, о которых я уже вам рассказывал. Чем больше я о них думаю, тем больше прихожу к мнению, что надо было назвать эти правила "всеобъемлющие принципы рисунка". Я всегда рисую, осознавая, что именно я рисую, а когда у меня возникает затруднение, я обращаюсь к этим правилам. Не было еще ни одного случая, когда они мне не помогли. Для тех из вас, кто еще не знаком с этими правилами (я позаимствовал их у Брюса Макинтайра), я повторяюсь:



Возьмем правило, касающееся уменьшения размера. Что это значит? Мы берем точку на горизонте, и все предметы становятся тем меньше, чем ближе на рисунке они к этой точке. Аниматоры работают со слоями, где уже обозначена перспектива, поэтому наши герои должны быть в соответствующей перспективе. Давайте подумаем, как можно использовать правила, чтобы добиться иллюзии трехмерного пространства. Подход может показаться необычным, но возьмем 5 десятицентовых монет (не рисуя детали). Они все одинакового размера. Если мы нарисуем их одинакового размера, они будут как бы на одном расстоянии от нас.



Если мы сделаем их разного размера, будет казаться, что они на разном расстоянии (правило "уменьшение размера")



Если мы поместим две монеты рядом, между ними образуется пространство

(двухмерное пространство)



Теперь расположим одну монету за другой (правило перекрытия), кроме того одну монету сделаем меньше (одно из правил перспективы). Появится трехмерное негативное пространство



Если мы нарисуем только одну часть монеток, мы проиллюстрируем так называемое правило "Т".



Мы можем "заменить" целой монетой части тела в следующем рисунке, где человек изображен в ракурсе под довольно острым углом. Его голова (первая монета) находится перед грудью (вторая монета), а грудь берется бедрами (третья монета) и.т.д.



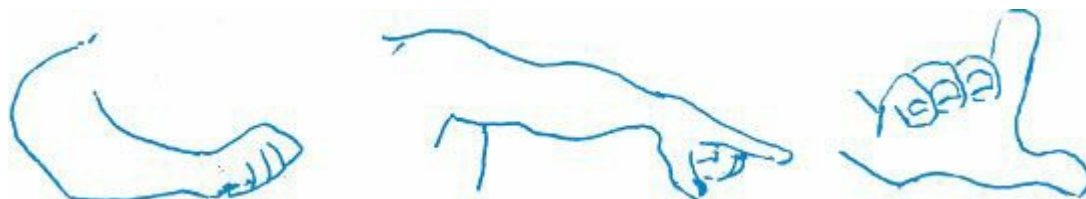
Эти части тела легко заменяются кругом (целой монетой), но когда нужно нарисовать длинные и прямые формы, например руку, ногу или пальцы в ракурсе, на помощь приходит правило "Т", то есть правило части монеты



С помощью правила "Т" вы создаете перспективу (я имею в виду одна часть тела находится перед другой)



Если бы пренебрегаеете этим приемом, линии будут "сталкиваться" друг с другом и образовывать касательные, что абсолютно разрушит трехмерность. Касательные появляются, когда две или более линии встречаются и сливаются вместе, поэтому невозможно отделить друг от друга части тела, которые они изображают.



Вот хорошая иллюстрация проблемы с касательными и ее решение.



К этим линиям мы можем применить правило "L". Когда элементы встречаются, но не перекрывают друг друга, но, тем не менее нужно их разделить, используйте правило "L".



Правило "Т" совпадает с правилом линий на поверхности. Чтобы расположить линии на поверхности, также используйте правило «Т»: основание буквы будет располагаться по вертикали, а верхняя часть по горизонтали. Вот так:



Не думайте, что линии на поверхности могут быть только на полосатых блузках и штанах, они повсюду, их не всегда просто увидеть. Возьмем к примеру рот. Он находится на голове (видоизмененная сфера). Линии рта меняются, когда человек поднимает голову вверх или наклоняет вниз, похожим образом изменяются линии глаз и ушей.



Даже контуры ноздрей



Как и бровей, щек и т.д. Все линии на неровной, изогнутой поверхности будут вести себя похожим образом. Линии на плоской поверхности изменятся по-другому. Когда угол наклона поверхности изменяется, линии становятся ближе друг к другу.



Но вернемся к проблеме создания трехмерного рисунка с помощью ограничивающих нас, двухмерных линий — самого эффективного инструмента, без линий мы не нарисуем *ни один* набросок. Осознавайте какую линию вы чертите и где, тогда вы сможете сделать хороший набросок. Но рисунок - это не цель, а средство, с помощью которого вы сможете выразить себя в анимации. Запомните принципы рисунка, о которых я говорил. Они как карта, помогающая вам путешествовать по незнакомой местности.



## 67. Копирую модель...кто, я?

Когда вы работаете с моделью, держите в голове мысль, что вам не надо ее копировать, вам нужно искать движение, характерное для персонажа, которого вы рисуете: русалку, моряка, принца, Микки Мауса или Гуффи. И вновь я призываю вас нажать на переключатель (ментальный переключатель) и освободиться от оков, которые ложным образом заставляют вас копировать модель.

На наших занятиях модели никогда не позируют долго. Все для того, чтобы вы быстро сформировали прежнее впечатление, разработали и развили его. Быстрый скетчинг развивает навык восприятия, а креативные идеи приходят быстрее, *видение* обостряется. Быстрый скетчинг делает рисунок более спонтанным. Кратковременная поза не позволит вам углубиться в ненужные детали. Что еще более важно, быстрая поза определяет весь процесс рисунка: в вашем наброске будет доминировать движение, и оно будет целостным.

Те из вас, кто работал на фотостате или использовал в анимации движения из реальной жизни, знают о разрушающем эффекте копирования фигуры. Движения из обычной жизни превращаются в пустые, пресные и скучные движения на рисунке. В мультипликации вы адаптируете и интерпретируете обычные движения. Термин "преувеличение (карикатура)" хорошо объясняет процесс этой трансформации. На занятиях мы занимаемся преувеличением. Стремитесь уходить от "жизненности" модели, вытягивайте из нее самое необходимое: не то, кем она является, а что она делает. Так же вы будете работать над анимационной сценой.

Перед вами фото парня, который поднимает коробку. Рисунок рядом с ним точно копирует позу. На остальных рисунках (пусть даже небрежно) художник продемонстрировал, как даже легкое преувеличение действия привносит в работу нюансы, при этом оригинальная поза почти не меняется. Пример Микки и Гуффи показывает, что вы можете применять эту позу и в анимации.



## 68. Разговаривайте с аудиторией - через рисунок

Я все время повторяю одну мысль: рисунок - это мыслительный процесс. Я кучу раз говорил о "позитивном мышлении", но не получил обратной связи. Я подумал, что уже перешел черту, и вы думаете, что я религиозный фанатик. Позитивное мышление действительно религия, но лишь потому, что это система верований. Позитивное мышление проявляется по-разному.

Несколько лет назад я посещал занятия по современному рисунку в колледже Valley. Преподаватель сказал на первом занятии: "Тот, кто попытается нарисовать на розе капельки росы, может больше не приходить". Я воспринял это заявление как вызов и на следующее занятие принес рисунок розы с капелькой росы. Он сказал: "Довольно мило и со вкусом, но на этих занятиях не нужен "вкус". Я спросил: "Что? Я столько лет пытаюсь развить чувство вкуса, и вы говорите мне перестать?" Он сказал: "вы пытаетесь "включить" людей, а я хочу, чтобы вы их "выключали".

Возможно слова преподаватель был не приветлив, но если попытаться проникнуть в суть его слов, он советовал мне расслабиться, перестать рисовать вещи такими, какими их хотят видеть. На наших занятиях мы пытаемся быть "творческими". Мы не будем копировать рисунки с розами и каплями росы. Мы попытаемся вычлени из природы цвет, форму, структуры и отойти от старых принятых способов изображения предметов.

Слова того преподавателя сильно на меня повлияли. Я почувствовал, как ноша свалилась с моих плеч. До сих пор, 29 лет спустя я впечатлен этим уроком.

Вы наверное вспомните недавний урок, где я приводил пример с учителем пения. Он говорил мне перестать "петь аудитории". Он говорил: "Ты рассказываешь историю - так и говори с ними (с помощью тонов мелодии, конечно)". Снова можно вспомнить "переключение ментального рычага". У меня открылись глаза! Пение приобрело новый смысл. Я перестал заморачиваться насчет голоса (анатомии), начал концентрироваться на сообщении, на смысле, который я хочу передать музыкой.

Так и что тут общего с рисунком? С помощью рисунка вы рассказываете историю и хотите сделать рассказ приятным и интересным, насколько это возможно. Не загружайте зрителя своим знанием (или незнанием) анатомии и тем, как вы умело рисуете ремни и швы. Рассказывайте историю движением, как можно проще и легче.

На занятиях я часто вижу людей, которые рисуют очень скованно, вцепившись в карандаш. Они пытаются точно изобразить строение тела. Я прошу их перестать пытаться "рисовать" модель. Они пытаются рисовать мышцы, голову, руки и т.д.

Я прошу таких студентов взять карандаш как можно выше за основание и освободиться от желания нарисовать человека перед ними. Я говорю: "Пусть карандаш рисует сам, позвольте ему искать движение...и рассказывать историю".

Приятно наблюдать за тем, что происходит дальше. Я поместил здесь рисунок художника, который настолько быстро подхватил эту идею, что изменение было видно уже на следующем его наброске и сохранялось до конца урока. Первые два рисунка - с начала занятия. Фигуры на рисунках скованные и замороженные, художник рисовал строение человека. Следующие рисунки выразительные, свободные, изящные, они рассказывают зрителю, что делала модель.

Довольно сложно нарисовать приятный набросок, когда вы весь день пытались рисовать как можно похоже на реальность. Здесь и пригодится ментальный переключатель. Если вы продолжите в том же духе, вы утомитесь еще больше. Вам нужно освободиться от этой ноши, вы получите радостные и освежающие впечатления. Я снова скажу свою любимую фразу: "когда вы переключите ментальный рычаг" в другой режим, вы научитесь новому и расслабитесь одновременно. Не "пойте" (рисуйте) аудитории, *рассказывайте* ей историю.

Если вы попытаетесь превратить эти рисунки в Ариель, или другого персонажа, берите последние наброски, они лучше выражают движение, не слишком заикливаясь на анатомии. В рисунке первого типа художник с помощью движения показывает персонажа, в рисунках второго типа персонаж двигается.



## 69. Корень проблем

Если вы хотите вырастить фруктовое дерево, которое будет иметь красивую форму, стригите и подрезайте его. Но если вы хотите, чтобы на нем росло много фруктов - поливайте и кормите его корни.

То же самое касается рисунка. Вы можете ловко, но поверхностно нарисовать линии и черты "действия", и получится приятная глазу картина. Но чтобы передавать смысл через ваше изображение (рассказывать историю), вам потребуется питать "корни художественного мастерства": использовать принципы создания хорошего рисунка, сдобрить и полить их знатным чувством движения, умением рассказывать и старым добрым творческим инсайтом. Если вы пытаетесь нарисовать хороший рисунок без всего вышеперечисленного, вы бьете по высокой ограде. В теннисе мы называем такой удар низкой подачей. Каждый штрих, который вы чертите на бумаге, привносит в позу какой-то смысл. Если этого не происходит, ограда становится выше. Если привносит - хорошо. Это вам поможет, ведь следующим линиям и формам будет от чего отталкиваться. Связывайте каждую новую линию и форму с тем, что уже нарисовано и с движением в целом. Каждую линию и каждую форму.

Когда человек двигает рукой, реагирует все его тело. Движение концентрическими кругами расходится по всему телу, чем дальше от эпицентра действия, тем меньше влияние. Обычные люди не двигаются "урывками": тело неподвижно - руки двигаются, голова неподвижна - рот двигается. Когда женщина моргает, движение расходится по всему телу. Когда мужчина показывает на что-то, движение расходится по всему телу. Концентрируясь на отдельных частях тела, вы потеряете суть позы. Смотрите в корень: движение состоит из структуры и частей тела, вне зависимости от их пропорции.

Когда вы пробуете хорошо приготовленное блюдо, вы ощущаете его всеми рецепторами, чувствуете уникальные вкус, несмотря на то, что повар использовал много ингредиентов. То же самое касается рисунка движения. В появлении движения участвуют много частей тела (голова, шея, руки, ноги и т.д.), но чтобы создать уникальное движение, нужно смешать все элементы (ингредиенты). Переключите ментальный рычаг и перейдите с отдельных элементов к общей картине.



Раньше я много пел в операх, церкви, на концертах, на свадьбах. Я столкнулся с похожей проблемой: как перестать петь ноты, слова и тона и сконцентрироваться на истории. Один мой учитель по пению советовал перестать "петь" и начать "рассказывать"...рассказывать историю в определенной тональности. Он учил меня уделять внимание частям в период заучивания, но во время исполнения он просил меня забыть о нотах, динамике, ключевых моментах, о ритме - обо всем - и просто рассказывать историю.



Вот два великолепных рисунка Карла Эриксона. Он использует много приемов перекрытия, уменьшения размера, линий на поверхности и ракурса. Обратите внимание, как каждая линия, форма и деталь направляет ваш взгляд к центру действия, а центр действия - это взгляд героя. Каждая линия в рисунке девушки притягивает взгляд к пространству между ее глазом и зеркалом. Край шляпы мужчины и его плечо образуют дорожку, которая направляет его взгляд. Вот, что сказано про рисунки Эриксона в книге, откуда я их взял:

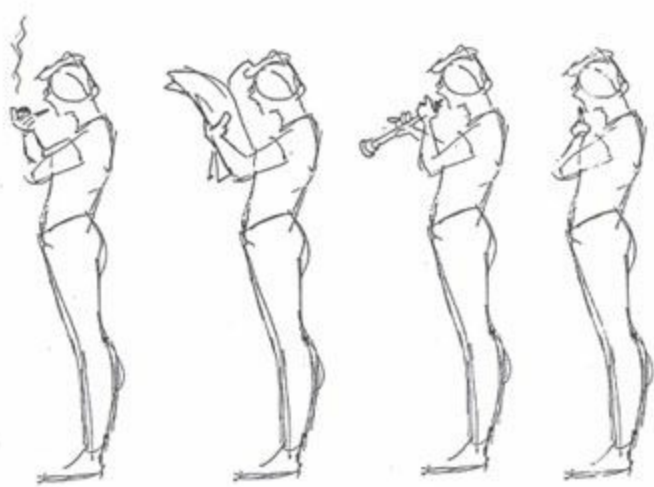
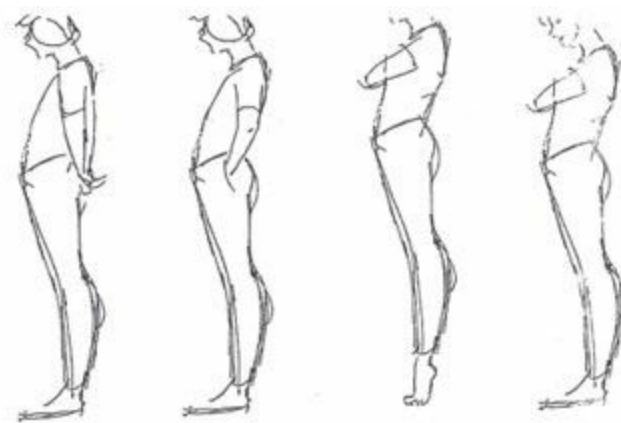
Рисунки Эриксона будто сразу ожили, минуя этап мук творчества. Хотя его рисунки выглядят небрежными, эта небрежность обманчива. В них вложено много сил. Эриксон действительно трудолюбивый художник, который очень много практикуется, даже когда не занят работой. В свободное время он обычно рисует с натуры, в ресторане или театре вы не увидите его без скетчбука.

## 70. Каракули или рисунок?

В словаре сказано, что рисовать каракули - значит бездумно чертить линии на бумаге. С другой стороны у рисунка есть цель и смысл. Рисунок может быть иллюстрацией, изображением, карикатурой, зарисовкой случая, человека или окружения. Рисунок в анимации передает послание, например изображает действие или настроение, иначе он превратится в обычные каракули.

Чтобы проиллюстрировать, как важно использовать движение, чтобы изобразить действие или настроение, я взял пару простых, но выразительных рисунков, которые сделал на занятии по анализу движения. Я изменил их несколько раз, и у них появилось другое значение. Я изобразил так называемое базовое положение: стоя и на коленях. Обратите внимание: я немного изменяю крайние позы и меняется вся суть. Так происходит потому, что эти позы и движения - часть универсального языка движения. Позы, положение, стиль, манеры, движения - все это рассказывает о человеке, о том, что он делает и думает. Когда мы видим определенные жесты, мы считываем позу быстрее, потому что знаем их значение. Так и происходит визуальная коммуникация. Хорошая пантомима рассказывает историю с помощью одного только движения. Заберите этот метод в арсенал своих инструментов. Чтобы рассказать историю в мультфильме, вам необходимо использовать визуальные средства. Не опускайтесь до каракуль, ваши рисунки должны рассказывать о чем-то, передавать сообщение.

Итак...неважно, когда вы решили заниматься анимацией, на рисуйте каракуль (не рисуйте бесцельно), у вас должна быть цель - следуйте за движением. оставьте каракули для телефонных разговоров.



## 71. Цель рисунка

Мы изучаем движение, движение, которое поможет нам в анимации буквально в каждом рисунке. Пока нам мешают старые привычки. Вы еще не поставили перед собой четкую цель, вы не держите ее постоянно в голове. Вот эти привычки и тенденции, которые прокрадываются в наши рисунки:

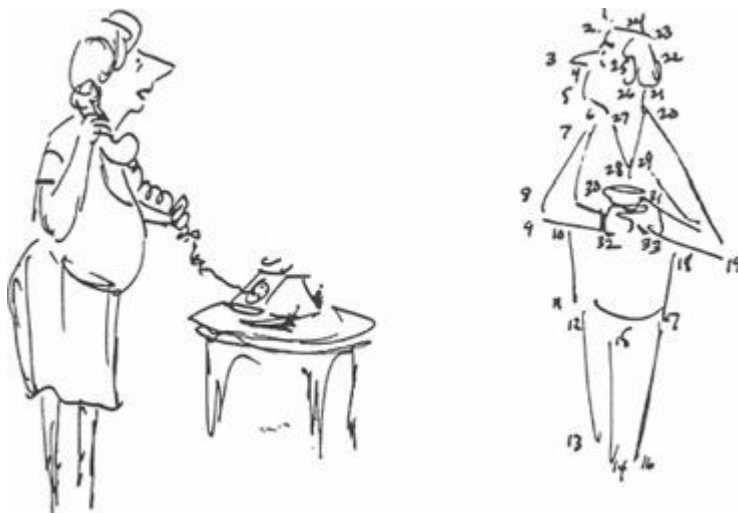
1. Толстые и тонкие линии. Рисовать шариковой ручкой очень сложно, поэтому мы ее и используем. Используйте толстые линии, чтобы подчеркнуть напряжение, наклон или растяжение - все это создает яркость движения. Не используйте толстые линии, чтобы создать тень, текстуру или сбалансировать кривой рисунок.
2. Тени/оттенки. Тени могут отлично подчеркнуть движение в живописи, но аниматор не пользуется такими роскошными приемами. Оставьте тени для портретов.
3. Один участок детализированнее, чем другие. Бывает так, что вы очаровываетесь одной деталью, или задумываетесь, или у вас много времени. Или возможно вы пытаетесь создать шедевр. Пусть ваш рисунок будет обычным рисунком движения.
4. Рисунок текстуры под предлогом акцентирования ключевых моментов изображения, например вытянутой ладони или ступни, или создания баланса, или выравнивания. Когда на рисунке много штрихов в тех участках, где нет ключевых моментов, эта ошибка очевидна. В книжках для детей или других стилизованных рисунках такой прием сморится приятно. Художники часто используют технику разбрызгивания в рисунке чернилами. Рисуя акварелью, художник трясет над бумагой кистью, чтобы создать эффект разбрызгивания. Прием создает эффект небрежной и интересной поверхности. Мы думаем, что художник настолько увлекся процессом, что забыл об окружающем мире, о времени, о жаре и комарах, и аккуратности в том числе. Я ни в коем случае не говорю, что аниматор не должен быть увлечен, но в процессе обучения у нас другая, *особая* цель.
5. Одна из наиболее неприятных привычек: добавлять линии на рисунок, только ради то, чтобы добавить линии, не думая, например, какая нога опорная. Чтобы нарисовать линию правильно не нужно много времени, нужно больше наблюдения и размышления.

6. То же самое касается большого числа линий там, где можно обойтись и одной. Прежде чем коснуться карандашом бумаги, изучите движение получше.

7. Используя этот прием вы хоть и нарисуете приятный рисунок, но уж точно потеряете движение. Я говорю о работе только над одной стороной или частью тела без учета взаимосвязанных и парных частей тела. Никогда не рисуйте один локоть, колено, ладонь или ступню, не рисуя второй локоть, колено, ладонь или ступню. Я скорее назову их "парная часть", потому что все мышцы и части тел работают во взаимосвязи с их противоположностями. Они либо дополняют, либо балансируют, либо конкурируют друг с другом, либо связаны друг с другом.

8. Вы часто используете технику копирования модели, которая "должна" передать движение. Художник с большим опытом и хорошей координацией между глазом и рукой может довольно точно воспроизвести то, что находится перед ним, даже не замечая и не чувствуя движение. Получится почти что фотография. Когда его попросят нарисовать Микки или Дональда или русалку. в какой-нибудь позе, он просто воспроизведет копию.

Перед вами 8 ошибок (конечно, это не полный лист), которых следует избегать в изучении движения. Нам не нужен рисунок, который будто говорит: "Посмотри на меня, я прекрасен". Нам нужен рисунок, который говорит: "Во мне есть жизнь, чувство и цель", и он рассказывает об этой цели.



“Это мистер Стэнчфилд из студии Дисней, хочет узнать - вы до сих пор позируете для его студентов?”



## 72. Когда представление (рисунок) - это искусство

На наших занятиях по скетчингу движения мы используем исключительно карандаш или чернила. Почему? Чтобы рисовать не с помощью руки, а с помощью мозгов. Чтобы уменьшить склонность к "украшательству", чтобы натренировать глаз, чтобы именно он схватывал бы движение, а не рука, выстраивающая движение на бумаге с помощью поверхностных и многочисленных линий. Конечно, я не запрещаю вам "искать" движение, но только если перед вами нет модели. Я настаиваю на том, что если модель перед вами, она уже приняла позу, и нет необходимости искать ее. Вы легко вычлените суть позы сначала у себя в голове, а потом перенесете все на бумагу так, как видите, используя один только карандаш. С другой стороны, использование множества линий граничит с рисованием каракуль, что несомненно превратится у вас в привычку, на которую вы и будете полагаться. Очень легко нарисовать предмет с помощью кучи линий, а потом выбрать те, которые подходят лучше всего. Конечно, когда модели нет перед глазами и образ движения неясен, ищите его всеми доступными средствами. С другой стороны, на занятиях по рисунку движения мы говорили об использовании кинетического ощущения движения (ощущение позы собственным телом - "проживание" позы), когда вы чувствуете движение и "знаете" его. С помощью такого способа у вас быстрее всего получится перенести движения на бумагу. Оба метода ценны по своему. Я думаю, важно понимать между ними разницу и использовать каждый из них при необходимости.

Станиславский в своей книге "Работа актера над собой" говорит: "... естественные основы, на которых строится наше искусство спасут вас в будущем от поворота на неправильный путь". "Естественные основы", о которых он говорит - это эмоциональная эмпатия и те естественные движения тела, которые мы стремимся увидеть и узнать - увидеть и узнать в своем собственном теле и разуме, а затем перенести их на бумагу. Станиславский говорит: "Когда мы не проживаем искусство, воображение испаряется, его заменяет дешевая театральность". На другой странице он пишет: "...искусство требует, чтобы вы жили каждой частью тела каждый момент времени, когда вы играете и всегда". А на другой странице: "актер должен быть осторожен с зеркалом. Зеркало учит смотреть вовне, а не внутрь"



На наших занятиях мы не смотрим в зеркало, мы смотрим на модель. И это ничем не отличается от взгляда в зеркало, если мы просто скопируем модель. Станиславский предупреждал "никогда не позволяйте себе внешне копировать то, то вам не интересно, что вы не прожили внутри себя".

Если относить его слова к рисунку модели: копирование и рисунок по формуле, то есть рисунок анатомии, форм и частей тела, фотографическая копия - это рисунок при помощи чисел. Действительно, существует универсальный язык тела, но разные люди (или персонажи) используют его по-разному. Эмоции Чарли Чаплина в грустной или радостной ситуации могут быть такими же, как у Джона Уэйна, но их движения будут кардинально отличаться. Если вы попытаетесь скопировать этих актеров, вы сначала представите их движения мысленно, а потом воспроизведете телесно. То же самое мы делаем, когда рисуем моделей, только мы не изображаем их позу своим телом - мы используем карандаш или ручку.

Резюмирую все вышесказанное: сначала представьте в голове, затем почувствуйте телом, а потом перенесите на бумагу.



4

Анализ

## 73. Анализ движения. Часть 1.

Действие - это то, что находится перед вами. Абсолютно не имеет смысла добиваться схожести: внешней схожести или личностной схожести. Лучше рисуйте женственную, соблазнительную или застенчивую позу.

Не ограничивайте себя внешностью модели. Если модель маленькая, а вам надо нарисовать высокую девушку, тогда рисуйте высокую девушку. Если у модели короткие волосы, а вам нужно нарисовать длинные, рисуйте длинные. Если модель приняла позу, которую вы можете немного улучшить, так сделайте это.

Подождите мгновение, прежде чем начнете *видеть* позу. Почувствуйте и ощутите позу подсознательно. Почувствуйте напряжение вытянутой руки, ощущение сгиба при движении сжатия, почувствуйте давление на опорную ногу и расслабленность второй ноги. Нарисуйте ее расслабленной, чтобы подчеркнуть *напряжение и вес, давящий на опорную ногу*. Если модель смотрит вправо, поверните голову направо. Почувствуйте морщинки, которые появились на коже, когда подбородок приблизился к правому плечу. Почувствуйте как *вытянулись* мышцы левого плеча. Вот это сжатие и растяжение вам нужно нарисовать.

Рисунок в анимации - это не обычное копирование модели на бумагу - вы бы могли сделать это лучше при помощи камеры. Рисунок в анимации - это трансформация действия (в данном случае позы) в форму рисунка, чтобы аудитория почувствовала это движение. Вам не нужно, чтобы аудитория *смотрела* на действие, вам нужно визуализировать действие, чтобы зрители его пережили. Тогда они окажутся под вашей властью, тогда вы расскажете историю, а зритель последует за ней, потому что будет вовлечен. Заставьте аудиторию переживать.

Я покажу вам несколько скетчей, которые я сделал в аэропорту, подземке и в музее. На них вы увидите, как можно передать положение тела минимумом линий. Обратите внимание на акцент на опорную ногу в положении персонажей стоя, и на их расслабленность в сидячей позе. Я рисовал скетчи не карандашом, а сразу ручкой!



## 74. Анализ движения. Часть 2

Ниже вы увидите несколько рисунков, сделанных Гленом Вульпи, преподавателем по рисунку с натуры. Он демонстрирует великолепный простой подход к скетчингу персонажей для анимации. Я предлагаю вам хорошенько изучить рисунки и попытаться их переплюнуть (это задание для нашего занятия по анализу действия на сегодня и на следующую неделю). Модель будет одета, но обращайте внимание не на одежду, а на структуру и положение тела. После того, как уловите позу, попытайтесь понять, как она влияет на наряд. Суть в том, что вы не анимируете одежду персонажа, которая "занимается своими делами", вы анимируете персонаж, который одет в какую-то одежду.

Если вы хотите поэкспериментировать и вместо человека использовать мультяшный персонаж - пожалуйста. В любом случае попытайтесь преувеличить позу, сделать ее сильнее той, которую видите у модели (или могла бы быть сильнее нее, если вы взяли мультяшный персонаж).

Если вы посещали занятия по рисунку с натуры, вы скорее всего копировали позу модели, точно располагали мышцы и кости, рисовали их настолько реалистично, насколько это возможно. Но на наших занятиях по анализу действия забудьте о мышцах, о реализме, следуйте за движением. Я говорю за "действием", а не за "позой", потому что каждая поза по сути - это действие. Никто никогда не делает "*ничего*", особенно в анимации. Если мы видим позу, значит только что что-то случилось или вот-вот случится. Если только что произошло что-то забавное, нарисуйте забавную позу, чтобы аудитория подольше сохраняла этот эмоциональный настрой. Если что-то должно случиться, пусть аудитория чувствует, что они догадывались обо всем, прежде чем это случилось. В обычной жизни мысли других людей скрыты от посторонних наблюдателей, в мультипликации мыслительный процесс должен быть преувеличен. В основном функцию рассказчика берет на себя сюжет, но большая часть истории все равно изображается визуально. Вот поэтому мы используем приемы предвосхищения, сжатия и растяжения, арок, смягчения начала и конца движения, замедление, перекрытия и движения при фиксированной позе, когда вам нужно перейти от одной ситуации к другой - извлекайте из позы все, что только возможно.

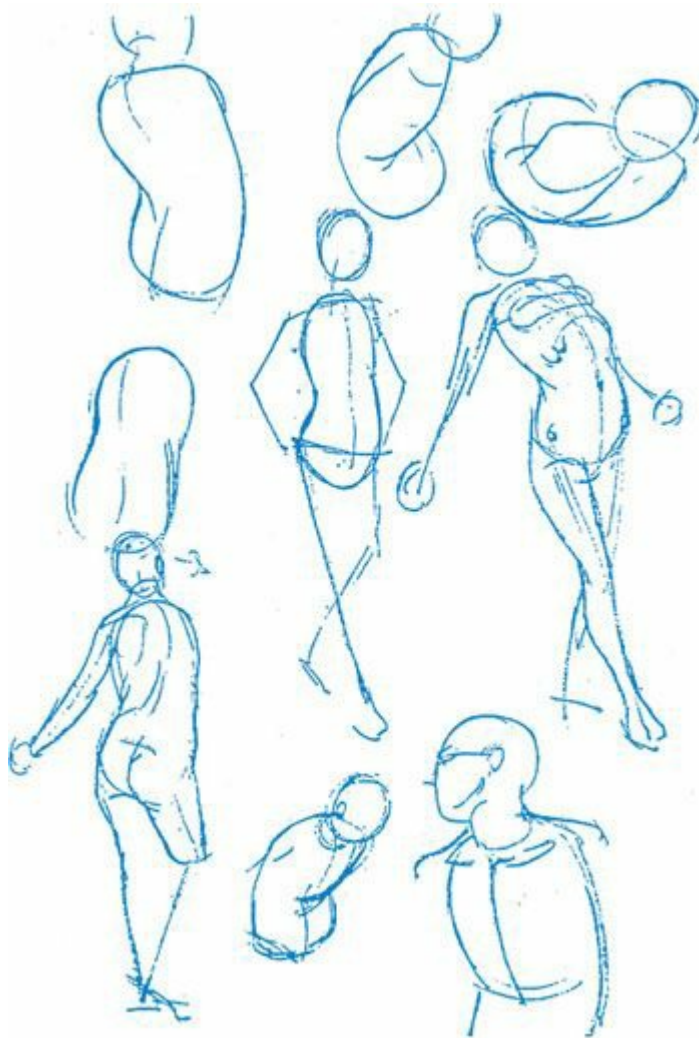


Одна поза не может рассказать историю, да и довольно редко аниматор сталкивается со сценой, состоящей из одной позы. Для изучения и изображения позы идеально подойдут три действия.

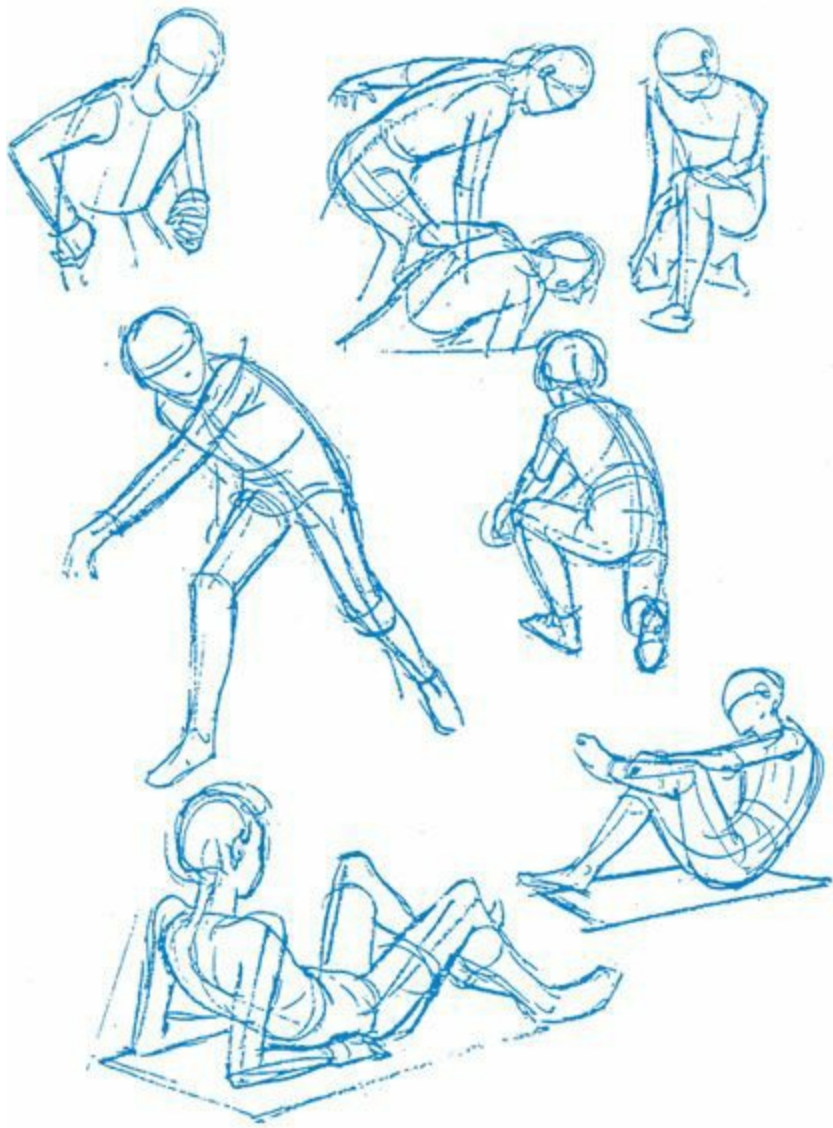
1. Подготовка: рассказываем аудитории, что что-то произойдет.

2. Предвосхищение: собираем силы для действия.

3. Действие: исполняем намеренное действие. Кроме того, используем приемы замедления отдельных элементов, перекрытия, и дополнительные эффекты, как пыль, дым, ветер, разрушенные здания, хаос...что угодно.







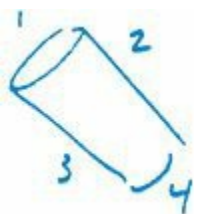
## 75. Используем цилиндры

Когда я готовил занятие о методе использования цилиндров для изображения частей тела, я наткнулся на книгу "Как рисовать фигуру человека" (*How to Draw the Human Figure*). В ней авторы рассказывали о совершенно таком же методе исследования фигуры. Также они указывали на важность *видения* для создания хорошего рисунка, говорили о том, что сначала нужно почувствовать движение, а потом рисовать его. Еще они советовали придавать каждой позе свое настроение, приносить в каждый скетч свежесть и спонтанность. Развивая эту идею дальше, авторы советуют художникам самим принимать позу, чувствовать ее, проживать ее, чтобы обрести похожее настроение. Кроме того, я в этой книге я нашел другие мысли, о которых говорил на своих занятиях, такие как: рисунок движения - это не просто копирование действия модели. Это поиск внутреннего смысла, сущности позы - того, что происходит в данный момент. Если вы сделали скетч на основе первого впечатления, у вас получится хороший финальный рисунок.

Здесь вам хорошо помогут цилиндры: с помощью этой фигуры получится нарисовать базовые формы, их углы, направление, взаимоотношения - останется только добавить детали. И вновь я повторяю: добавляйте детали только *после* того, как нарисовали основу. Имейте терпение - сначала заложите фундамент. Чтобы избежать "бумагомарания" во время упражнения ограничьте себя следующими формами:



Чтобы нарисовать цилиндр, нужны только 4 линии. Если вам требуется 20 - задумайтесь!



Представьте цилиндр в пространстве. Если вы мысленно поместите в каждый из них стрелочку, вы легче уловите направление фигуры и угол.



Этот прием поможет вам представить фигуру в пространстве, а не на двухмерной плоскости, и самым простым образом. Кроме того, объем и форма фигуры как будто специально созданы для последующей трансформации. Если у вас возникли затруднения с тем, чтобы представить фигуру в пространстве и соотнести ее с целой позой, обозначьте позу простыми и ритмичными линиями движения. Затем, прежде чем удариться в детали, превратите эти линии в цилиндры и с удовольствием наблюдайте, как фигура принимает форму. Не забудьте добавить персонажу ладони и ступни.

Когда вы создали основу рисунка и передали на ней суть позы, можете очеловечить или "омультяшить" ее, в зависимости от того что вам требуется. Если вы работаете над обнаженной натурой, нарисуйте, мышцы, плоть, морщинки и т.д. Если вы рисуете одетого персонажа, добавьте одежду, наряд, детали, морщинки и т.д. Если вы работаете над мультипликационным персонажем, преувеличьте его черты, нарисуйте костюм и т.д.... и наградите себя Оскаром.

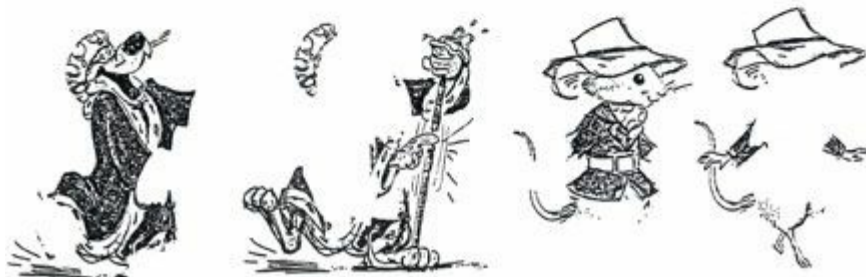


## 76. Анализ движения - ладони и ступни

Многие студенты на занятиях по рисунку с натуры начинают рисовать с головы и заканчивают где-то в районе коленей. Возможно, это из-за тысячи бюстов и полотен с портретами, которыми заполнены музеи, галереи и книги по искусству. Тем не менее, аниматор не ограничивается только этой частью тела, это бесполезно.

Движения тела играют в анимации важную роль, особенно в тех сценах, где нет диалогов. Но даже сцены с диалогами выигрывают от наличия там движения. Что более важно, такие сцены ярче. Если бы вы изучали мимику, вы бы знали, что ладони и ступни имеют важную роль в репрезентации действия, персонажа, настроения или движения.

Чтобы подчеркнуть важность своих слов, я выбрал иллюстрации двух видов: на одних вы увидите только голову и верхнюю часть тела, на других - нижние части ног, ступни, нижние части рук и ладони. Я утверждаю, что на последних рисунках художник передал суть позы лучше, чем на первых, где только голова и верхняя часть тела. Я не говорю, что вы тут же должны броситься глубоко исследовать ладони и ступни, но я хочу, чтобы вы изучили фигуру и поняли, где нужно сделать акцент и подчеркнуть *что* вы рисуете. Иначе в ваших рисунках будет повторяться торс снова и снова, и снова, и снова и т.д.





## 77. Углы, углы, углы...

Я часто говорю об углах в рисунке. И иногда я вижу ваши взгляды, полные недоумения. В конце концов, я решил заглянуть в словарь и найти определение, которое можно было бы применить к рисунку. Мне не слишком это помогло, потому что в словаре говорилось, что угол - это форма, образованная двумя линиями, которые встречаются в определенной точке или плоскостями, которые встречаются в определенной точке. Такое определение подошло бы к руке, которая сгибается в районе локтя, но в рисунке может быть бесчисленное количество углов, линии которых не встречаются в одной точке, например, ноги человека, когда он сидит или бежит.



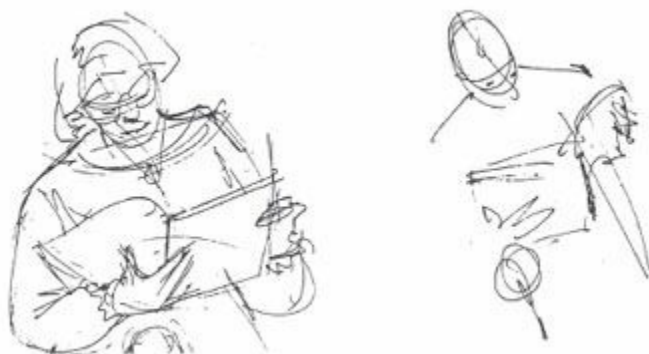
В математике острота угла измеряется в градусах, угол в 45 градусов - самый известный угол. Любой человек может нарисовать угол в 45 градусов без транспортира. Художник измеряет угол не в градусах. Он смотрит на углы как на средство описания движения. Величина угла зависит от силы эмоции или настроения, которое передает поза или от того, насколько убедителен наклон с точки зрения физической возможности такого движения.

Вы видите рисунок, на котором художник изобразил модель, расслабленно откинувшуюся на спинку стула. Чтобы поза смотрелась более естественно, я увеличил угол ее тела и угол ее плеч. После такого маневра, правое плечо модели оказалось за спинкой стула, другая рука опустилась ниже к коленям (утянув за собой левое плечо). Более острый угол тела придал веса ее наклону, из-за этого шея вытянулась чуть вперед. Запомните следующее если модель или кто-либо еще выглядит на рисунке в определенной позе естественно, это потому, что движение верное. Мы все знаем язык тела, поэтому можем выражать сообщения телом. Но когда вы рисуете, думайте головой, думайте над тем, что вы делаете. Направляйте свой карандаш, чтобы нарисовать все те вещи, которые тело делает неосознанно (см.рисунок ниже).





Вот еще один довольно милый рисунок. Все замечательно, но меня смутил угол взгляда на журнал. У меня возникло ощущение, что человек смотрит мимо журнальной страницы, смещает наше внимание вправо. Я немного приподнял левый край журнала, чтобы изменить фокус внимания зрителей, чтобы сместить его на важную часть между глазами и журналом, на ту область, которую я называю "сценой" рисунка. Туда, где разыгрывается все действие. Кроме того, я изменил угол плечей, чтобы усилить взгляд в направлении журнала.



Понятие "угол" относится не только к линиям, но и к поверхностям, и к плоскостям. Обратите внимание на предыдущую фигуру: не просто голова и глаза героя образуют угол со страницей, а плоскость всего лица образует этот угол. Рисуя персонажа с журналом многие из вас могут попасться в ловушку деталей и пренебречь главным моментом - углом, который помогает передать движение и рассказать историю. У всего, что вы рисуете должна быть цель, а в анимации история - вот главная цель.

Вот другой рисунок: такая же поза, другой ракурс. Милый рисунок, но здесь голова не образует угол. Эта женщина могла бы читать и смотреть телевизор одновременно.



На прошлой неделе к нам приходил замечательная модель Бобби Рут Манн. Она не была не молода, но полна веселья, жизни и хорошо играла свой роль. Луреллин Уезерли изумительно передала это ощущение в рисунке. Здесь девушка в образе цыганки, прикрепляющей розу к волосам. Обратите внимание на мощное и выразительное соприкосновение углов.



Вот еще рисунки студентов, молодых парней, которые хотят постичь это искусство. На всех трех рисунках изображена одна и та же поза. Роджер Чиассон - автор верхнего рисунка, Дэйв Вудман - нижнего слева, а автора последнего рисунка я не смог опознать (хотя и пытался). На всех трех рисунках фокус внимания зрителей на то, на что указывает мужчина. Проблема была в том, как создать взаимоотношения между персонажами. Обратите внимание, как проблема была решена с помощью углов - углов линия, плоскостей и негативного пространства. В заключение можно сказать только одно:

**ЗАХВАТЫВАЮЩЕ.**



## 78. Используем углы

Я не настаиваю на том, чтобы вы использовали углы в рисунках. Вам может показаться, что у вас получится абстрактный или мертвый рисунок, но вам так только кажется. Возможно есть разница между выражениями "угловатый рисунок" и "в рисунке использовались углы"

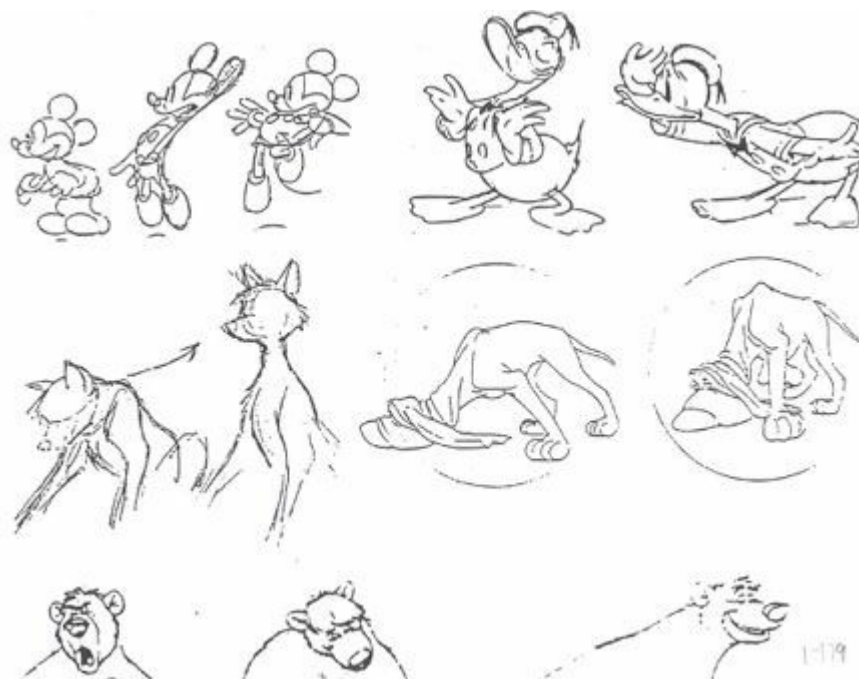
Конечно, эти наброски Медузы угловатые, но они такие, потому что она "угловатый" персонаж.



С другой стороны, рисунки Снежной королевы, Золушки и Фредди Мур тоже довольно угловатые, но в то же время мягкие и женственные.



В рисунках более мультяшных персонажей без углов обойтись нельзя. Обратите внимание, как выразительны действия героев, как важны углы в создании такой позы.



## 79. Углы и напряжение

Углы и напряжение - важные элементы рисунка. Им мало времени уделяют в книгах по рисунку и на занятиях. Эти элементы отличают рисунок, на котором ничего не происходит и рисунок с действием, динамикой. Напряжение возникает благодаря правильному использованию углов.

Очень легко заметить, как благодаря углам, образованным телом, в фигуре возникает напряжение. Каждый раз, когда персонаж перестает находиться в вертикальном положении, возникает напряжение. Персонаж выходит из одной точки и стремится к другой. Также возникает напряжение между фигурой и поверхностью земли - человек упадет, если не стабилизирует свое положение. Кроме того напряжение возникает и внутри тела, например между вытянутой рукой и противоположной ей вытянутой ногой. Напряжение спадает, когда человек перемещает вес с одной ноги на другую. Но потом появляется снова на противоположной стороне.

Большую роль играет отклонение от перпендикулярной оси. Мы очень чувствительны к этому. Довольно сложно смотреть на косо висящую картину, жалюзи, у которых один конец висит ниже, чем другой, на криво завязанный галстук, на дерево в нашем саду, которое растет неровно (тут же хочется поставить ветку, привязать его и выпрямить).

Возможно вы читали или у вас есть экземпляр книги Майбриджа "Фигура человека в движении" (*The Human Figure in Motion*). Майбридж знал, как важно в фотографии ориентироваться на вертикальные и горизонтальные линии - любое отклонение от оси легко увидеть. Я согласен с ним: если у вас мало опыта и вы не отталкиваетесь от этих линий, вы упустите и не отразите много важных углов, необходимых для создания нужного действия и позы.

Как я говорил уже не раз на занятиях, у нас есть навязчивое желание выпрямить позу модели. Цель наших уроков - научиться улавливать почти невидимые углы и напряжение, которое и делает позу нескучной, колоритной, очаровывающей, уникальной, причудливой, смешной или грустной.



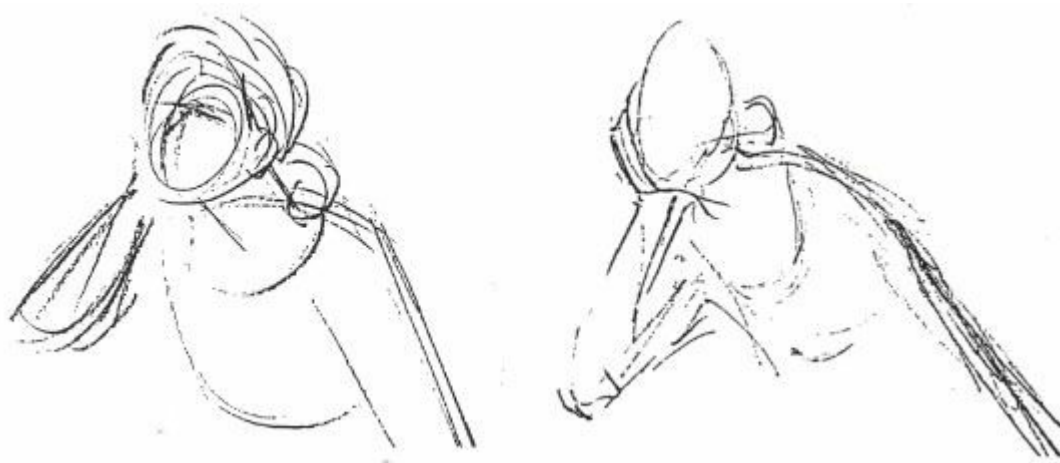
Это сложно! За последний месяц к нам приходило много моделей в таких красочных нарядах с висюльками и блестяшками, что тысячи деталей, за которые цеплялся глаз так и просились стать значимым элементом рисунка. Нужно быть настойчивым и держать все под контролем, чтобы не допустить такого поворота. Как сказал Олли Джонстон: "Это нелегко".

Попытайтесь. Каждый раз, когда вы рисуете скетч, мысленно проводите через фигуру вертикальную линию. Осознайте: это тоже угол, угол в 90 градусов к горизонтальной плоскости. Любое отклонение от прямого угла (в математических терминах) будет тупым или острым углом.

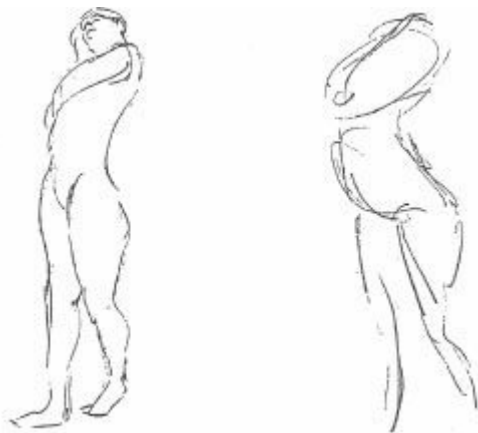
В рисунке такое отклонение создает напряжение. Или, если говорить менее формально, превращается в язык тела, язык тела, который мы используем в повседневном общении или, как аниматоры, в работе.

Писатель Э. Б. Уайт сказал "Когда вы говорите что-то, убедитесь, что вы сказали именно это. Шансы на это довольно малы" Он мог бы говорить и о рисунке.

Ниже я изменил рисунок, сделанный на занятии. Проблема все та же: склонность выпрямлять позу и вследствие этого сглаживать движение.



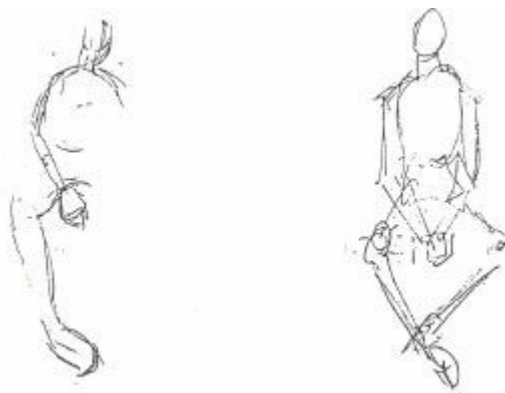
Художник нарисовал, как у героя болит зуб, а не то, что он размышляет. Я выпрямил углы, благодаря этому вес головы сместился на ладонь, и талия обозначилась четче.



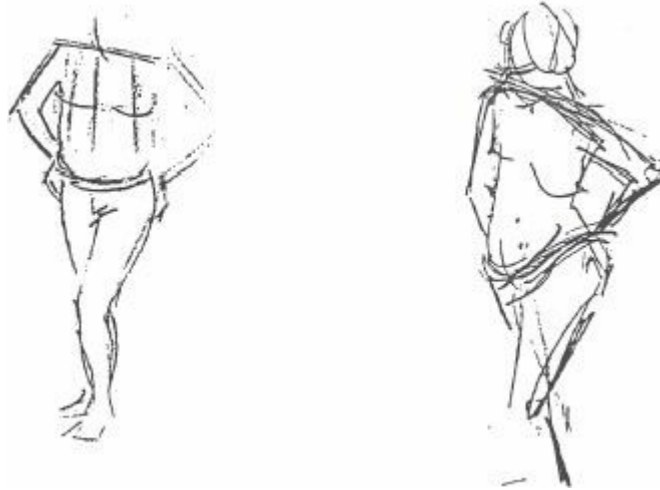
Вот другой пример, на котором художник не обратил внимание на жизненно важные углы. Даже неподвижный рисунок полон действия ( в покое тоже есть действие). Не бойтесь экспериментировать с углами, чтобы это действие проявилось.



На этом рисунке художник как будто пытался выпрямить положение тела и показать его скорее с переднего ракурса, подгоняя углы под свои намерения. Не пытайтесь придумать углы, чтобы показать движение - жесткая структура тела сделает это за вас.



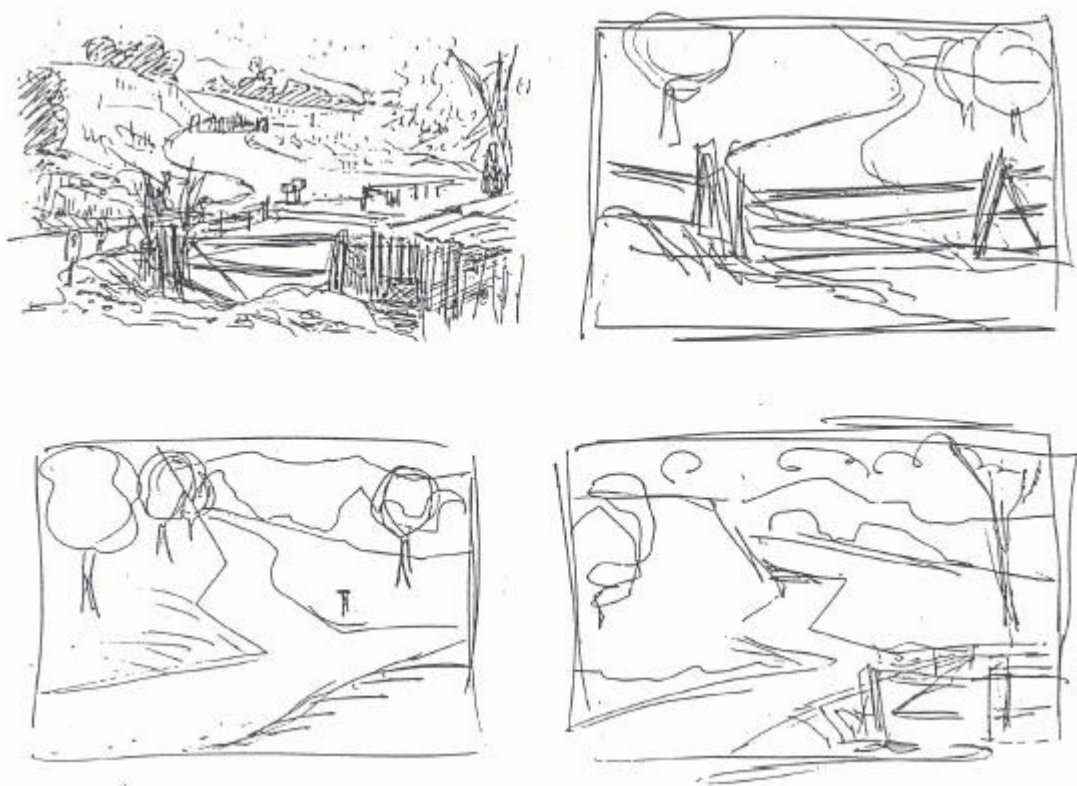
Я всегда настаиваю, умоляю и прошу: пожалуйста, не рисуйте ТОЛЬКО один локоть без другого локтя, только одно колено, только одну ладонь, ступню, плечо и т.д. Наблюдайте за людьми, когда они играют, работают, отдыхают. Все части тела взаимодействуют друг с другом. Они дополняют друг друга, противодействуют, балансируют. Именно во взаимодействии возникают углы, напряжение, именно то, благодаря чему получается выразительный рисунок.



Автор выпрямил углы и потерял движение. Сделай он хоть едва заметное движение - уже было бы лучше. Если добавить немного углов, поза считается гораздо лучше.

## 80. Используем в рисунке напряжение и углы

Однажды мы с моей женой возвращались с теннисного корта и остановились посреди дороги, чтобы она нарвала камышовых стеблей для корзины, которые она плетет. Когда мы остановились я как обычно достал карандаш, блокнот и начал зарисовывать все, что было вокруг меня — кучу вещей, которые не особо складывались в хорошую композицию. Я просто наслаждался процессом скетчинга. Я сделал много рисунков с такой беспорядочной мешаниной. Внезапно я понял, что если бы один из моих студентов сделал такое, я бы напомнил ему про правила перспективы, про углы и напряжение, как раз про то, о чем я рассказывал на прошлой неделе. Поэтому я исправил свои рисунки несколько раз, упростил и прояснил элементы, помня о том, что я рисую, а не копирую. Передо мной открылась тьма возможностей. Меня больше не вгоняли в ступор отдельные куски и элементы картины, я начал видеть сцену в целом, пазлы сложились в картину так называемого движения пейзажа.



Я рисовал пейзаж, но делал это так же, как если бы рисовал модель. У меня не было каких-то особых требований к рисунку, потому что это всего лишь грубый и быстрый скетч. Я сделал их для того, чтобы продемонстрировать разницу между копированием и созданием. Бетти Эдвардс (Рисуем правым полушарием "*Drawing on the Right Side of the Brain*" ) сказала бы:

“Переключаемся с левого полушария на правое”

Как это относится к рисунку? В конце урока я поместил рисунок с занятий. Для такого малого времени, за которое художник сделал рисунок, он был на удивление анатомически точен. В то же время он напомнил мой первый скетч холмов. Художник копировал, рисуя много такого:



и мало такого:

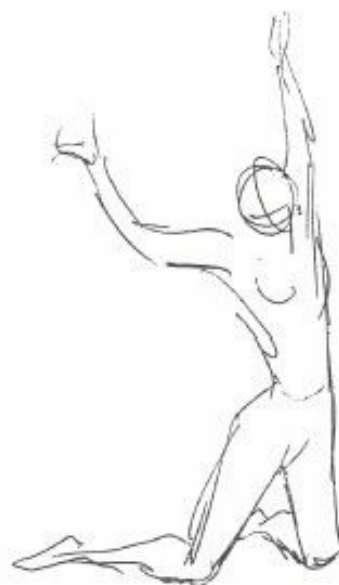


Сжатие и растяжение - одни из эффективнейших приемов в анимации. Если вы используете их в своем скетче, вы непременно передадите идею. Нужно научиться переключать ментальный рычаг и меньше полагаться на знания теории и анатомии, а просто рисовать скетч.



Вот три скетча, который я сделал на основе рисунка студента, чтобы показать, как легко и просто можно подойти к проблеме улавливания позы. Я изменил углы рук, туловища и ног и проиллюстрировал, что я имею в виду, когда говорю о прояснении позы или небольших нюансах движения. В одном из скетчей я полностью выпрямил одну из сторон фигуры, отразив растяжение - тем не менее фигура все еще выглядит анатомически правильной. Обратите внимание, на одном из скетчей я скопировал с оригинального рисунка угол нижней части ног, на двух других я изменил их.

Также обратите внимание на острый (и более ясный) угол левой ступни по отношению к правой ноге. В рисунке студента это область очерчена неясно. Что касается напряжения, представьте резинку, которая натянута от ладони к ладони, от ступне к ступне, от колена к колену, от ладони к колену, от головы к ступне и т.д. Напряжение - это всего лишь растяжение, вытягивание, эластичная сила, которая проявляется в позе или в действии. Поэтому, для достижения эффекта мы не рисуем отдельную левую ногу и левое колено, мы рисуем напряжение между ними.





## 81. Теннис, углы, сущность

Я не сомневаюсь только в одном: чтобы освоить какой-либо навык или стать экспертом в определенной области, сначала нужно изучить и понять основы. Рисунок и анимация - не исключение. Это одно из базовых правил и принципов, которые необходимо усвоить и применять ко всем трудным ситуациям, с которыми мы сталкиваемся - и будем сталкиваться.

В игре в теннис есть несколько базовых правил, которые необходимо однажды усвоить и не забывать о них. Например, когда вы выучили удар ракеткой перед собой, вы скоро поймете, что эта подача не защищает только одну маленькую зону. С помощью этого удара вы отобьете все мячи, который прилетят вам справа (если вы правша), неважно в какую область от макушки до пяток летит мяч. Нужно только, чтобы он ударился о корт, прежде чем вы его отобьете. Новички, не знакомые с таким ударом, будут в замешательстве, потому что мяч летит к ним от центра тела, и кажется, что невозможно его отбить. И, как я уже говорил, мяч может попасть куда угодно, от макушки до пяток. Ощущение такое, что вас будто обстреливают из машины с теннисными мячиками. Вы попытаетесь отбить такой мяч от талии длиной всей руки, но подобные удары слетятся на вас как ласточки в свои гнезда после заката.

Итак, вы выучили и освоили один этот удар, удар ракеткой перед собой, при этом вы более или менее познакомились с принципами ударов. Теперь вы можете варьировать эту подачу в зависимости от высоты, расстояния, скорости мяча, также вы можете двигаться по-разному, распределять баланс веса, скорость движения ракетки, свою скорость и т.д. Мяч, который летит выше головы, нужно отбивать высокой подачей, у которой своя техника. Мяч, который ударился о площадку прямо перед вами требует удара "с полулета", у которого тоже своя техника. Удар ракеткой перед собой - это всего лишь одна из подач, которую знает любой теннисист.

Я не хотел, чтобы вы заскучали, я пытался объяснить мысль нужно *знать* о существовании определенной проблемы и *знать* способы ее решения. Зная о проблеме, вы не будете ее пугаться и не будете в ней путаться. Когда вы работаете над каждой проблемой по отдельности, каждый раз решаете ее все лучше и лучше, скоро вы будете справляться настолько хорошо, что даже не заметите ее. Это не значит, что вы не должны размышлять, но мысли о проблеме больше не заставят вас сбиться с курса, и вы нарисуете своих героев так, как задумывали.

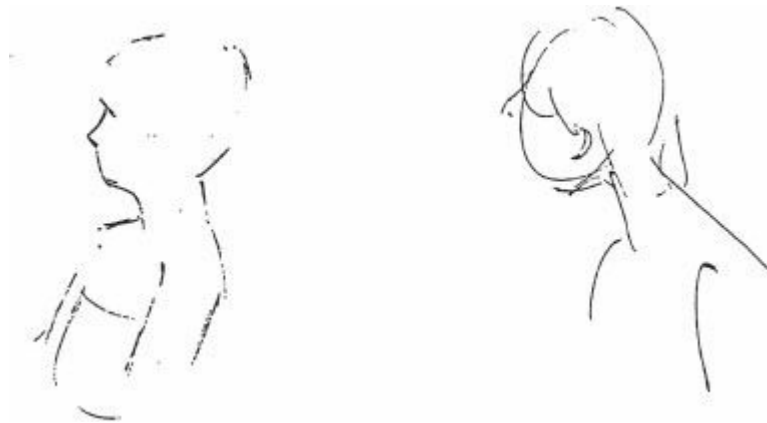
Использование правил перспективы, о которых я говорю очень часто, можно сравнить с ударами в теннисе. Чтобы не превращать эти правила в избитую истину, давайте рассмотрим углы как "подачу" в нашем арсенале ударов. В каждом движении или позе куча углов, но если не знать, что они могут "принести нам очки", мы можем проглядеть их и смягчить. Обратите внимание на слово "смягчить". Это значит, не поддавайтесь на внешнее сходство, не делайте ошибок, который не выглядят как ошибки с первого взгляда. Если пропустить несколько таких "подач", вы проиграете игру, другими словами, вы нарисуете пустой рисунок.

Вернемся к углам. Если вы хотите передать аудитории сильное послание, даже неуловимая поза или действие может быть сильным посланием, обращайтесь внимание на углы. Если вы нарисовали грубый скетч, значит "подчистите" свой рисунок (после того как вас покинул изначальный всплеск энтузиазма и ясность видения). Затем над вашим рисунком поработает художник по клинапу, у которого не будет столько вашего энтузиазма и ясности видения, и возможно он еще больше смягчит углы. Не путайте углы с угловатостью. Некоторые из ваших коллег умудряются рисовать изящные фигуры с помощью углов в 45 градусов. Понаблюдайте за их работой - похоже они научились выстраивать соотношение углов, чтобы создать привлекательную позу. Иногда изменение угла щек по отношению к шее настолько мало, что его скорее можно почувствовать, а не заметить. Когда вы видите этот угол в позе, он выглядит соблазнительно, но когда вы рисуете его, он становится почти незаметным - сложно увидеть и уловить. Вот поэтому нужно рисовать не то, что видишь. Нужно рисовать то, что, как знаешь и чувствуешь, должно быть на определенном месте.

На прошлой неделе я комментировал студентам ошибки и сосредоточился на углах. На некоторых рисунках углы у модели едва просматривались, я напрягался, чтобы их найти. Задача в том, чтобы найти золотую середину: нарисовать едва заметные углы, но в то же время они должны рассказывать то, что вы хотите сказать.



Вначале это был приятный рисунок, но затем поза почему-то стала выпрямленной. Художник нарисовал несколько едва заметных углов, которые я попытался подчеркнуть.



Если бы я не вмешался, у художника бы получился очень нежный рисунок. Тем не менее, он неверно поймал движение. Обратите внимание на углы. Этому движению нужны углы, чтобы поза передавала правильное сообщение. Нужно нарисовать не просто угол шеи, а угол встречи лица и шеи, угол передней части шеи и спины, угол шеи и плеч. Никогда не рисуйте отдельные углы. Углы должны работать друг против друга, чтобы внести свою лепту в позу.



Это неплохой рисунок, но в нем упущено несколько нюансов. Пара линий и определенный угол все исправят.



Я не почувствовал, что в этой позе голова наклоняется к ладони. С помощью нескольких "линий на поверхности" я наклонил лицо, которое тут же образовало угол с пальцами, и зритель почувствовал тяжесть головы. Ладонь и рука образовали касательную линию, так что я согнул запястья персонажа, и появился угол (который также помог подчеркнуть вес головы). Трапецевидные мышцы и плечи выглядели симметрично, так что я сбалансировал их интересными углами, а к шее применил прием перекрытия.

## 82. И то же самое

Я много раз подчеркивал значение "сущности" рисунка и уже возможно втоптал это слово в грязь, но я считаю, что это сильное слово. В рисунке всегда есть анатомия и механика, но в конце концов, если мы хотим выиграть награду за самую лучшую анимационную сцену, в позе главным элементом должна быть ее суть. Вы не должны забывать о пропорциях, анатомии, линиях, структуре, весе, негативном пространстве, углах, сжатии и растяжении, перспективе, но *если* вы забудете о сути позы, вы пролетите по всем пунктам. Слово "сущность" имеет для меня почти философское значение: "то, что лежит в основе внешнего проявления". Если относить определение к рисунку, в основе сущности позы лежат движущая сила, настроение, эмоция, которые изображены через движение физического тела.

В идеальном случае все эти элементы в разумной пропорции должны постоянно присутствовать в ваших рисунках. Если *каждый день* понемногу работать над каждым элементом, вскоре вы получите удивительные результаты. В конце концов, все пазлы сложатся в одну картину и вы перестанете биться над отдельными фрагментами рисунка. Мы все находимся на разных этапах развития нашего художественного мастерства, поэтому нужно искать слабые места и работать над ними. Я не мастер во всех смыслах этого слова, но мне доставляет удовольствие обсуждать ваши классные и домашние работы в индивидуальном порядке и анализировать слабые и сильные места. Если я раскритикую в хлам - так что с того! Если мой совет будет к месту и приведет вас к эффективным результатам - воспользуйтесь моментом, учитесь новому. Будьте предприимчивы, это черта позволяет достичь значимых целей.

Сущность вещей проявляется в любом виде искусства - не только в скетчинге. В литературе суть лежит за обычными словами, за простым сообщением информации. В музыке - за нотами и стихами, суть мелодии трогает сердца. В алфавите только 33 буквы, в повседневном общении мы пользуемся несколькими сотнями слов, но в искусстве они сплетаются таким образом, что обретают особое значение и смысл. Рисуя, вы можете поворачивать линии на 360 градусов, и окончательный вариант покажет, стоил ли рисунок времени, которое на него было потрачено.

Древние люди считали, что за вдохновение в определенном виде искусства отвечает определенная муза, теперь мы знаем, что за это отвечают определенные отделы мозговой коры. Некоторые метафизические учения рассказывают о состоянии расширенного сознания. Существует оно или нет, я верю в переключение ментального рычага от обычного мышления к творческому, приносящему вдохновение.

Здесь вы видите пару тактов из сонаты Моцарта. Почему настолько прекрасная музыка выглядит так просто? Когда ее исполняет хороший пианист, кажется, будто божественный оркестр играет саму симфонию Бога.



У поп-музыки то же есть своя суть. Вот пара тактов из той мелодии, что была написана в нашей студии.

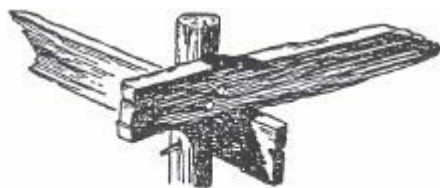


Творцы вроде поэта Роберта Фроста всю жизнь проводят на границе тонкой, как острое бритвы, между обычном миром и миром вдохновения. Его стихотворение " *Неизбранная дорога* " дает много пищи для размышлений

#### НЕИЗБРАННАЯ ДОРОГА

В осеннем лесу, на развилке дорог,  
Стоял я, задумавшись, у поворота;  
Пути было два, и мир был широк,  
Однако я раздвоиться не мог,  
И надо было решаться на что-то.





В стихотворении еще три станса, но заканчивается оно тремя сильными строками:

Ведь был и другой предо мною путь,  
Но я решил направо свернуть --  
И это решило все остальное.

Вступление стихотворения "Починка стены" глубоко и содержательно, в нем вся суть чувств, каково это - быть запертым.

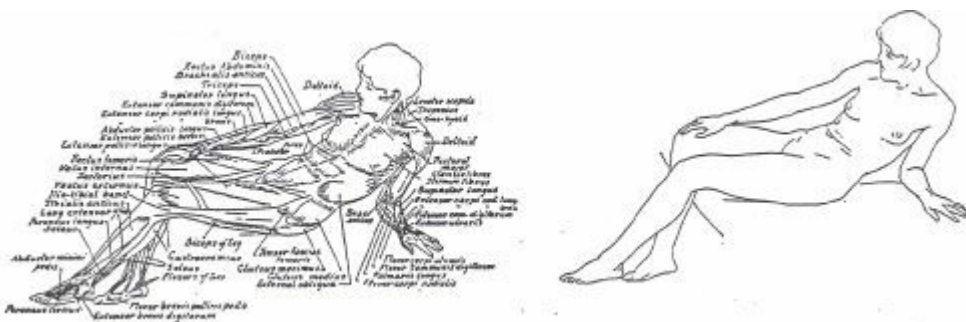
### ПОЧИНКА СТЕНЫ

Есть нечто, что не любит стен в природе:  
Оно под ними в стужу пучит землю,  
Крошит на солнце верхний ряд камней  
И пробивает в них такие бреши,  
Что и вдвоем бок о бок там пройдешь.  
Охотники - не так!

Что касается рисунков и скетчей, которые "рассказывают все", то они вокруг нас и мы немедленно узнаем их. Они тут же ярко запечатляются на нашей ментальной сетчатке. Вы не пройдете мимо таких картин, весело насвистывая, вы остановитесь и оцените их по достоинству.

Возможно, здесь я несколько отвлекся, очень отвлекся.

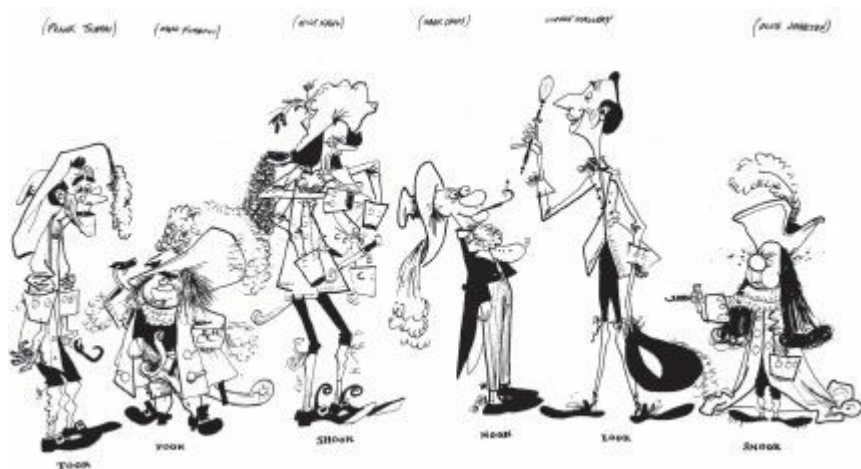
Весь процесс начинается с подготовки, магического заклинания всех гениев. Даже гении признают, что для успеха нужно 99% тяжелой работы и 1% таланта.



Перед вами две работы Форэйна, мастера простоты и движения.



Забавная карикатура Уорда Кимбалла



В мультипликации художник тоже должен уловить суть движения и объекта



как и анимации, столь близкой к нашим сердцам. Клиф Нордберг гениально создавал простые и прямые действия. Вот его иллюстрация работы с весом.



Олли Джонстон делал самые тонкие анимационные рисунки, чем кто-либо другой в его студии. Я дал ему титул “Мистер сущность”



## 83. Еще немного о "сущности" рисунка

В рисунке, как и в жизни, два элемента - ментальный и физический. Физический - это знание анатомии и механики, того, как работает анатомия. Ментальный компонент включает в себя изменение настроения и эмоций. Наша задача, как художников, связать эти два элемента вместе, чтобы зрители легко считывали выражение того, что мы хотим изобразить. На наших уроках мы подчеркивали настроение и эмоциональный компонент движения. Не нужно упоминать, что и тот, и другой компонент необходимы для максимальной экспрессивности. Обычно, компонент механики, то есть анатомии, художники изучают на занятиях по анатомии. Но ментальная и эмоциональная сторона рисунка остается для самоизучения, в соответствии с потребностями и стилем художника. В конце концов, каждый аниматор столкнется с необходимостью добавить эмоции в движение, когда этого потребует режиссер.

Примером взаимосвязи физического и ментального компонентов может быть ломание вазы. Физическая сторона ломания вазы - это удар о твердую поверхность. Но чтобы изобразить в рисунке эмоциональную сторону действия, художник должен представить себе такую злость, которая заставит его сломать вазу, затем перенести эту злость на рисунок. У каждого художника свои методы, но существует универсальный язык тела, с помощью которого можно изобразить "злость".

Без сомнения, мы живем в материальной вселенной, но мы взаимодействуем с ней и ментально, и эмоционально. От человека, который живет только на физическом уровне, без эмоций, не стоит ждать ничего хорошего. Если в отлично нарисованной сцене действует персонаж без какой-либо внутренней мотивации, эта сцена бессмысленна. Лучше нарисовать сцену грубо и небрежно, но с персонажем, рассказывающим историю. Потом можно отдать сцену на клинап. Следите только за тем, чтобы после обработки в сцене осталось эмоциональное движение, столь важное для всех хороших фильмов Дисней.

Не жалеете тратить часы на изучение книг по анатомии, старых фильмов Дисней и сцен, нарисованных такими мастерами, как Милт Хол и Олли Джонстон. Тренируйте свои "эмоциональные" мускулы, рисуя скетчи "сущности" поз, читайте разных авторов - романы, биографии, психологию, метафизику и, конечно же, юмористические истории. Не будьте человеком, который ждал "знака". Вы выйдете на пенсию, пока его дождетесь. Мораль: не ждите. Погружайтесь в процесс поиска.

Ниже вы увидите рисунки Фредерика Е Банбери, которые он сделал для книги Диккенса "Посмертные записки Пиквикского клуба". Мне кажется, это великолепный пример рисунка "сущности". Здесь минимум линии и прорисовки, но максимум движения и чувства. Кроме того, они нарисованы в той же юмористической манере, в которой и рассказана история.









## 84. Движущая сила действия

На прошлых уроках я направлял ваши мысли к движению модели, а не к ее внешнему облику и одежде. Чем меньше на модели надето, тем больше мы думаем об анатомии, чем больше на ней надето, тем больше мы думаем о костюме. Это тупик, из которого вы выберетесь, только переключив ментальный рычаг (опять эта фраза) с "второстепенного" (детали) на "главное" (мотив или движущую силу действия). Помните, на этих занятиях мы улучшаем ваши навыки художника-аниматора.

В заметках Эрика Ларсона для лекций я нашел кое-что интересное, что вам поможет. Цитата очень длинная, но я не мог сократить ее, не потеряв смысла. Когда будете читать ее, помните о рисунке движения.

...Когда мы начинаем работать над сценой, мы задумываемся о правдоподобности персонажа, планируем действия и не забываем о наблюдении, о котором говорил Станиславский. 'В каждом физическом действии', - писал он, - 'есть психологическая составляющая и наоборот. Не существует внутренних переживаний без их внешнего выражения.' Другими словами, что именно думает персонаж, чтобы так действовать, двигаться и вести себя? Как аниматоры, мы должны чувствовать внутри себя каждое движение и настроение, которое передаем на рисунке. Все это - отражение наших мыслей.

Стремясь развлечь публику, наше воображение не должно знать ни рамок, ни границ. Творческих усилий никогда не бывает много. 'Воображение', - говорил Станиславский, 'нужно поддерживать и развивать; пусть оно всегда будет начеку, готово к творческому мышлению. Актер (аниматор) умеет размышлять на любую тему. Он наблюдает за людьми (и животными) и их поведением - а затем пытается понять их внутренний мир.'

В той или иной степени все зрители вашей аудитории знают основные черты поведения человека и животного. Они видели, наблюдали, читали об этом.

Опыт зрителей - это общий знаменатель, куда мы добавляем черты и поведение героя, переносим действие на экран, преувеличиваем и оживляем его, чтобы вызвать ответную реакцию аудитории на персонажа - это и называется индустрией развлечения.

Насколько хорошо вы изучили манеру и особенности вашего героя и насколько жизненно вы нарисовали его движение? Получился ли персонаж правдивым и интересным? Зритель должен смотреть на экран и говорить: "Да, я знаю этого парня!" (а если дело касается рисунка движения: 'Я знаю, что этот человек делает и о чем думает') Леонардо да Винчи писал: 'Рисуйте человека так, чтобы его поза говорила, что у него в душе. Двигается не тело, движется душа.' Уолт (Дисней) напоминает об этом, когда говорит о движущей силе действия: 'Другими словами, движущая сила действия - это настроение, личность, отношение героя - все три компонента.'

Давайте представим, что мы занимаемся пантомимой, потому что в действительности анимация - это искусство пантомимы. Хороший актер пантомимы досконально знает поведение человека и может с помощью самых простых действия разыгрывает приятное и интересное представление. Он преувеличит выражения, движения, отношения и предвосхищения, чтобы выделить визуальный компонент.

Тело человека имеет свои ограничения и актер пантомимы работает в этих рамках, он преувеличивает все действия и эмоции, каждое действие проигрывает четко, делает одно движение в одну единицу времени, каждое движение очень простое, но в нем максимум визуальной силы. Как аниматоры, мы интерпретируем жизнь с помощью линий, у нас есть возможность преувеличить настроение и движение, но как актеры пантомимы, мы должны постоянно держать в голове мысль о ценности и силе простоты.

Ниже вы видите несколько великолепных скетчей того, что Уолт назвал бы "движущая сила действия - это настроение, личность, отношение героя - все три компонента.' Эти скетчи сделал Марк Хенн, когда работал над созданием "Великого мышиноного сыщика".

Чувствуете ли вы, что вам не хватает знаний? Роберт Генри, блестящий преподаватель по искусству, сказал, что любой может нарисовать шедевр, обладая теми знаниями, которые у него есть. Главное использовать эти знания правильно (творчески). Видели ли вы когда-нибудь рисунки великого художника Альберта Ридера? Вероятно нет. Но когда вы увидите его картины со смутными очертаниями кораблей или

марширующих скелетов, вы почувствуете действие, вы услышите историю. Если вам нужны факты, откройте каталог Sears.

Я не говорю, что вам не нужно исследовать фигуру. Необходимо знать анатомию, чтобы хорошо рисовать. Но не обманывайте себя. Знание анатомии не сделает из вас художника.

Что нужно чтобы стать художником? Знание основ строения тела, базовых принципов рисунка, сильное и навязчивое желание и побуждение выразить свои чувства.

Скрипач Иегуди Менухин начал с "вершины" своей профессии. Он играл концерты уже в юном возрасте, а подростком его знал уже весь мир. Внезапно (если подростковый возраст можно назвать внезапностью), он понял, что никогда не учился - он не знал, как ему удастся играть на скрипке (в то время мало что знали про функции правого полушария).

Он волновался о том, что однажды вдохновение может его покинуть и он больше не сможет играть. Поэтому он начал брать уроки и выучился музыке (включил в работу левое полушарие). Уроки не изменили его способности играть, но вселили в него уверенность.

Я говорю о том, что скрипач каким-то образом почувствовал в себе творческую силу и прорвался мучительные периоды обучения, как обычно и происходит со всеми гениями. Я играю на фортепьяно произведение Моцарта, которое он написал, когда ему было девять. Я учу его уже много лет, но до сих пор не могу нормально сыграть его. Кто он, как не гений?

Я учусь играть на фортепьяно уже много лет, но до сих пор не знаю ключевых знаков. Мое левое полушарие абсолютно пусто. Но когда я сажусь за фортепиано, иногда творческая сила электризует ладони, и из-под них выливается эмоциональный музыкальный фрагмент. Вот, что действительно важно. В процессе скетчинга происходит все то же самое. Я не знаю, связана ли лопатка с грудиной, но когда я беру в руки скетчбук, я выделяю в своем впечатлении самое главное и рассказываю его с помощью "однокадровой" истории так, как вижу. Когда мы с женой едем в отпуск, она делает фото, а я рисую. Она собирает факты, а я - истину.

Переключайте рычаг! У вас есть факты, ищите истину!

## 85. Подходящий для анимации стиль рисунка

Говорили ли вы когда-нибудь: "О, если бы я хорошо рисовал!" Естественно, вы можете выражать мысли в рисунке. Вы анимируете и делаете клинап сцен, которые вызывают охи и ахи. Ваша работа не выглядит как работа. Вы выкладываете все на бумагу и уходите домой в 5 вечера, довольные собой.

Большинство из вас рисуют хорошо. Большая часть из вас рисует лучше, чем я. Я уже много лет в этой индустрии, но еще не видел более трудолюбивых и увлеченных художников, чем вы. Моя работа в том, чтобы вы продолжали любить это искусство.

Я начал поздно. Первые пять или шесть лет я искал себя. Я был дилетантом, который пробует себя в поэзии, рисунке, пении, общении. Затем я работал 10 лет как ассистент Джона Лунсберри и 10 лет ассистентом Олли Джонстона - это годы помогли мне найти цель. Эти парни много работали, были увлечены своей работой, и я тоже научился трудиться (мне приходилось учиться, чтобы соответствовать уровню). Следующие двадцать лет были нелегкими, но приятными.

Иногда я мечтаю иметь волшебную палочку, которой можно взмахнуть и сказать "Теперь вы научились всему - идите и рисуйте от всего сердца". Но все-таки лучше, когда вы сами себе так скажете, когда вы пойдете по предназначенному пути. Процесс обучения должен быть веселым. Процесс обучения лишает вас фальшивого самомнения. Просьба о помощи с одной стороны - это унижительный процесс, с другой - необходимый этап обучения анимации, вы должны научиться работать в группе. Человек, который не стесняется попросить о помощи - мудрый человек.

В книге Иллюзия жизни (*Illusion Of Life*) Олли и Фран писали об обязанностях и целях художника по клинапу. Список включал те элементы, о которых я не раз говорил на занятиях: противопоставление ясных и четких линий мягким формам (использование углов); рисунок действия, а не копирование; подчеркивание сжатия и растяжения; введение деталей, только если они нужны для акцентирования действия и рисунка, тех деталей, которые "рассказывают историю", неважно в анимационной сцене или в обычном рисунке.

Эти авторы говорят о художниках по клинапу, но цитату также можно отнести и к аниматорам, и к художникам-фазовщикам. Приемы, описанные выше, нужны для создания сцены, поэтому всем членам команды нужно практиковать и использовать их.

“Они изучали рисунок карандашом, учились у Голбейна, Дега, Домье, да Винчи; они изучали ткань в движении, отмечая разницу между тонкими шарфами, шерстяными юбками, спадающими плащами и даже брюками с низкой посадкой; они поняли преимущество резких ясных линии перед большими невнятными формами; они узнали, как работать с текучими меняющимися формами в анимации, а не делать сухие копии. Они всегда растягивали движение по траектории арки, использовали приемы сжатия и растяжения, когда доводили фигуру до совершенства. Они узнали, как работать над сценой, каких целей нужно достигать, работали в сотрудничестве с аниматором, решая, какие аспекты нужно улучшить и доработать, они видели, как оживают персонажи, когда пролистываешь рисунки один за другим. Для всего этого потребовался и талант и упорные труд - не все художники справятся с подобным”.

Итак, вы видите, аниматоры мыслят особенным образом. Не бросайте поиски-успех может ждать вас за следующим углом. Ниже я поместил несколько анимационных набросков, чтобы напомнить вам о стиле рисунка, который лучше всего подходит для анимации. Я постоянно извиняюсь за то, что пытаюсь изменить ваш стиль рисунка, но если вы настроены серьезно и намерены посвятить анимации всю жизнь, пользуйтесь советами, возьмите из них все, что сможете взять. Попробуйте применить этот стиль, когда рисуете модель, тогда вам не придется потом переключаться между техникой рисунка, когда вы будете работать над анимационно сценой.

Рисуйте идеи, а не предметы; действия, а не позы; движения, а не анатомию.





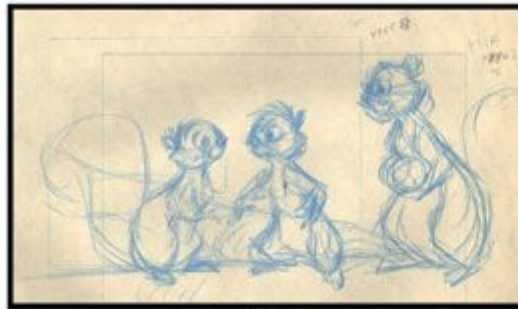
BILL TYTLA



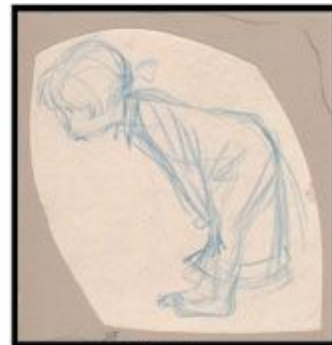
MILT KAHL



FRANK THOMAS



Frank Thomas



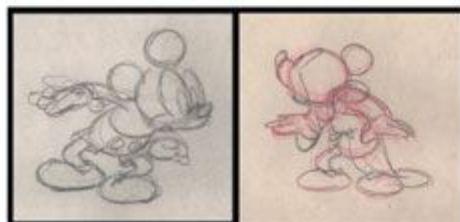
Ollie Johnson



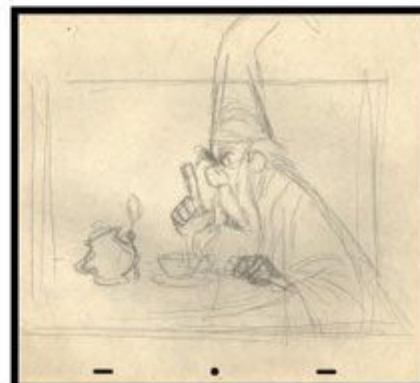
Milt Kahl



Mark Henn



Fred Moore



Milt Kahl

## 86. Подходящий стиль для рисунка в анимации. Часть 2

На прошлом занятии я показывал вам несколько грубых примеров стиля, подходящего для анимации, но эти картинки не объяснили в полной мере мою точку зрения. Эти черновые наброски были достаточно свободны и выразительны, но не отражали и даже не намекали, как добиться такого стиля.

Давайте посмотрим на один из рисунков с прошлого урока и проанализируем его. У аниматора Марка Хенна не было в мыслях



рассказать только часть истории, происходящей в определенном кадре фильма. Если бы он хотел показать кусочки и аудитория бы этого хотела, тогда бы вы увидели нечто подобное:



Аниматоры не просто зарисовывают факты, они рассказчики, чтобы рассказать историю они используют язык рисунка вместо слов. В арсенале аниматора много увлекательных и выразительных приемов для создания яркого рисунка, например сжатие и растяжение, контраст, углы, напряжение, перспектива. Все это - нематериальные элементы, но они придают *жизнь* материальным элементам. (Я подчеркиваю слово "жизнь", потому что без этих элементов рисунок будет мертвым, пустым и, как часть люблю говорить на занятиях, слишком "выпрямленным".)

Когда вы рисуете, не начинайте с головы или другой части тела (как многие из вас еще любят делать, рисуя с натуры).



Начинайте рисовать скетч с целостного действия, а потом (и только потом) добавляйте детали и дополнительные элементы.



После того, как вы обозначили начальное движение, следует добавить в него энергию и напряжение, и все части тела должны быть единицами этого движения. В каждом рисунке будет распределение веса, или акцент, или напор или изгиб, сжатие и растяжение, толчок, натяжение, торможение - действия или движения, которые вы захотите подчеркнуть.

Выберите тему, элемент истории, движение - называйте это как хотите, и со всей сосредоточенностью сконцентрируйтесь на них, акцентируйте их важность в том, что вы пытаетесь рассказать, используя не слова, а преувеличение.

Например, на рисунке Марка Базиль кричит о чем-то в спешке надевая пальто. Во время этого действия он проталкивает правую руку в рукав, поэтому появляется растяжение, и натягивает пальто на плечо с помощью левой руки. Это одна единица действия - две руки во взаимном напряжении по отношению друг к другу. Вот другие движения: нижняя челюсть уходит вниз от области носа, левая ступня отстраняется от правой ступни, угол плаща отлетает в сторону. Все это части одного действия, которые напрямую связаны между собой.

Поэтому, извлекайте как можно больше из этих областей движения, рисуйте взаимодействие частей тела между собой. Никогда не рисуйте отдельные элементы этого единства, а всегда целостное движение. Например, не рисуйте две несвязанные части, то есть левую руку и левую ногу персонажа.



Вместо этого работайте над сочетанием левой руки против правой руки.



Затем (не обязательно в таком порядке) можно нарисовать целостное движение двух ступней, отстраненных друг от друга.



Потом вы можете сконцентрироваться на движении угла пальто, отлетающего от тела героя.



Затем можно перейти к повороту головы, который подкрепляется всеми частями тела. Обратите внимание, как направленность носа продолжает или скорее является кульминацией всего действия тела. Действие очевидно, оно идет, начиная с мизинца левой ноги, вдоль линии плаща, и вырывается в виде голоса героя из прямых линий рук.



Иногда модели принимают позы, которые не выглядят ярко или выразительно, тем больше причин для нас искать почти невидимые, но жизненно необходимые элементы, чтобы передать движение. Слабо выраженная поза очень легко может превратиться в напряженную "выпрямленную" позу. С другой стороны, когда красноречивое, осмысленное движение, которое рассказывает историю появляется на вашем рисунке, разве у вас не бегут мурашки по коже?

Не забывайте о энергии, растяжении, углах и других великолепных приемах.

## 87. Учимся жульничать

Нет, я не пытаюсь сбить вас с пути и истинного. “Жульничество” в рисунке - это когда мы чуть подправляем элемент фигуры, чтобы зрители легче считывали позу. Чаще всего мы жульничаем, чтобы нарисовать хороший и четкий силуэт. Для начала посмотрим на рисунок с довольно неплохим силуэтом.



На этом рисунке Доусона хорошо видно его шляпу, нос, усы, рот, хвост, ноги и т.д. Невозможно спутать позу, настроение, личность героя. Приемы, которые вы используете для создания объема персонажа, так же хорошо работают, для создания "считываемости" позы



Если бы рисунок не был так хорош, мы бы немного сжульничали. Например, я бы удлинил хвост, пальцы или шляпу, или другим способом сделал их более ярче. Давайте возьмем менее ясный силуэт с попробуем улучшить его без изменения позы. В первой попытке я увеличил левый локоть Доусона, чтобы не возникала касательная линия со спиной. Я укоротил правый локоть, чтобы было более четко видно щеку. Во второй попытке я укоротил левую руку и удлинил линию спины (в другую сторону, чем в первый раз )



немного удлинил край рубашки, и это помогло отделить верхнюю часть тела от нижней.



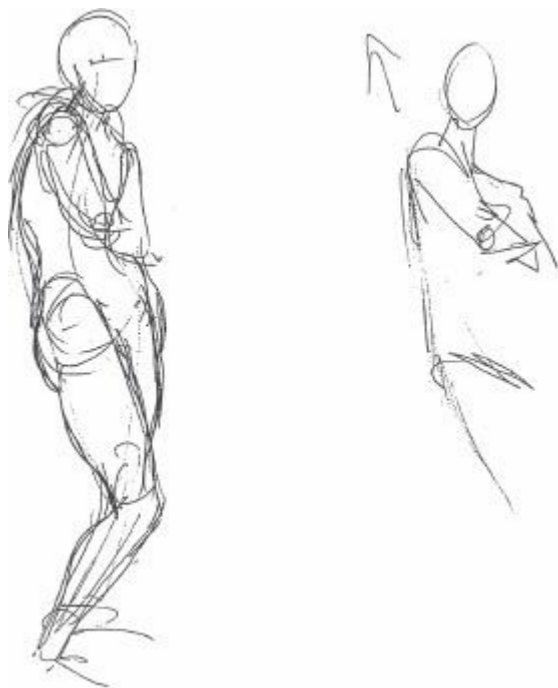
Боязнь отклониться от того, что вы видите перед глазами, когда рисуете с натуры, может "связать ваши руки". Небольшое жульничество настолько может приукрасить ваш рисунок, что никто и не заметит отклонения от фактов. Жульничайте, когда рисуете человеческую фигуру. Очень часто на занятиях вы сталкиваетесь с ситуацией, когда вам встретился сложный угол, вы не можете ни отразить, ни закончить движение, и оно ускользает от вас. Примите вызов, который бросила вам фигура и измените ее, чтобы лучше рассказать историю. Вас никто не вынуждает копировать то, что перед вами, наоборот, попытайтесь рассказать историю, даже если вам придется сжульничать.

Преувеличение, один из наиболее ценных инструментов аниматора, это абсолютное жульничество. Хорошая карикатура - это настолько сильное преувеличение, что от реальности почти ничего не остается. Даже если это и так, хорошая карикатура может быть даже более "реальна", чем фотография. Использование фотостатов в анимационных сценах - хорошее тому доказательство.

Итак, начинайте прямо сейчас. Найдите в себе творческую свободу, которая освободит вас от конвенционального типа видения, мышления и рисунка - станьте хорошим жуликом.

С вечернего занятия я сохранил два рисунка, которые помогут проиллюстрировать мою точку зрения. На первом рисунке модель выглядит довольно заносчиво и надменно. Поза неочевидна, и одежда модели была бесполезной в создании этой позы. Один из художников попался в ловушку многочисленных складок на ткани и в попытке скопировать позу упустил холодность движения.

И тут я немного сжульничал. Я убрал все изгибы (обычно я рисую преувеличенные позы, когда пытаюсь поймать движение), вытянул плечо вверх, выпрямил висящий край рубашки (таким образом акцентируя поднятое плечо), вытянул шею, расположил согнутую руку под лучшим углом - и вуаля, внезапно фигура на рисунке стала презрительной.



На другом рисунке тоже обманчивая поза, поскольку на модели одежда с большим количеством складок. В таких случаях нужно немного жульничать и рисовать не то, что вы видите, а то, что на самом деле происходит. Например, на этом рисунке правое плечо девушки должно быть немного ниже, чтобы выгодно смотреться в таком положении, передняя часть шеи должна быть немного вытянута, чтобы поднятый подбородок был более заметен, а линии свисающей юбки пальто должны быть более прямыми, чтобы подчеркнуть смятую ткань на локтях.



## 88. Одна картина стоит тысячи слов?

Мои друзья на мое 69-летие подарили мне книгу, которая называлась "Медицинское преображение" (боже, неужели я выгляжу настолько плохо?). Мой день рождения был в июле, но только вечером 27 ноября я открыл книгу, чтобы просмотреть ее. Я решил ее только просмотреть, потому что у меня не было времени читать, но в книге могли оказаться полезные для меня мысли, к которым я мог бы обратиться позже. Я всегда начинаю изучать книгу с самой первой страницы, читаю каждое слово и так до самого конца, обычно после меня в книге остается куча пометок. На седьмой странице я обнаружил посвящение, которое привлекло мое внимание. В нем говорилось "Посвящаю книгу моим родителям, благодаря которым я понял, что медицина - это больше, чем профессия." Вау! разве это не прекрасная мысль? Я не имею в виду, что мне понравилось, насколько благодарным был сын; я подумал, что мы, художники, должны осознавать, что рисование - это больше, чем просто профессия. Мы владеем мастерством коммуникации, которое многие хотят постичь, но немногим это удастся.

Человек - это единственное животное, которому удалось создать языковую систему, способ коммуникации, которая происходит при помощи нашего сложного разума. Вы можете научить животное произносить слова, но вы никогда не научите его использовать слова, чтобы передавать мысли. Тут я вспомню историю одной обезьяны, которую научили английским словам с помощью языка жестов. После периода изоляции от стаи, когда она наконец встретилась со своими сородичами, она сказала им с помощью знаков: "Пожалуйста, помогите".

Люди с хорошо развитым правым полушарием отлично постигли язык рисунка. Язык правого полушария - это не язык жестов, которому можно обучить животных, как например существительные или другие элементы, которыми оперирует левое полушарие. Язык правого полушария - это язык эмоций, настроений, движений, сплетения историй. Правое полушарие собирает разные элементы вместе, обобщает их и описывает художественным способом, визуально или графически, например. Это замечательная способность человеческого мозга. Есть очень хорошая старая китайская поговорка: "Одна картина стоит тысячи слов." Но и снова я уточню: только картина, которая описывает и выражает мысль, стоит тысячи слов.

У вас уникальная роль в человеческой цивилизации. На ваши картины будут смотреть тысячи и тысячи зрителей, чтобы убежать от реальности, чтобы получить приятные впечатления от размышления над искусством, чтобы, возможно, приобрести опыт внеличного общения.

Мои друзья повели своих двоих детей, трех- и шестилетнего, посмотреть Оливера и компанию. Детей так заворожила картина, что они забывали есть попкорн. Дети ничего не знают о набросках, о тайминге, о синхронизации диалогов и других анимационных техниках. Они просто воспринимают все правым полушарием и настраиваются на медиума, который говорит на их "языке".

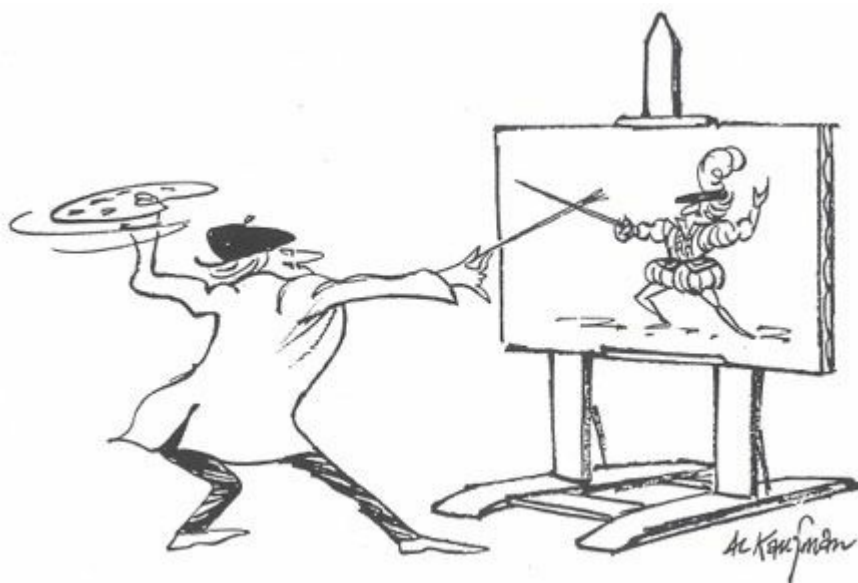
В языке есть много слов, которые прекрасно и хорошо звучат, но пока их не составишь в предложение - толку нет. Чтобы передать мысль и прояснить картину, слова должны подчиняться правилам синтаксиса. Поэтому, как бы много ни было на вашем рисунке частей, рук, ног, ушей и т.д., он не будет цельным. Нужно подчинить все элементы визуальному синтаксису (движению), рисуете ли вы анимационную сцену или обычный рисунок.

За сорок лет, которые я работаю в этой индустрии, я не только наблюдал, но и проводил эксперименты в области анимации и клинапа. Я вычислил один уникальный ингредиент, который заставит любой рисунок или анимационную сцену "работать". Конечно, влияют много факторов, в том числе правдоподобность персонажа (модели), логичная структура анатомии, все принципы анимации и рисунка - перспектива, сжатие и растяжение, тайминг и т.д. Все это механические элементы, их можно измерить объективно. Вы можете строить графики, диаграммы, ссылаться на какой-либо материал, чтобы добиться своей цели.

Но основной элемент, которые поднимает рисунок или сцену с "базового" уровня - это искренность движения (действия). Если ваши рисунки или анимация говорят ту правду, которую вы хотите сказать, другие требования не так важны. Будь у вас хоть самая совершенная в мире модель, но вы не передали целостность движения, реакция зрителей будет варьироваться от отчуждения до отвращения.

Тем не менее, если бы противоположное утверждение было истинным, глаза зрителей прощали бы больше, чем их эмоции. Интересная вещь по поводу зрительного восприятия: наши глаза дополняют отсутствующие части, согласовывают различия и сглаживают противоречия. Они действуют подобно хамелеону. Но эмоции - другое дело, они более требовательны. Эмоции работают по другим стандартам, которые развивались много лет, их не проведешь, я повторяю, их не проведешь, не одурачишь, не обманешь, и не заставишь проглотить удочку.

Поэтому, изучайте механический компонент рисунка и анимации настолько тщательно, насколько можете, обращайтесь к ссылкам и полезным материалам. Но не забывайте об *изучении движения* - и забавного, и *выразительного*. Во всем мире не существует способа, которым вы могли бы собрать достаточно изображений поз и движений, которых бы вам хватило на всю жизнь. Обостряйте свою способность представлять эти движения у себя в голове, а затем, с помощью механики рисунка и анимации, переносите их на бумагу.



## 89. Двойное видение

В следующий вторник и среду на наших занятиях мы проведем эксперимент. Вам придется нарисовать модель, которая придет нам позировать, но в наряде другой модели. Вы получите возможность отойти от копирования деталей. Костюм второй модели настолько простой, что он не потребует особого внимания. Попробуйте уловить позу первой модели, но в то же время попадите в форму и наряд другой. Модель примет позы на довольно короткое время, так что вы не успеете углубиться в детали и процесс клинапа. Сначала вы подумаете, что это довольно глупое упражнение и трата времени, но как только вы поймете его смысл, это станет открытием. Вы пристраститесь к подобному упражнению.

Рисунок второй модели я прикреплю на самом верху планшета, чтобы вы видели его все время. Я обещаю, что будет очень веселый и обучающий урок. Не пытайтесь скопировать какую-либо детали с обычной модели, кроме движения, и не пытайтесь скопировать что-то с рисунка модели. Рисуйте как можно более общий скетч. Подумайте вот о чем: не стреляйте крошечной стрелой в маленькую мишень, вместо этого бросайте в нее горсть галек. Если вы попадете хоть одной галькой - вы уже выиграли.

Анимация во многом основана на обычных фильмах. Поскольку живые актеры не похожи на мультяшек, аниматор вычленяет суть движения из фильма или фотостата и переносит его на рисунок. Такой процесс требует так называемого "двойного видения" - вы смотрите на живое действие, но в голове представляете мультяшного героя. Вы смотрите на человека, чей рост укладывается в семь голов, но рисуете мультяшного героя, чей рост укладывается 3-4 головы. Это особое умение, но ему можно научиться.

В ранних 1930х живое действие только начали использовать, это был период открытий, период возбуждения. *Это* открытие превратилось в историю, и сейчас художники сами для себя открывают преимущество и необходимость применения живого действия в работе с моделями, видео или фотостатами. В конце концов, все мультяшные персонажи, неважно насколько мультяшно они выглядят, созданы на основе человеческих черт и особенностей.



Учиться смотреть с помощью "двойного видения" может быть довольно весело. В своей книге "Иллюзия жизни" (*The Illusion of Life*) Олли и Фрэнк говорят: "Дух веселья и открытия был главной чертой того периода." Пусть словосочетание "тот период" не мешает возникновению у вас духа открытия, поиска и вовлечения.

И еще одна цитата из "Иллюзии жизни":

“Когда мы слишком близко держимся к фотостату или слишком прямо копируем тонкие черты человеческого поведения, результаты получаются странными. Движения выглядят реальными, но фигура теряет ощущение жизненности... Мы использовали наши знания в мультипликационной анимации, когда поняли, что фотографии нужно перерисовать в формы, которые можно оживить (наше проверенное средство анимации). Нам не нужна фотография жующего что-то актера, нам нужно анимировать рисунок актера, который что-то жует. Наша задача в том, чтобы мультипликационный герой двигался так же, как и живой актер, с таким же таймингом, в таких же сценах, но поскольку у анимационных персонажей другие пропорции, они все равно будут двигаться по другому. Нам нужно переделать движения живого актера, переинтерпретировать их, создать из них другие формы и контуры.”

Поэтому возвращайтесь к работе, исследуйте и открывайте. Вы работаете с мультяшным персонажем, и это значит, как говорится, что руки у вас развязаны. И чтобы вы поняли, насколько вы свободны в действиях, я принес рисунки Крейга, нашей модели. Хотя он изображен в другом костюме, но я превратил его в повара Луиса. Я могу сделать то же самое на примере танцовщицы и маленькой девочки. Поймите, дело не в модели, а в вашей способности трансформировать человеческую фигуру в мультяшную. Это мои первые рисунки этого персонажа, поэтому для натренированного глаза они могут показаться ужасно не похожими на модель. Но в учебных целях нам подойдет все, что хоть слабо напоминает персонаж.



## 90. Ленивые линии

Когда я говорил с Доном Джеупом, он упомянул так называемые "ленивые линии". Линии, которые он имел в виду, не описывают ни формы, ни текстуры, ни мягкости, ни твердости. Они выглядят, как будто вы копируете что-либо, линии одинаковы, как близнецы. Честно говоря, если вы используете механический карандаш, как мы во время работы над "Русалкой", это обламывает все шансы, что линия будет изменяться. Тем не менее, проблема ленивых линий лежит глубже поверхности, она касается неполноценности базового рисунка.

Например, вы одним и тем же карандашом рисуете клюв птицы и ее перья. Если вы не чувствуете разницы и переносите это ощущение в рисунок, оба типа линий будут выглядеть одинаково - они будут называться ленивыми линиями. Они будут выглядеть скопированными.

Когда вы рисуете любой элемент птицы, на вас влияет множество факторов, и ваш мозг должен концентрироваться на каждом элементе по отдельности, но в одно и то же время. Дзен поможет мне прояснить, что я пытаюсь сказать: "Когда я иду, я иду; когда я ем, я ем." Это значит, когда вы гуляете, наслаждайтесь процессом, не надо думать, сколько вы отдадите за аренду или что вы сказали вчера во время дискуссии о политике. Существует только настоящий момент - *живите им*. Кто-то сказал "Слава господи, в каждый момент мы проживаем только один момент - больше невозможно было бы вынести".

Но вернемся к прогулке. Когда я иду, я (только) иду. Я чувствую прохладное дуновение ветра или согревающую теплоту солнца, я слышу звуки, которые доходят до моего сознания. Я чувствую, как подошвы касаются земли. Мне нравится, как качается мое тело, балансируя и двигаясь вперед. Я наблюдаю, как мимо меня проносятся пейзажи и окружающее меня трехмерное пространство. Все это происходит одновременно, но я отделяю эти ощущения друг от друга. Так протекает любое ваше повседневное действие. Вы, конечно, можете прожить большую часть жизни в состоянии мечтания, когда по настоящему вы не переживаете вещи, которые с вами случаются. Таким же образом можно рисовать (много рисунков), не осознавая, что же вы собственно рисуете.

Чтобы применить эту философию к рисунку, просто поймите, что когда вы рисуете клюв, вы рисуете клюв, когда вы рисуете перья на голове, вы рисуете перья на голове. И это можно отнести к сотням, тысячам отдельных элементов, которые вам нужно нарисовать. Такое утверждение может вступить в противоречие с тем, что я говорил на занятиях раньше: не вдаваться в детали. Тут все дело в последовательности: сначала основное движение, затем детали. Линии, которыми вы рисуете позы или действия – это особого рода линии, они гибкие, выразительные, плавные, пронизывающие. Линия, с помощью которой вы заканчиваете рисунок, описывает форму, текстуру и пластичность каждой части. Поэтому, когда вы рисуете клюв, убедитесь, что ваш рисунок говорит «клюв». Но когда вы перейдете к перьям, переключитесь внутри на режим рисования перьев.

Я понимаю, перед вами стоят сроки, но вы можете сменить способ своего мышления буквально за несколько секунд, когда переходите от рисунка одной части фигуры к другой. Просто осознавайте, что вы рисуете, тогда линии будут не «ленивыми», а «экспрессивными».

Я думаю, пример с перьями и клювом достаточно очевиден, поэтому я приведу еще один пример: персонаж с металлической короной, «мягкими» и «твердыми» частями тела, прической, одетый в костюм.





Начнем с короны. В реальности корона негибкий, твердый и безжизненный предмет. Нужно нарисовать ее так, чтобы она выглядела металлической, но форму вы можете варьировать как угодно. Например, можно изменить форму короны, чтобы усилить движения поднятие бровей и или хмурое выражение лица. Подстраивайте форму под действия, например на этом рисунке корона плотно сидит на голове, но художник чуть сдвинул ее край на лоб, чтобы подчеркнуть направление взгляда.

Обратите внимание, голова героя наклонена влево, поэтому на этой стороне возникает сжатие, а на другой – растяжение. Измененная форма короны подчеркивает эту анимационную уловку, сжатие и растяжение. Но даже в этом случае нужно нарисовать корону жесткой и твердой, чтобы ее линии контрастировали с мягкими и более гибкими, «не-ленивыми» линиями волос и кожи.

Для начала нарисуем бороду. Базовая форма вот такая:



В движении борода не изменяет свою базовую форму, но она может сжиматься, растягиваться, перекрывать – все для того, чтобы подчеркнуть движение головы.



Вспомним про правило дзен и вернемся к лицу. Теперь я рисую переносицу,



затем верхнюю часть носа,



переднюю часть носа,



часть под ноздрями,



теперь заднюю часть ноздрей,





а теперь верхнюю.

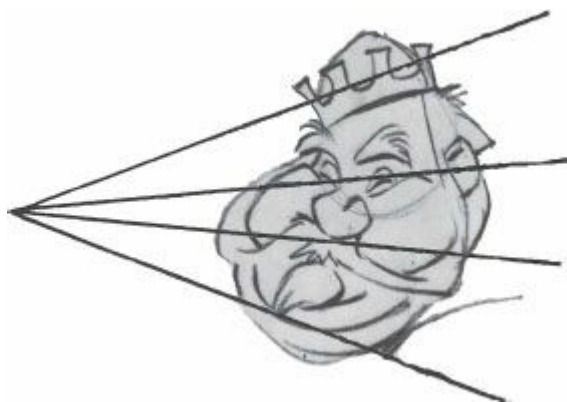


Все это разные части лица, держите это в голове, *когда* вы их рисуете. Если вы будете рассматривать их как один элемент, у вас получится рисунок левыми линиями.



Когда вы рисуете щеку, вы не просто рисуете линии на бумаге, вы рисуете форму, образованную мягкой тканью на довольно жесткой основе кости. Когда персонаж открывает рот, и подбородок оттягивается вниз, щеки растягиваются и под глазами возникают мешки. На этой стадии нужно их и нарисовать. Когда персонаж улыбается, кожа щек поднимается вверх, и теперь вы рисуете не мешки под глазами, а верхнюю часть щек. Самая верхняя линия щеки должна находиться в такой позиции, чтобы ее касалась линия рта, поэтому продлеваем эту линию. Теперь рисуем нижнюю часть щек, которая находится ниже уголков рта, поэтому усы ее закрывают. Я не рисую усы ленивыми линиями, я рисую их так, чтобы зрители поняли, что за ними скрывается улыбка. Теперь рисуем более жесткие и неподвижные мышцы лица. Линии этих мышц соединяются с другими линиями, но каждые из них я рисую в своей манере. Теперь рисуем переднюю часть щек, которая выдается вперед, за крылья носа. Отмечаю, это не задняя часть носа, а часть щеки.





Теперь рисуем верхнюю часть щеки. Область, которая расположена между носом и ухом остается неподвижна, поэтому в центре образуется выпуклость, которая сходится на нет в местах, сильнее прикрепленных к кости.

Вы не нарисуете все это ленивыми линиями. С их помощью вы нереалистично изобразите движения персонажа.

И, чтобы вам не было совсем скучно, постоянно помните о перспективе. Не забывайте о точке, куда сходятся воображаемые линии перспективы, и вписывайте каждую часть в эти границы.

Если вы любитель «ленивых линий», такая задача покажется вам непосильной. Но если вы любите рисовать и сумеете применить принцип «Когда я рисую этот элемент, я рисую только этот элемент», в вашей работе будет больше смысла, а энтузиазм, который светится в ваших глазах, будет видно и на рисунке.

## 91. Замечаем свои ошибки

Я не сомневаюсь, что любой из вас когда-либо переживал злость или раздражение, если кто-то другой замечал в вашем рисунке ошибку или недочет и рисовал лучшее решение. Вы говорили себе: «Почему я этого не заметил?» Вы могли бы заметить. Но это нелегко, учитывая что после того, как мы нарисовали рисунок, мы не видим в нем недостатки и ошибки. Мы видим в рисунке фальшивую логику и убеждаем себя, что все в порядке. Например, если результат должен быть такой:



Ваши глаза могут убедить вас, что рисунок, который вы нарисовали, сойдет:



Может быть он и сойдет, но не в этом случае.

Да, вы сами можете замечать свои ошибки, но делайте это перед тем, как вы выплеснете их на рисунок – в голове, на этапе планирования. Конечно же, у этого правила есть исключения. Фрэнк Томас и Дейл Оливер были экспертами в исправлении своих рисунков. Они работали над ними, пока не истончится бумага, но рисунок превращался в жемчужину. Многие из нас работают над исправлением ошибок, но мы лишь только ухудшаем ситуацию.

Рисование, как и любая деятельность, должно иметь цель, иначе вы просто плывете по течению в Саргассово море.

В любом спорте: в теннисе, футболе, бейсболе, баскетболе – вы сначала должны понять, куда летит мяч. Когда вы определите это, дело остается только за «механикой», простым действием. Для достижения цели вы используете знания и навыки, которые получили за долгий период обучения. В рисовании у вас тоже есть цель: рассказать историю – поэтому применяйте то, что знаете, чтобы достигнуть эту цель.

Допустим, вы нападающий и кто-то из вашей команды вот-вот пошлет пас. На вас бежит игрок команды весом в двести пятьдесят фунтов, который точно свалит вас с ног. Ваша задача - послать мяч принимающему, не оглядываясь на арбитра, который только и ищет повода, чтобы оштрафовать вас. Если вы будете тратить время и энергию на то, чтобы увернуться от игроков противоположной команды, вы так и не пошлете этот пас.

Ваша задача как художника – не просто нарисовать линии на рисунке, а рассказать историю. Именно это и есть ваша задача, вы не должны «уворачиваться» от нее, рисуя руки, ноги и волосы. Иначе вас «сомнет» «двухсот пятидесятифунтовая» неразбериха, и она подкрадется незаметно.

Сейчас вы увидите несколько рисунков с занятий, и я их прокомментирую. Я не буду корректировать анатомию или пропорции и т.д. Я расскажу о типе мышления, которые необходим, когда вам нужно рассказать историю.

На первом рисунке натурщик наклонился, опираясь на спинку стула. Натурщик довольно крупный мужчина. Я исправил рисунок так: мужчина *наклоняется* вперед, голова *покоится* в его ладонях, колени *раздвинулись* в стороны, так как довольно большой живот помешал им. Смотрится забавно и немного смешно. Если за этой позой есть история, акцентируйте ее, если нет придумайте. Лучше придумать историю, чем пытаться нарисовать хороший набросок из «ничего».

Анализирую дальше свой ход мыслей: я добавил на спину линию сгиба, чтобы показать, как мужчина наклонился вперед. Затем я опустил его голову еще ниже к грудной клетке, чтобы подчеркнуть его «согнутость». Я выдвинул его плечи вперед, чтобы отразить то кинетическое ощущение, которое возникло у меня, когда я воображал себя в такой позе. Я чуть-чуть сдвинул его ступни ближе друг к другу (этого движения почти не видно), чтобы акцентировать, как из-за живота колени раздвинулись в стороны. Как вы видите, *неважно, что модель делает, важно то, как вы интерпретируете то, что она делает.*

На втором рисунке я предположил, что модель смотрит вверх. Это и было «историей». Поэтому я вытянул ее шею – так происходит, когда человек смотрит вверх. Поскольку передняя часть шеи вытянулась, задняя часть сжалась, и я с помощью волос подчеркнул это движение. Поскольку слишком много изгибов могут «убить» сильное движение, я выпрямил линии дальней поверхности волос: так как голова наклонилась назад совсем немного, волосы могут свободно спадать вниз с шеи и плеч. Выглядит просто, не так ли? Чем логичнее, тем проще.

Создание анимационной сцены ничем не отличается от простого рисунка, стоит только делать ее на основе истории.

На третьем рисунке я заметил, что модель предусмотрительно изучает, насколько острый ее нож. Из-за такого действия модель должна немного отклониться назад, как это обычно происходит, когда мы что-либо изучаем. Спина принимает форму арки, поэтому можно поэкспериментировать с животом. Так же, как и в первом рисунке, только наоборот, живот может выдаваться в сторону и вверх, изменяя положение локтей. Кроме того, и это самое важное, все эти движения *позволяют взгляду модели идти по открытой, прямой линии*. В конце концов, главный элемент истории – это взгляд на острый край ножа.

На четвертом рисунке модель тянется за чем-то левой рукой. Это и есть история. Больше ничего не добавить! Это все! Поэтому я протолкнул его левое плечо модели вперед, вытянул руку (начиная движение прямо от левой ступни) и придал телу интересный изгиб. Вот это я называю «статичный рисунок активного движения».

В книге про стили общения «Это не то, что я имел в виду» автор описывает мужчину, которого задержали сотрудники таможни. У мужчины был кейс, в котором находилось много бумаг со странными символами и предложениями, которые невозможно было прочесть. Сотрудники таможни задавали ему много вопросов, на которые мужчина отвечал правдиво, но недостаточно информативно. Дело выглядело очень подозрительным. Оказалось, что мужчину пригласили прочесть лекции в колледже, а странные символы были не шпионскими кодами, а лингвистическими символами, которыми он собрался проиллюстрировать свою лекцию. Представители этого колледжа уже ждали мужчину в зале аэропорта, отель был забронирован. Мужчина прямо отвечал на вопросы таможенников, но это нисколько не проясняло ситуацию.

Вы никогда не соберете достаточно фактов, чтобы удовлетворить своих зрителей. Зритель хочет знать, почему рисунок выглядит именно так. Зритель знает, как выглядит человек, он видел в своей жизни тысячи людей. Ничего особенного! Более того, зритель видел много интересных поз и движений. Аудитория хочет знать: «Что на этом рисунке такого, что может меня заинтересовать?» И вы, мои друзья, должны ответить на этот вопрос.

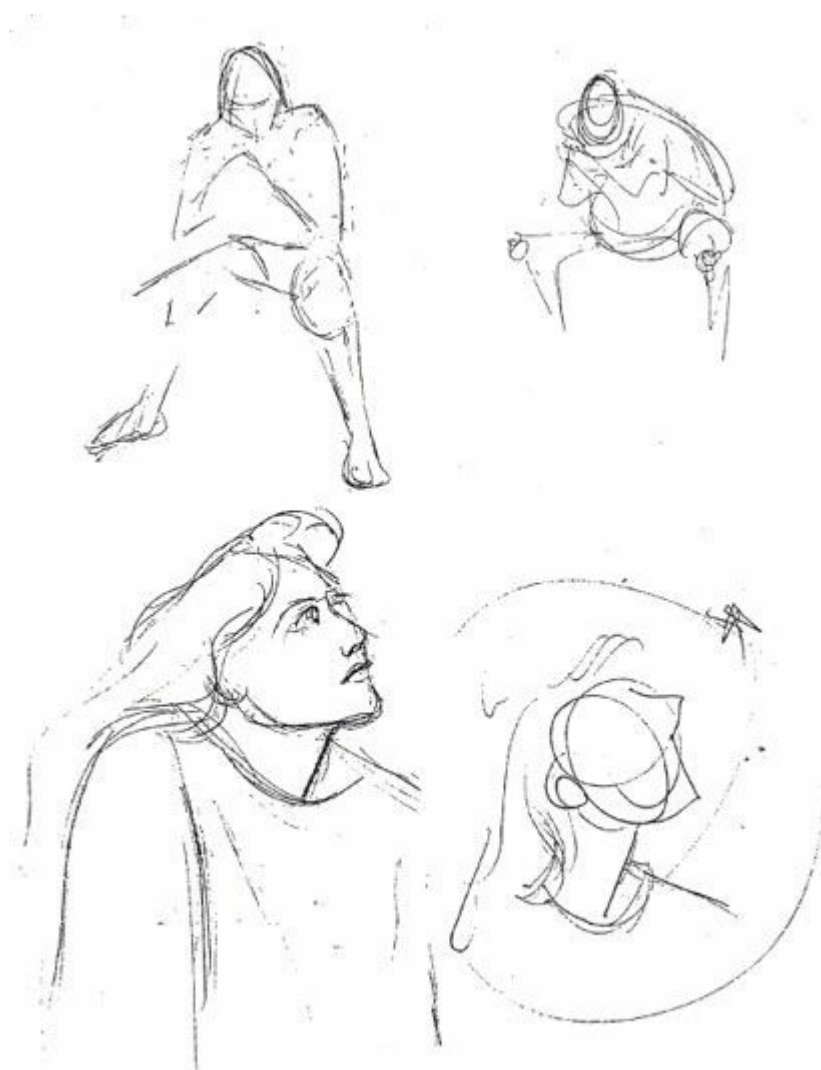
Роберт Генри, великий учитель, говорил: «Когда вы говорите, публика хочет услышать что-то значимое. Когда она видит ваш рисунок, она хочет понять что-то значимое. Если они не найдут в вашем рисунке ничего, кроме хорошей техники, они выйдут на улицу и увидят там много лиц и движений, которые несут печать жизни, которую мы проживаем...»

Кроме того, в своей книге «Дух творчества» он говорит: «Художник – не просто развлекает публику, он клоун, который выходит на сцену в шутовском колпаке и делает всякие милые вещи. Настоящий художник воспринимает свою работу как средство общения с людьми, способ рассказать свою историю и самому себе, и другим».

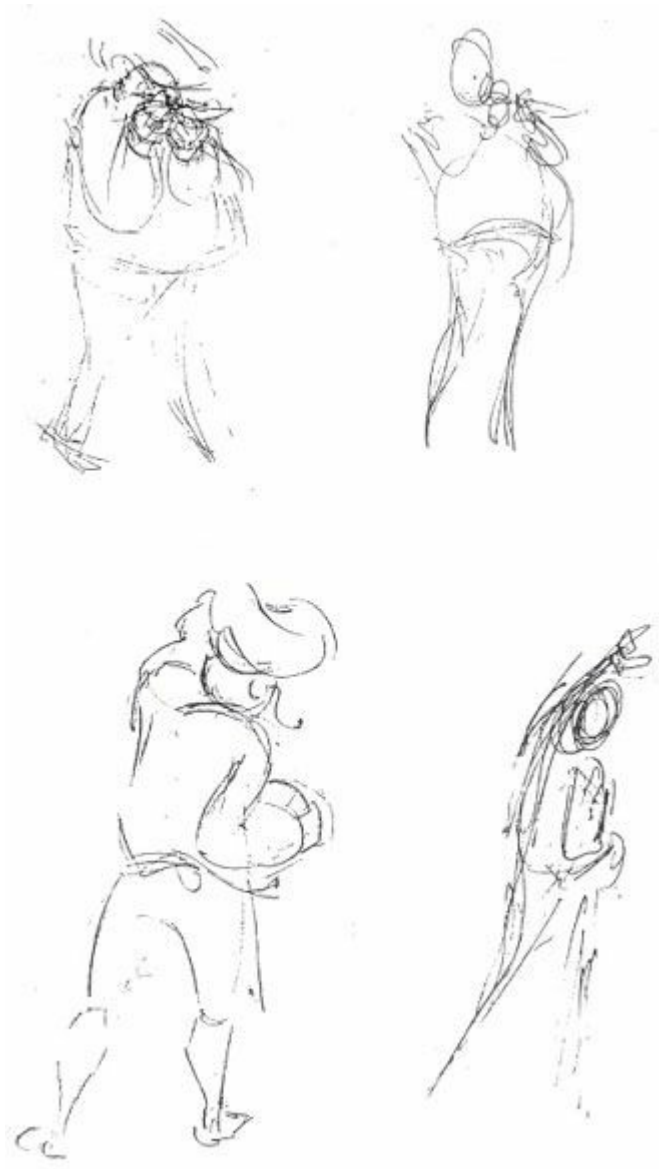
И еще: «Движение – это самый древний способ выражения, общения всех живых существ».

И еще: «Чтобы использовать движение как средство выразительности, применяйте его не только как средство общения, но и как прием, усиливающий рисунок».

Я включил этот отрывок не только для того, чтобы «проиллюстрировать» этот урок, но и для того, чтобы вселить в вас желание продолжать развиваться: «Требуется невероятно количество отваги, чтобы оставаться юным, чтобы развиваться – а не принимать свое состояние как данность».







## 92. Обещаете ли вы рисовать действие, только действие и ничего, кроме действия?

Когда вы двигаетесь, вы не всегда задумываетесь, как вы это делаете. Ваше тело делает все за вас. Все, что вам нужно – это захотеть поднять кружку, или открыть газету на странице три, или вставить ключ в зажигание. В каждом действии участвуют разные виды мускулов, в разных сочетаниях сгибов, растяжений, они по-разному сохраняют баланс. Удивительно, как человек может сделать любое действие, немного попрактиковавшись в нем или вообще без практики. В зависимости от вашего желания, вы способны сделать изящное, сильное, серьезное или забавное движение.

Когда вы двигаетесь, вы не задумываетесь, какие мышцы или кости нужно использовать. И вы уж точно не задумываетесь, какого вы роста. Если вы маленького роста, вас не затруднит достать что-то с пола, но вы напряжетесь, когда будете доставать предмет выше вашей головы. Как бы ни было, тело само подстраивается под необходимое движение. В вашей голове только проносится: «Тянись туда, наклонись туда, повернись вот так и т.д.»

Как это применить в рисунке? Осознавайте каждое движение, которое необходимо нарисовать. Теперь нужно не просто представлять наклон, растяжение или изгиб, а анализировать компоненты этих движений. Пока вы не решили стать художником, вы не придавали значения мельчайшим движениям тела. Теперь, когда вы двигаетесь, исследуйте, изучайте, раскладывайте по полочкам и анализируйте свои движения.

Один великий скрипач начал выступать перед публикой уже в юном возрасте, но подростком он осознал, что он в действительности не знает, как он играет. Он решил, что если вдохновение покинет его, он больше не сможет выступать. Поэтому он начал брать уроки музыки у учителей.

Вы находитесь в похожей ситуации. Всю жизнь вы совершали бесчисленное множество движений, для которых требовалось только ваше желание и необходимость. Теперь, когда нужно "вызвать" ощущение движения, вы забываете его или у вас "не получается" это сделать: вы выравниваете элементы, убираете изгибы и выпрямляете углы – уничтожаете все моменты, которые оживляют позу или действие.

Большинство художников скорее скрытны и (само)рефлексивны, чем демонстративны. Это танцоры, спортсмены и актеры пафосны, они привыкли выражать себя с помощью тела. Художники, когда рисуют, погружаются в свои мысли и отстраняются от мира. К несчастью, некоторые художники склонны переносить эту безмятежность в рисунок. Остерегайтесь этой склонности, такая привычка нам совсем не нужна. Ради бога, пусть ваше настроение не влияет на рисунок, если только вы не сознательно ввели себя в какое-либо состояние, чтобы лучше передать позу. Я часто говорю студентам: почувствуйте телом движение, которое вы рисуете. Если ваш персонаж потягивается, встаньте и потянитесь, чтобы почувствовать, что происходит в теле - и перенесите это в рисунок. Допустим, вы расслабились в своем любимом мягком кресте, слушаете любимую музыку, свернулись в уютном уголке в окружении любимых картин - все это может сыграть против вас.

Лучше, если вы вообразите движение, пусть ваше тело приспособится к сложности и трудности задачи, почувствует, что где-то нужно удержать баланс, а где-то согнуться и т.д. Когда вы рисуете действие, вспомните, как вы делали подобное движение, вспомните свои ощущения и внедрите их в рисунок.

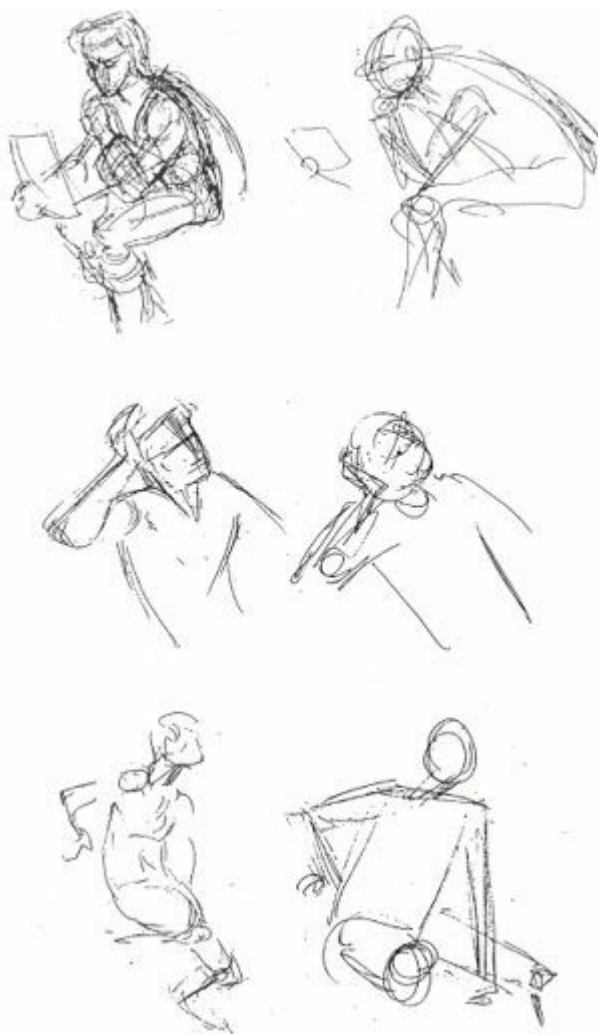
Я принес несколько рисунков с прошлого занятия, они иллюстрируют проблему. *Если бы каждый из художников проделал движения в реальной жизни, он или она не нарисовали бы их такими пресными, безжизненными и распадающимися на части.*

На первом наброске модель наклонилась и смотрит на бумагу. Главное действие, конечно же, взгляд на бумагу. Второстепенное действие - левая рука, поддерживающая голову. Если фигура не наклонится в достаточной степени, то на левую руку будет действовать недостаточно веса.

На втором рисунке похожее действие. Правая рука поддерживает голову, а модель размышляет. И вновь, если фигура не наклонится вперед, руке нечего будет поддерживать. Я поместил ладонь на голове чуть ниже, благодаря этому подбородок повернулся в сторону еще больше, угол головы увеличился, что подчеркнуло "рефлексивную позу".

В последнем рисунке углы играют большую роль. И опять модель наклоняется, опираясь на левую руку. Я усилил наклон, что прояснило сидячую позу модели, также изменил положение левой руки, которая поддерживает баланс фигуры. Теперь угол правой ноги смотрит в сторону зрителей, и ноги стали ярче. Углы ног на рисунке студента образовывали касательную (самый ужасный разрушитель объема в рисунке).

В заключение, я повторяю одну фразу из сегодняшнего урока: "Если бы каждый из художников проделал движения в реальной жизни, он или она не нарисовали бы их такими пресными, безжизненными и распадающимися на части."



## 93. Поза - история в одном рисунке

Тело всегда находится в движении - оно либо сжимается, либо растягивается. Даже когда тело отдыхает, оно все равно что-то делает. Вы скажете: тело может *ничем не заниматься*. Но даже занятие ничем - это *занятие чем-то*.

Люди всегда чем-то заняты, и все, чем они занимаются, важные и интересные дела. Все это малая часть волнительной драмы под названием "жизнь". Только безразличные люди не могут понять этого. Когда художник рисует, он черпает вдохновение и персонажей из своей жизни. Отдых, чтение, бег, игры, размышление, общение, смех, плач и т. д. - все эти действия образуют "танец жизни", откуда художник берет образы для рисунков.

В газетах и журналах мы видим много фото и т.д. Нельзя, чтобы эти образы на нас повлияли, потому что реальность не бывает неподвижной. Когда мы создаем рисунок, это не просто рисунок, это рисунок позы, одной из тысячи тысяч поз, образующих все движения, которые человек когда-либо делал в жизни. Это одно выраженное движение, из которого мы убираем всю шелуху.

Дон Грэхэм, один из великих учителей рисунка и анимации сказал о предельно выраженной позе: "Крайняя поза - это не поворотный пункт, не точка остановки действия, это рисунок, требующий особого внимания, рисунок, рассказывающий историю." (подчеркивание Дона Грэхэма).

Большинство поз, которые принимают модели, довольно невнятные. Девушки смотрят в свои сумки или отпивают из кружки, парни пытаются выглядеть мужественно, напрягая мускулы в каком-то физическом упражнении. Обычно я даю модели какой-нибудь реквизит, чтобы появился контакт с реальностью. Они могут говорить по телефону или читать газету. Все это обычные действия, так мы проводим большую часть своей жизни. И очень часто я говорю своим студентам "Эй, почему, когда она читает, ее глаза смотрят в другом направлении?" Или "Эй, как он может читать газету, если у тебя даже не нарисована газета?"

Должен *появиться* конфликт - я называю это история в одном рисунке. Иначе ваш рисунок будет подобен космонавту, плавающему в открытом космосе, оторвавшись от корабля.

Иногда, чтобы рассказать историю, нужно нарисовать всего лишь два глаза и листок из книги/газеты. После этого вы можете дорисовать что угодно: от прекрасной девушки, до Тритона, Адониса или Гуфи. Они всего лишь актеры, а история - это два глаза, смотрящие на бумагу.



Я пытаюсь найти способ убедить вас рисовать идеи (истории), а не рисунки (вещи). На прошлой неделе к нам пришел натурщик, и он стал смотреть на что-то интересное, происходящее за сценой. Студент, чей рисунок я привел здесь как пример, начал рисунок с головы, даже не думая о наклоне спины или поддерживающем движении рук, которое подчеркивало самое важное в этом рисунке - *взгляд*.

"Рассказ" истории побуждает вас использовать в рисунке элементы, которые усиливают позу. Я исправил рисунок этого студента, сделал наклон спины выразительнее, направление взгляда вперед стало ярче. Благодаря этому я смог отвести левой плечо чуть дальше назад, что освободило для взгляда пространство. Линии спины и груди также помогают подчеркнуть направление взгляда. Я добавил еще немного движения в рисунок, используя один из наиболее ценных принципов анимации: сжатие и растяжение - передняя часть шеи вытягивается, а задняя часть сжимается. Когда я наклонил фигуру вперед, я смог чуть приоткрыть и свесить ворот рубашки - и появился эллипс, который помог спроецировать взгляд вперед, создавая нечто, вроде мягкого трамплина. Все эти элементы работают в тандеме и создают историю в одном рисунке.

Вы наверное видели рекламу: "не выходите из дому без этого" (без кредитной карты). Для рисунка подошла бы следующая реклама: "не рисуйте без этого" (без истории)





## 94. Мои глаза влюбились

Вам не кажется, как странно, загадочно и даже изумительно, как некоторые важные вещи постоянно повторяются в нашей голове. Как будто эти мысли постепенно подгреваются в подсознании, пока их значение не достигнет нашего разума, и мы не поймем их особый смысл. В прошлом году Билл Берг сказал "Я люблю рисовать". С тех пор эта мысль преследует меня. Дело не в том, что я хотел бы любить рисовать, потому что я люблю. Дело в том, что я хочу найти способ, благодаря которому каждый из вас однажды искренне сказал бы такую же фразу.

На прошлой неделе ко мне подошел интерн и спросил: "Какую программу мне выбрать, чтобы стать хорошим аниматором?" Я тут же сказал ему: "Все программы хороши, в каждой есть свои преимущества" Следует помнить только об одном: если вы хотите работать в Дисней, вам следует разбираться во многих вещах. Например, вам нужно уметь рисовать как чрезвычайно мультяшных персонажей, наподобие Кролика Роджера, так с другой стороны и реалистичных (даже классических) персонажей, наподобие *Красавицы и Чудовища*. Поэтому рядом с томами древних и современных "мастеров" у вас должны стоять подборка журналов MAD, а также классика Диснея, мастерски иллюстрированные книги Риена Пуртвлиета про людей и животных и т.д. Если вы родились гением, вам не нужно упорно работать. Учиться, чтобы стать гением, может быть и весело, но действительно стать гением - я не буду это комментировать.

В моей памяти крутится еще одно воспоминание, оно касается высказывания, которое я услышал, когда объяснял, как добиться определенного движения. Художник сказал: "Если бы я мог думать также". Я бы преувеличил, если бы ответил "Нужно просто думать логически". За логикой движения и направления, которой вы следуете, когда рисуете, лежит огромный пласт наблюдения, исследования, ощущений и осознанности.

Я думаю, что логичный рассказ истории в рисунке подобен чтению дорожной карты. Сначала нужно выбрать направление, затем улицы, которые ведут к вашей цели. Когда вы рисуете, в первую очередь задайте цель (направление) рисунка (это история). Естественно, рисунок маленькой леди, пьющей чай будет в корне отличаться от рисунка здорового боксера, который собирается вырубить свою жертву. Требования к каждому из рисунков довольно очевидны. Вы поймете, что нужно сделать, опираясь на свой опыт и практику, воспользуйтесь историей своей жизни.

На прошлой недели когда я анализировал некоторые рисунки, я увидел рисунок модели, которая смотрит на что-то. Конечно, все взгляды отличаются друг от друга, но одна вещь очевидна, когда человек смотрит на что-то, его взгляд должен быть направлен на этот объект. Когда человек смотрит на карту, направление его взгляда не зигзагообразное, оно направлено по прямой. Это основы. Усиляйте взгляд каждым элементом фигуры, объясняйте смысл взгляда.

Мы больше поговорим о персонаже на следующих уроках, а теперь я хотел бы закончить цитатой из книги "Мои глаза влюбились" (*My Eye is in Love*) Фредерика Френка. Цитата вдохновляет и содержит очень подходящие сейчас для вас мысли. Также цитата продолжает мысль Билла про любовь к рисованию, возможно чуть более драматично, но что с того! Мне нравится, когда людей волнует, когда они говорят про то, что любят.

Мои глаза влюбились в этот мир. Моим глазам нравится воспринимать жизнь. Мир вокруг - это праздник и радость. Он живой.

Через свои глаза я воспринимаю мир вокруг. На моей сетчатке остаются проникновенные картины, которые я хочу нарисовать. Когда влюбленные глаза воспринимают мир, рука неосознанно следует за формами, стремясь их воплотить. Вот где начинается рисунок.

Для меня рисунок - это способ прожить жизнь на полную катушку. Это не техника, и даже не умение. Это абсолютный ответ. Когда я вижу предмет, мое первое желание - это не завладеть им, не съесть, не купить, не назвать, не классифицировать, не изменить. Мое первое желание - нарисовать его.

Политики, историки, экономисты посмотрят с жалостью на такой очевидно бессмысленный отклик на жизнь. Для меня рисунок, как танец или песня - это способ превратиться в историю. А возможно и перерасти ее.

Рисунок произрастает из осознанности и ведет к еще большей осознанности, которая вовлекает меня и полностью, и частично, и я вижу, как мимо меня пролетают горы, лица людей, городские улицы, низкорослые кустарники, обнаженные тела, галька, ракушки и морской берег.

Создайте конфликт - историю в одном рисунке. Иначе ваше произведение будет подобно космонавту, плавающему в открытом космосе, оторвавшись от корабля.



## 95. Станьте режиссером

Что если посмотреть на позу абстрактно? На самом деле вы эти и занимаетесь, когда преувеличиваете движение и рисуете карикатуру. Под абстрактностью я имею в виду «выделить главное», «отделить и изолировать». Когда вы рисуете движение, с самого начала решите, что вы хотите сказать о нем (в своем рисунке). Когда вы рисуете модель, «вычлените» самый важный элемент в позе, пусть все остальные элементы оттеняют и подчеркивают его. Спросите себя, а лучше - *скажите себе* – что происходит на рисунке, какова история героя? Отделите и вычлените главное, что нужно сказать. Вычлените это, чтобы лучше рассказать историю зрителям.

«Главное, главное, главное. Что за главное, о котором вы постоянно говорите?», - спросите вы.

«Главное» - это то, что вы хотите сказать, когда словами описываете действие или позу. «Он наклоняется, чтобы посмотреть на что-то». «Он прислонился к чему-то». «Он сидит, опираясь на правую руку» и т.д.

Я пел в небольшом оперном хоре в течение десяти лет, исполнял несколько ведущих партий тенора. Я наблюдал, как режиссер работает с группой новичков, и это было настоящее открытие! Он давал очень точные указания, поскольку не было времени работать с каждым по отдельности и учить каждого, как делать правильно. Его подход напоминал поход аниматора к анимационной сцене. Я имею в виду: выдавать идеи по очереди и показывать их настолько ясно, чтобы аудитория понимала, о чем речь. Неплохо, если каждый из вас поучаствует в такой любительской постановке, вы посмотрите, как работает режиссер, как он слепляет все элементы спектакля в один непрерывный поток, не отвлекаясь на несущественные мелочи.

Вы – художник, вы режиссер каждого своего рисунка. Режиссер спектакля не говорит актерам, как играть. Он побуждает актеров играть, так, чтобы история была правдивой, убеждающей, ясной и психологически точной.

Представьте себя режиссером, тогда вы не будете копировать модель перед вами. Вы скажете себе, а точнее своему рисунку (потому что рисунок – это актер, который играет перед публикой): «Вот эту идею тебе надо передать, используй все ресурсы и возможности, что у тебя есть. Если здесь нужно больше веса, я добавлю больше веса. Если здесь нужно больше растяжения, я добавлю больше растяжения. Я использую все приемы, которые могут понадобиться».

Сжатие, растяжение, вес – все это приемы, которых вы не найдете в книгах по анатомии, это абстрактные параметры, которые оживляют рисунок. Если художник не понимает этого и не принимает на себя роль режиссера, его рисунки будут похожи на рисунки любителя.

Я продемонстрирую вам еще несколько исправленных рисунков студентов и проиллюстрирую свою идею. Иногда «история», которую рассказывает поза модели, неясная, режиссеру нужно преобразовать ее. Так случилось в этих рисунках. Я думаю Крейг – великолепный натурщик, тем не менее, его поза, как и позы большинства моделей – только «эмбрион» истории. Мы, режиссеры/художники должны поставить позу, преобразовать ее так, что в ней были все необходимые для истории элементы.

Я прошу прощения за длинные объяснения. Чтобы все объяснить, нужно много слов, но, если вы видели, как я исправляю рисунки, коррекция занимает буквально несколько секунд (за исключением тех случаев, когда я рисую много каракуль, чтобы проиллюстрировать свою точку зрения). Если вы возьмете на себя роль режиссера своих рисунков, у вас тоже этот процесс займет несколько секунд.

Приступим к первому рисунку (история: человек опирается на копьё). Студент нарисовал его так, что непонятно, что он опирается на что-то: фигура стоит прямо. Один из приемов показать наклон – отставить бедра героя чуть назад, чтобы верхняя часть тела будто повисла бы в пространстве без поддержки, чтобы герой искал опоры на какой-либо предмет. Из-за того, что ноги образуют треугольную форму, взгляд героя направлен вверх, заставляя бедра отклониться назад и вверх. Голова отклоняется от копья влево, поэтому формируется треугольник, похожий на стрелу, он усиливает наклон верхней части тела. Плечи опускаются вниз, из-за этого локти раздвигаются в стороны, поэтому на ладони приходится весь вес и сила наклона героя.





На втором рисунке (история: человек сидит, опираясь на правую руку), герой должен больше отклониться назад, чтобы на опорную руку приходилось больше веса. Хороший угол расположения ягодиц и прямая линия снизу смещают больше веса на ягодицы. Округлые линии создают эффект воздушного шара. Оставляю нижнюю часть тела там, где она есть, но вытягиваю линию верхней части спины влево, так что можно обыграть живот. Располагаю правую ногу чуть под углом к нам, поэтому ощущение, что фигура располагается к нам в профиль – уменьшается, и увеличивается эффект объема. Изменение угла расположения ног создает приятное напряжение – вы почти чувствуете, как левая нога идет внутрь.



Я нарисовал еще несколько примеров, чтобы объяснить момент, связанный с углом расположения ног. Какая разница между тем, какой сделать угол? Допустим есть две параллельные линии



Они неподвижны. Но если одна из линий расположена под углом – возникает движение.



В данном случае влево. Когда я расположил нижнюю ногу под углом, фигура начала наклоняться, движение стало сильнее (у угла в данном случае акцентирующая роль).



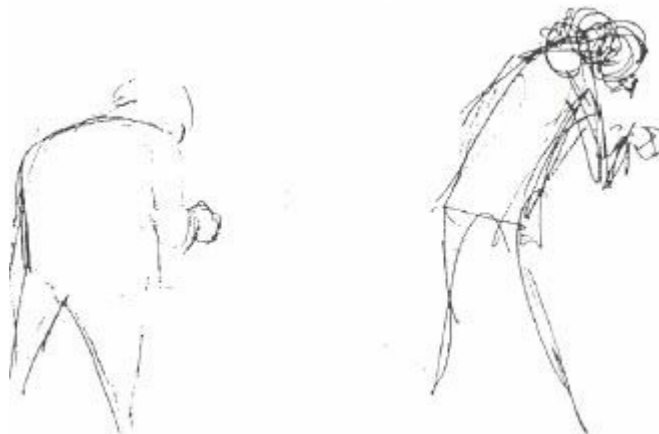
В следующем скетче ноги под таким углом



Поэтому появляется движение вправо. Вот, что сделала бы модель, если бы ей пришлось выпрямиться.



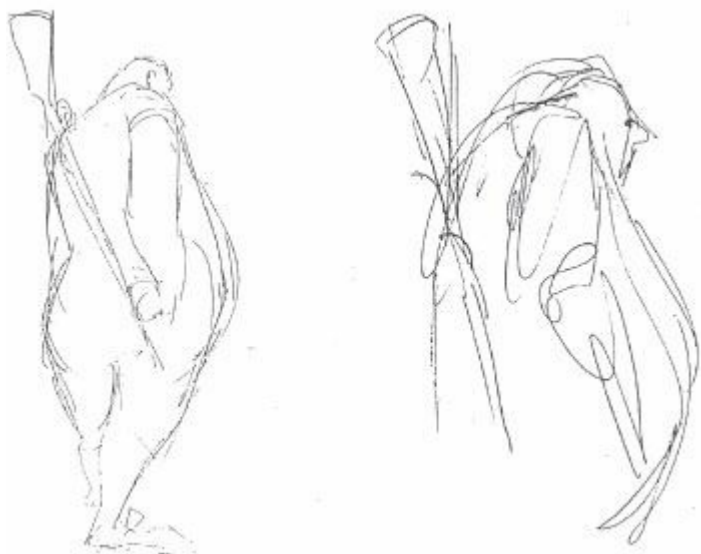
На следующем рисунке модель внимательно смотрит на что-то в ее руках. Хороший режиссер никогда бы не скрыл от публики, что держит актер. Он бы обязательно сказал ему повернуться и поставил бы эту сцену по-другому. Поэтому я «убрал плечо с дороги», чтобы мы могли увидеть этот предмет. Кроме того, я склонил героя чуть ниже, чтобы усилить интерес к вещи в его руках. Я отклонил бедра влево, из-за этого вытянулась левая нога, и взгляд зрителя переместился вправо, прямо в центр интереса.



В последнем рисунке вы увидите решение проблемы, с которой многие из вас сталкивались. Перед вами персонаж из «Русалочки». История это позы – *взгляд*. Многие студенты в своих работах изобразили массивное тело, но скрыли взгляд. Суть позы выглядит следующим образом – взгляд читается ясно:



Одно из решений проблемы – убрать мешающее плечо и чуть больше показать голову. Недостающую массивность тела можно показать сгорбленной спиной и выдающимся животом. Глаз находится не на самом краю фигуры, но он по крайней мере очевиден. Обратите внимание, как угол расположения ружья и сгорбленная спина подчеркивают взгляд вперед.



Разные режиссеры могут по-разному интерпретировать произведение. Не существует «правильного» способа, есть только логичный, оправданный и убеждающий способ. Любую позу можно нарисовать тысячей способов, и все они будут верными. Правильный способ тот, который ведет зрителя к правильному заключению, правильной истории.

Режиссер, который работает с актерами, исполняющими одну и ту же роль, работает с ними по разному, подходит к каждому из них индивидуально. Но в каждом случае задача режиссера одинакова: зритель должен поверить в историю. То же самое касается рисунка. Пятнадцать художников будут рисовать позу и на выходе получится пятнадцать разных вариантов. Тем не менее, эти варианты должны сходиться в одном: передавать главную идею рисунка.

Поэтому, когда вы рисуете, примерьте на себя роль режиссера. Ваши рисунки это профессиональные актеры, они восприимчивы, настойчивы, гибки, они подчиняются указаниям режиссера.

Вы тот, кто расскажет об истинном значении каждого движения и позы. Без вашего вмешательства, без ваших навыков рисунок станет очередным обычным рисунком, довольно хорошей «картой» фигуры.

Пробудите в себе восприимчивость к конфликту, расскажите историю при помощи линий. Пусть ваши рисунки станут другими.



Перед вами рисунок, который не нуждается в критике.

## 96. Улучшайте и совершенствуйтесь

Небольшой честный самоанализ занимает много времени. Но поскольку процесс обучения тоже долг и непрост, никому не повредит, если мы остановимся на секунду и посмотрим, на каком этапе находимся, и где хотим быть. Ни для кого не секрет, что главными препятствием на пути к успеху, как личной, так и в профессиональной жизни, являются наши недостатки. Когда я говорю о профессиональных навыках, я имею в виду старое доброе исследование, наблюдение и применение на практике. Не существует другого способа. Тот, кто хочет учиться и развивать навыки, в первую очередь должен сконцентрироваться на основах, доводить базовые умения до совершенства, и уже от этой точки оттачивать мастерство до необходимой степени.

Как точно и эффективно проанализировать, в каком месте шкалы совершенства вы находитесь? Даже те люди, которые набирают 8 из 10 понимают, что нужно улучшать навыки. Возможно вам поможет список. Если бы я брал на работу мультипликатора, я бы проверял следующие пункты:

1. Хорошее знание анатомии умение применять эти знания.
2. Умение изобразить движение и почувствовать его
3. Понимание правил перспективы (перекрытие, уменьшение размера и т.д.) и умение применять их
4. Понимание приемов сжатия и растяжения и умение использовать их.
5. Понимание , как можно изменить позу, чтобы рассказать историю и умение применить эти знания.
6. Знание и применение тайминга
7. Умение ощущать и создавать сцену

Это неполный список, но новички в анимации должны прочесть его и отметить те пункты, которые им необходимо улучшить. Не забывайте, каждый пункт заканчивается «...и умение применять эти знания». Я знаю студентов, которые разбираются в теории, но когда дело доходит до практики, они ничего не могут. Будьте честными с собой. Это самоанализ. Другие люди могут заботиться о вас и хотеть помочь, но только вы действительно знаете, где нужна помощь. Это ваша ответственность.

Я думаю, вам не придется жалеть, если вы подойдете к заданию искренне и поставите галочку у нужных пунктов. Особенно, если после этого задания вы отточите навыки по слабым пунктам и восполните знания по недостающим пунктам.

Подумайте о том, чтобы записаться (если кто-то еще не записался) на курсы по «самоулучшению» своих навыков, только хорошо организованные и незатратные по времени, чтобы посещение этих курсов не превратилось в проблему. Вы удивитесь, как быстро вы достигните прогресса, если будете работать изолированно над каждой проблемой. Такой подход кроме того позволит вам измерить свой прогресс. Каждая маленькая цель, достигнутая на пути к большой цели, будет вселять в вас уверенность в своих силах.

Итак, учитесь или совершенствуйтесь. Или и то и другое. Вы будете довольны собой, и не без оснований.

И последнее. Мы склонны сваливать свои неудачи на родителей, друзей, память, отсутствие времени и т.д. Но давайте примем факт, что все люди имеют одинаковые возможности (а если нет, то можно создать их). Все великие открытия были совершены людьми, которые тоже преодолевали психологические, физические и эмоциональные проблемы. Настоящая, мощная, внутренняя сила появляется, когда мы вынуждены преодолевать трудности. Единственный способ накачать мышцы – это поднимать тяжести. Преодолевайте трудности на пути развития навыков, и «творческие мышцы» станут сильнее.

Вот одна занятная формула, которую я увидел в книге по писательскому мастерству:

$T + N = R$ , Талант + Навык = Радость. Пусть *ваша* жизнь будет наполнена радостью.



## 97. Иллюстрированный урок

На прошлой неделе меня практически линчевали, потому что в раздатке не было иллюстраций, поэтому в целях самозащиты, если никто не возражает, я пойду на поводу жажды ненасытных художников к иллюстрированному тексту.

Вот наброски с вечернего занятия, с моими предложениями по улучшению. Помните, я не исправляю технические детали, мои замечания побуждают художников анализировать позу, а не просто копировать модель. Например, если модель наклоняется, мысль «она наклоняется» должна тут же отразиться в голове художника. Вы должны уловить эту идею, чтобы показать ее в рисунке. Вспоминая мысленно ощущения наклона(а еще лучше, если вы встанете и изобразите позу сами), вы испытаете напряжение в определенных мышцах, почувствуете распределение веса и другие ощущения, который помогут вам справиться с задачей в этом рисунке.



«Другие ощущения» зависят от истории, которая стоит за этим наклоном. Например, чтобы изобразить простой наклон, достаточно только отвести назад бедра, и вы уравновесите фигуру.

Если спина пример форму арки, голова персонажа поднимется вверх, поскольку шея продолжает движение позвоночника.

Если спина изогнута в другую сторону, голова опустится ниже, потому что опять же шея – это продолжение спины.



Если согнуты колени, то бедра не так сильно отходят назад, потому что согнутые колени не требуют такой большой уравнивающей силы. Кроме того бедра следуют за движением коленей.

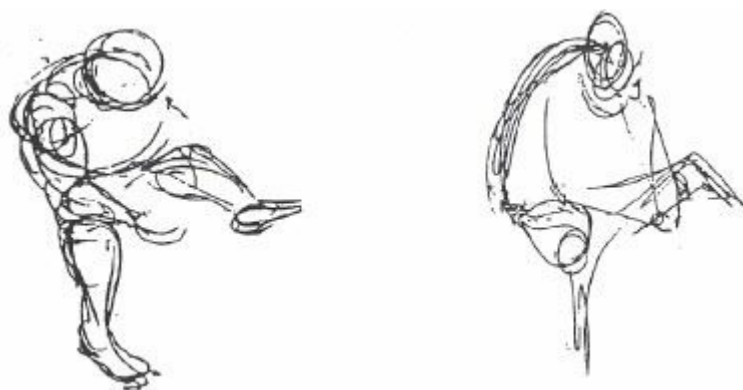
Когда спина изгибается аркой в другую сторону, шея более пластична, поэтому голова свободно двигается хоть вверх, хоть вниз.

Вы посчитаете эти описания скучными и очевидными, но они необходимы, когда вы интерпретируете движение наклона – не говоря уже об изменениях и модификациях рук, ног, коленей, бедер, плеч и т.д. Задумайтесь, я проанализировал только поверхностную сторону наклона. Существует бесчисленное количество поз, которые нужно тщательно анализировать, с точки зрения анатомии и движения. Здесь хорошо вспомнить термин «физиогномика». Одно из его значений: «Искусство определять темперамент и характер человека по его внешним чертам...поскольку внутренний мир человека отражается во внешнем облике».

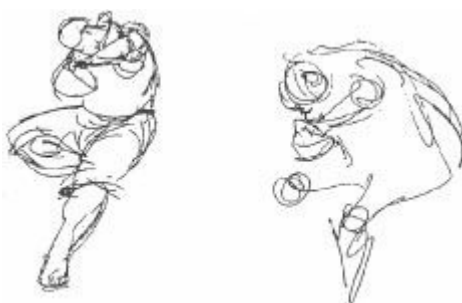
Иногда, когда вы рисуете наклон, движение не так очевидно. Для того, чтобы добавить динамику необходимо знать, что происходит в голове у человека, совершающего действие и что он чувствует в мышцах. Вы видите довольно приятный набросок Ариэль (он сделан с модели-мужчины, на котором был костюм моряка), которая стоит, слегка нагнувшись. Я нарисовал два альтернативных варианта, в которых пытался передать мысль, что героиня чуть более взволнована тем, на что смотрит.



Если вы попытаетесь вычленить линии и скопировать их, у вас ничего не получится, потому что линий, необходимых для изображений действия, здесь нет. Вы должны «почувствовать» действие и создать линии, которые бы его передавали. В следующей позе левая сторона фигуры образует какую-то мешанину, выстраивающуюся в вертикальную линию. Так произошло из-за касательной линии, тянувшейся от плеча к лодыжке. Проясим эту линию и посмотрим, что произошло.



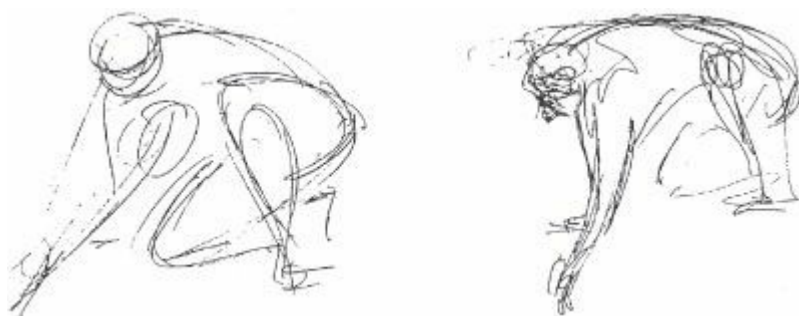
Следующий рисунок довольно занятный. Он выразительный, но я скорректировал наклон модели, чтобы еще больше подчеркнуть точку интереса.



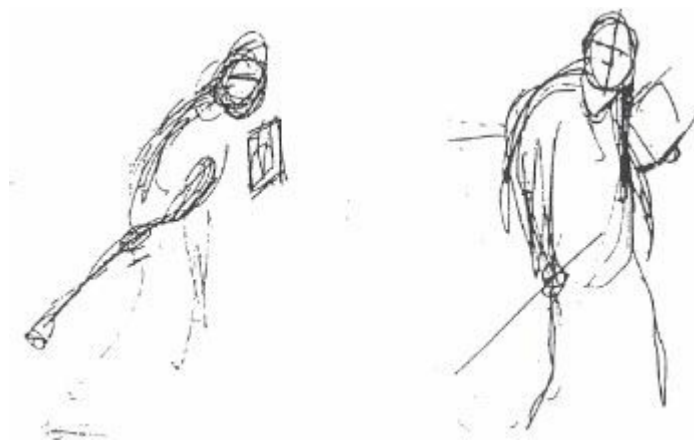
На следующем рисунке модель слегка наклоняется вперед, размышляет о чем-то и смотрит в никуда. Я усилил наклон лица (и глаз), теперь кажется, что модель смотрит на воображаемую картинку у себя перед лицом.



На следующем наброске герой тянется за предметом, находящемся ниже точки, где стоит персонаж. Я усилил его позу, закрепив положение правой ладони, правого колена и левой ступни, а корпус тела вытянул вперед, *применив прием растяжения*. Таким образом правое плечо ушло вперед, образуя наклонный угол правой руки. Также впереди оказались грудь и голова, при этом больше веса сместилось на правую ладонь. Все эти движения образовали открытый путь для взгляда персонажа. Если вы будете анализировать позу или движения с позиции истории, вы и сами заметите такие моменты.



В следующем рисунке я остановил художника, прежде чем он выработал решение проблемы. Человек устал, потому что он несет огромную коробку. Он тащится по дороге и возможно оглядывается, не преследует ли его кто-нибудь. Может быть в коробке лежит что-то ценное, а может все его вещи? Или он совершил ограбление и его вот-вот поймают полиция? Выбирайте элементы, которые отразите на рисунке в зависимости от истории.



Один из интернов спросил меня, что вы скажете насчет моментов, когда вообще ничего нельзя нарисовать, потому что нет вдохновения? Я посоветовал ему начать рисовать небольшие движения, наподобие наклона или растяжения или любого подобного действия, пока он не перейдет на уровень «истории» и забудет о «рисовании». Когда вы придумываете историю, вы придумываете и способ, которым ее можно будет изобразить. Когда вы говорите «сжатие и растяжение», «радость», «мрачный вид», перед вашим мысленным взором возникают способы изображения этих эмоций или действий. Не теряйте время, изображая мышцы, или одежду, или руки, или ноги. Рисуйте сжатие, растяжение, или радость, или бросок и т.д. Если вы с помощью первых линий «поймали волну», остальные штрихи будут только дополнять движение и помогать вам. С другой стороны, если вы слишком вовлечетесь в рисунок, вы забудете с чего вы начали и куда двигаетесь.

Рисование – это нелегкий процесс, он требует размышления. Поэтому ваш разум должен быть пластичным. Тренируйте мозги, чтобы они не атрофировались. Иногда можно отдать воображению вожди, и пусть оно парит. В другой раз подчиняйте его своим целям, используйте его фантастические возможности.

Вот еще один рисунок из этой серии. Здесь проблема не в наклоне, а в касательной. Кажется, что правая нога уходит прямо в левое бедро. Это иллюзию уберет простой прием.



Последняя страничка этой раздатки – бонус, вы увидите великолепные рисунки, в которых обычная модель переделана в персонаж из «Русалочки». Художник до этого никогда не рисовал эту героиню. Приятно видеть такую умелую и полную адаптацию.







## 98.Опирайтесь на художника в себе

Иногда бывает полезно примерить на себя роль исследователя, экспериментатора и первооткрывателя. Эта роль побуждает вас задавать вопросы наподобие "как это на меня повлияет?", "куда это меня приведет?" и "достаточно ли у меня нужной информации и могу ли я сделать заключение?" В таких вопросах нет ничего неверного - очень хорошо, когда они приходят в голову. Особенно, когда вы занимаетесь рисованием и обязаны раздобыть полезную информации из всех доступных источников.

Я подниму вопрос, которые касается лекции из книги "Опираясь на художника в себе" (*Drawing on the Artist Within*), написанной Бетти Эдвардс. Когда я изначально познакомился с книгой, у меня было мало времени для ее исследования, поэтому позднее я вернулся к ней, чтобы освежить впечатления. Мне нравится инициатива студии проводить для сотрудников лекции, показывать фильмы, предоставлять доступ к библиотеке - я считаю это ценным подарком, способствующий росту и развитию специалистов. Но еще мне кажется, что каждый человек должен сам собирать информацию которая необходима ему для профессионального роста. Я думаю вам полезно будет узнать о моей реакции на лекцию. Большая ее часть была посвящена так называемому "автоматическому" рисунку как способу решения проблем. Поскольку этот вопрос меня волновал не сильно, я обратился к книге, чтобы найти интересную для себя информацию, касающуюся рисунка. Эта книга настоящая "золотая жила" подобной информации.

Вдохновение замаячило передо мной, когда я увидел титульную страницу. Я захотел читать дальше и открыть двери осознания, ведь там было написано "Вдохновляющее и практическое руководство по усилению ваших творческих способностей". Первое предложение из предисловия сразу задало тон и настроение: "Когда я писала книгу, я прошла через процесс открытий". Я даже еще не начал читать книгу, но уже весь был в предвкушении. Не то, чтобы мне интересно, какие открытия сделала Бетти Эдвардс, я сам захотел испытать подобное.

Затем она пишет: "прямое восприятие", разные типы "видения" - это главная часть процесса мышления, а значит и творческого процесса. В разделе про цели книги она говорит: "Визуальный язык играет важную роль в творческом процессе". Научиться рисовать - не значит закончить учиться. "Я надеюсь, во время обучения вы поймете, как можно смотреть на вещи по-разному. Этот навык усилит креативность мышления"

Довольно сильная вещь!

Одна из многих визуально представленных концепций креативности, которую приводит в своей книге Бетти Эдвардс, принадлежит французскому математику Генри Пуанкаре.



Это графическое изображение довольно невнятного ментального процесса под названием креативность. Не только художник проявляет креативность. Это делают люди многих профессий: механики, изобретатели, писатели, музыканты - сами перечислите. Чтобы обучиться креативности, попробуем приручить ее. На занятиях я даю своим студентам задание: посмотреть на модель в течение нескольких секунд очень внимательно и сформировать первое впечатление о сути позы. Затем я просил перенести это впечатление на бумагу. Если рисунок начинает ускользать (и это важный момент), возвращайтесь к первому впечатлению. А еще лучше, не отклоняйтесь от него во время всего процесса. Если изменить схему Пуанкаре, она будет выглядеть так:



Вот более гибкая версия схемы, где левый отсек отражает поиск и формирование первого впечатления (насыщение и инкубация), средний отсек - сформированное впечатление (инсайт), а последний отсек показывает следование сформированному впечатлению во время процесса рисунка (проверка).



Роджер Спери в 1950 открыл функции правого и левого полушарий. Это открытие принесло ему нобелевскую премию по медицине и привело к лучшему пониманию креативного процесса. Бетти Эдвард строит свои уроки на этой информации о правом и левом полушарии.

Однажды я испытывал на себе машину обратной связи (электроэнцефалограф) и измерял свои альфа-волны. Когда машина регистрирует альфа-волны, обычный звук приема сигналов (отражение бета-волн) меняется на высокий и приятный звук, похожий на пение птиц. Я достиг этого состояния за несколько секунд. Экспериментатор вовлек меня в беседу, чтобы проверить, прервется ли соединение, но звук продолжался. Затем он попросил меня считать в обратную сторону от 100, и только четные числа, но звук продолжался. Он сказал, что это удивительно, ведь мои ощущения или мысли были причиной или процессом, позволяющим мне размышлять на логическом уровне и в то же время сохранять расслабленное состояние, в котором регистрируются альфа-волны. Я предположил, что это похоже на одновременное действие двух полушарий (это было до того, как мы слышали о Бетти Эдвардс): с помощью одного полушария я думал и говорил, а с помощью другого оставался в медитативном состоянии.

С тех пор я начал экспериментировать с подключением и отключением левополушарного и правополушарного режима с разной степенью интенсивности. Например, когда вы рисуете, нужна помощь и левого полушария с его интеллектуальным анализом, использованием деталей, и правого полушария, отвечающего за интерпретацию, эмоции и рассказ истории. Вы сами смешиваете их функции в необходимой пропорции. Это не магия. Вы всего лишь собрали всю информацию при помощи первого впечатления (правое полушарие), затем использовали левое полушарие, чтобы "руководить" работой карандаша на бумаге (передавать сообщение зрителю).



Если левое полушарие попытается раскладывать на части и рисовать детали, попытается навязать свой "правильный" взгляд на мир, просто выключите его на немного и включите правое полушарие, которое помнит о первом впечатлении и хочет передать его через рисунок. Если, с другой стороны, рисунок превращается в мешанину непонятных линий, хотя и очень выразительных (правое полушарие любит это делать), включите левое полушарие, чтобы добавить нотку реализма.

"Режим переключения" придет к вам на помощь, если вы устали и нужен перерыв. На пару секунд включите правое полушарие и вы получите дозу альфа-волн, которая перезарядит вас. Я не думаю, что Бетти Эдвардс использовала волны мозга подобным способом, но эти хитрые приемы возможно вам помогут или по крайней мере покажутся интересными.

Итак, я не продвинулся дальше первой главы книги «Опираясь на художника в себе». Возможно мы вернемся к этой теме в следующих уроках, если вам будет интересно.

Я бы хотел закончить небольшой историей. Когда кто-то в классе рисует очень выразительный рисунок, я отбираю его на самой пиковой стадии (прежде, чем он обрастет деталями) и показываю его остальной части класса. Очень хорошо видно, что в рисунке полно потенциала, возможностей, креативности - и смысла.

Пару недель назад я проделал такой трюк с Джеймсом Фиджи, а художник-слушатель рядом с ним сказал: «Он даже не дал парню закончить рисунок». Я сказал ему: «Суть в том, не чтобы закончить рисунок, а чтобы уловить *идею*». И Джеймс уловил идею.



Здесь случаются  
удивительные  
вещи!

## 99. Тонкая настройка движения

Каждый художник должен знать, как работает тело человека (и животного) и его базовую структуру. Человек выражает себя через движение. Когда человек пожимает плечами, это может говорить о сомнении, незнании или пассивности. Чтобы завершить это движение, вы поднимаете брови, уголки рта, ваши щеки чуть поднимаются, заставляя глаза сузиться. Вы наклоняете голову, чтобы подчеркнуть поднятие плеч. Структура туловища, плеч и лица – все это компоненты действия. Вы крутитесь вокруг себя, зажмуриваетесь, прикладываете одну руку к уху, чтобы лучше слышать. Вы должны знать, как работают части тела, их возможности, их ограничения – тогда вы убедительно изобразите действие. При этом, у каждого человека (героя) разная личность, немного отличающаяся структура тела, они совершают движения с разной целью, с разным отношением, все это требует разного подхода к механике и анатомии. Не забывайте об анатомии, это важный инструмент в рисунке и в анимации. Но также не забывайте и об истории, очень важно с помощью движений героя найти эффективный путь сообщения информации аудитории.

Базовые знания анатомии необходимы, чтобы адекватно изобразить движение. В конце концов, в процессе эволюции сначала появилось физическое тело и движения, а уже потом возник разум, мозг развился до такой степени, чтобы выражать мысли. В результате возник универсальный язык движения. Каждый человек использует язык тела в соответствии с образом своего физического тела и личности. Художник (вы) должен уметь улавливать неограниченное количество движений и действий в соответствии с конкретной историей и персонажем.

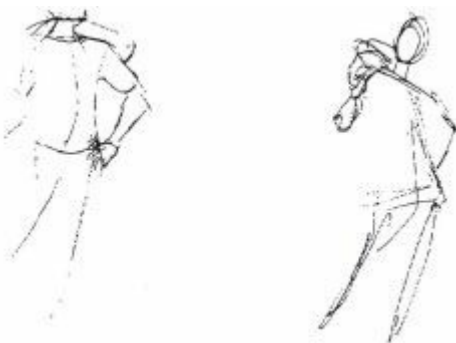
Во вторник и среду на вечерних занятиях мы пытались зайти дальше обычного копирования позы. Мы пытались соединить анатомию модели с «историей» движения, точно подстроить отдельные части тела под целостное движение. Другими словами, какие действия должно совершить тело, чтобы добиться целостного движения? У упражнения две цели: во-первых, исследование улучшает нашу способность к рисованию, во-вторых, мы лучше изучаем действие. В другой раз, когда перед вами встанет задача нарисовать проблемное действие, вы сможете соединить два процесса вместе и сделать качественно прорисованную сцену и хорошо проигранное действие.



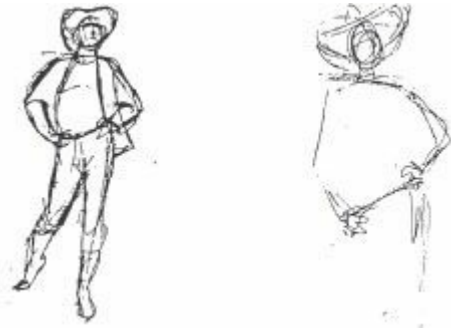
С прошлого раза у меня остались несколько рисунков, которые я сохранил, чтобы проиллюстрировать, что вам нужно сделать, чтобы добиться цели. На первом рисунке натурщик перекинул пальто через правое плечо. Я предположил: чтобы пальто не соскользнуло с плеча, нужно его приподнять. Когда продумываете движения, обращайтесь внимание на возникающие сомнения: будьте прагматистами и сами примете эту позу, чтобы ее почувствовать. Вы же хотите быть аутентичными? Если правое плечо приподнимается, поднимается и левое бедро. Поза становится не только более правдоподобной, но и более динамичной.



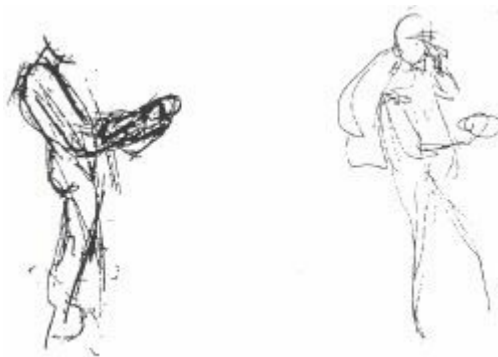
Второй пример показывает ту же проблему, но у другого художника. Кажется, проблема пренебрежения «сущностью» движения универсальна.



На третьем рисунке все то же самое. Тело разговаривает языком движений. Пропускайте каждый рисунок через внутренний анализатор, удостоверьтесь, что он будет убеждать зрителей. Я подумал, что персонаж на этом рисунке должен засунуть большие пальцы рук за ремень и оттянуть руку вниз (типичная поза из вестернов), а плечи и шея будут оставаться в обычном положении. Когда я использовал этот прием, углы рук больше не дублировали друг друга. Когда плечи смотрят влево, голова стремится повернуться вправо.



На четвертом рисунке художник нарисовал плечи в профиль, поэтому появилась проблема: как расположить углы плеч. Решение простое. Поместите правое плечо ниже левого.



На пятом рисунке похожая проблема. И снова я использовал углы расположения плеч и бедер, чтобы убрать дублирование углов обеих рук и противопоставить голову к углу плеч. Еще одна распространенная ошибка: сместить бедра, но оставить в том же положении верхнюю часть ног.



Я не говорю, что мои исправления единственно правильные. Суть в том, что все изображенные действия должны выглядеть логично, как в аспекте анатомии, так и движения. Рисунок должен быть максимально выразительным. На самом деле, у вас полная свобода действия в способах, какими вы будете добиваться желаемого эффекта. Вам покажется, что это невозможно, поскольку вы рисуете с натуры, но все возможно, пока это логично. Чем более мультяшный и преувеличенный образ персонажа, тем более ярким должно быть действия, и вы должны быть более свободны в его рисунке.

Я не мог не добавить несколько рисунков, которым не нужны исправления. Они прекрасны и выразительны. Много прекрасных углов, нет параллельных линий, нет касательных линий. Выдающийся анализ позы. Одним словом – экстраординарно.



## 100. Наречие добавит движения

В одном из прошлых уроков я предложил идею «рисовать глаголами», а не существительными. Глаголы сами по себе активны (бежать, наклоняться, изгибаться, жестикулировать), а существительные пассивны (женщина, мужчина, рука, нога, одежда и т.д.). Когда вы воспринимаете рисунок как глагол, в нем появляется жизнь и движение, даже в самых невыразительных действиях.

Вы еще глубже передадите идею, используя наречие. Наречие добавит рисунку или анимации героя, личность, стиль, потому что оно рассказывает *как, где, когда, почему* происходит действие. Например, он *изящно* взбегает по холму *вверх, ранним утром*, потому что *спешит*. Он *резко* сгибается в талии, *прямо перед тем*, как бросить мяч, *чтобы попасть* в корзину. Я удлинил предложения, включив в них обстоятельства "как", "где", "когда" и "зачем". Как минимум нельзя обойтись без обстоятельства "как", без него вы не сформируете хорошее первое впечатление, а без хорошего первого впечатления не получится движение. Например, персонаж не просто наклоняется, он делает это изящно, неуклюже, используя колени, так как хочет поднять тяжелый предмет, или раболепствуя, как перед большим начальством. Все эти наречия и обстоятельства описывают, как персонаж наклонился. Обстоятельства "когда", "где" и "почему" больше касаются сцен, истории и мотивации, нельзя опускать их, особенно в анимации, где они являются необходимыми элементами истории.

Представьте, что вы играете роль на сцене. Вам предстоит первый выход. Подумайте над факторами "как", "где", "когда" и "почему". Какой жанр у пришествия: комедия, драма, малобюджетная пьеса или мелодрама? Какую роль вы играете? Как вы двигаетесь на сцене: вы замерли, неторопливо прогуливаетесь, важно расхаживаете или крадетесь? Глагол "*ходить*" можно обогатить наречиями, задавая вопросы "как", "когда", "где" и "почему". Они видны. Настроение всей пьесы зависит от вашей игры.

Однажды я играл роль в оперетте. Мне досталась роль лейтенанта, модно одетого, у меня была ведущая партия тенора. Я отлично подготовился по пунктам "как", "где", "когда", но я опустил часть "почему" - забыл свои реплики. Мне нельзя было выходить из роли (а в данном случае мне надо было впервые представить своего героя публике), поэтому я начал действовать экспромтом. Я встал около задней части сцены, чтобы суфлер подсказывал мне слова. Но когда мы рисуем движение в классе, с натуры, простого вопроса "как" будет достаточно для выражения персонажа и позы.

Как он выглядит? Он сияет, морщится, удивляется, наклоняется, мотает головой, "повесил нос", слегка повернул голову, прищурил глаз, пассивен, испытывает отвращение, счастлив, ликует, хочет спать? В каждом состоянии свой смысл, и, если вы хотите, чтобы у вашего рисунка был смысл, вы берете подходящее состояние и строите на нем свой рисунок. Если вы любите жестикулировать во время разговора, вам нравится использовать язык тела и вы не упустите возможность "подчеркнуть" свои слова эффектным движением. Вы делаете это, чтобы усилить значение слов или выразить себя. Наверняка вы видели людей, которые жестикулируют как ветряные мельницы, пять жестов в секунду и непонятно, что они хотят сказать? Актер или аниматор не позволяет себе такую вольность - он выбирает подходящий глагол, иллюстрирует с помощью него движение и усиливает его нужным наречием.

Герои выполняют движение по-разному, в зависимости от личности и мотивации. Если соедините эти компоненты, вы поймете, как рисовать движение. Микки может виновато крутиться, глупо улыбаться и говорить "вот так штука". Но можете вы вообразить, чтобы так сделал Кролик Роджер? Роджер будет носиться туда сюда и вопить "черт возьми" и "SOS".

Даже самые продвинутые профессионалы иногда не знают, как изобразить движение. На прошлой неделе режиссер Берни Маттинсон принес мне несколько скетчей, в которых он нарисовал Плуто из Принца и нищего. Я не знаю, сколько неудачных рисунков он выбросил, но в, конце концов, мне удалось восстановить несколько, и я могу показать, как художник пытался изобразить нужное движение. Движение Плуто – это глагол, а *как* он делает это движение – наречие. Вот небольшой список глаголов, которым можно описать движение: задумывается, размышляет, раздумывает, изучает, взвешивает, планирует, сомневается, придумывает, предполагает, предполагает. Наречия, описывающие, как двигается герой такие: внимательно, растерянно, испытующе, забавно. Несмотря на то, что вы работаете с мультипликационным персонажем, нужно тщательно анализировать его движения. Результатом анализа является точно подобранный глагол и наречие.



Я описываю процесс анализа довольно подробно, но это не значит, что в вашей голове он будет проходить так же долго. В реальности ваш мозг проанализирует движение буквально за доли секунды, только с небольшим контролем с вашей стороны. Не забывайте читать хорошие книги, изучать хорошие фильмы и пьесы (и драмы, и комедии), наблюдать: тогда вашей памяти будет на что ссылаться и с чем работать.



В конце осталось чуть-чуть места, поэтому я хочу показать вам приятный набросок с урока на прошлой неделе. Художник сделал набросок довольно быстро, о чем можно догадаться по его небрежности. И поскольку вы видите его именно на таком этапе завершенности, вы догадаетесь, что я отобрал набросок у художника, прежде чем он смог его закончить. Рисунок очаровывает. Тем не менее, мне платят за анализ ошибок, и я нашел одну. Руки образуют V-образную форму и в сочетании с перевернутой V-образной фигурой ног элементы делают фигуру похожей на песочные часы.



## 101. Выпуск "Omni" про креативность

В апрельском выпуске журнала OMNI напечатали хорошую статью про креативность. Я рекомендую вам прочесть ее. Тем не менее, не могу не сказать о ней пару слов. Начнем с очень позитивного заголовка статьи: «Не выявлено никакой корреляции между уровнем IQ и творческими способностями. На творческий процесс влияет интуиция, а не рациональное мышление» Я не знаю, какой у меня IQ. Возможно, он настолько низкий, что я просто забыл его. Возможно у вас высокий IQ, но если нет – не унывайте. Кэндис Перт из Государственного института психологического здоровья утверждает: творческие способности порождение некой духовной реальности, коллективного бессознательного. Работа мысли отличается от работы молекул мозга. Мозг только принимает информацию, но не отдает. Довольно заумно, не так ли?

Колин Мартиндейл, психолог из университета Мэйна, утверждает, что креативное, творческое состояние мозга требует широкого и рассеянного внимания. Фокусируясь на предмете, вы убиваете в себе творческую мысль. Это интересное предположение, ведь анимация требует фокусировки на многих элементах сразу. Вот поэтому идея переключения между правым и левым полушарием кажется мне решением проблемы. (Хотя в статье автор говорит, что это скорее переключение между передними и задними областями мозга). Когда вы творите или занимаете анимацией, осознайте, что можете переключаться с одного полушария на другое, использовать их оба в разных соотношениях. Например, на наших занятиях мы используем знания анатомии, видим детали (активность левого полушария), но в то же время пытаемся соединить элементы в согласованное целое, осмысленное движение (активность правого полушария). Автор статьи говорит, что *одна из характерных черт творческого человека – это ментальная подвижность*. Она позволяет наблюдать за моделью и в то же время адаптировать детали, чтобы лучше рассказать историю. *Другая черта – это способность взять на себя риск*. Чтобы отойти от образа модели и преувеличить движение требуется определенная доля риска. Просто сидеть и копировать модель – это безопасно, это не требует риска.

Автор статьи рассказывает, что творческий человек не так отзывчив на стимулы, как другие типы личности. Поэтому такой человек не так восприимчив к образу модели, он использует информацию оригинальным способом, рискует. «Когда вы берете на себя риск, вы осознаете, что можете потерпеть неудачу. Провал – часть творческого процесса, без ошибок вы не научитесь новому». Никто лучше вас не знает, сколько ужасных рисунков вы сделали, но неудачи только сделали вас целеустремленнее. Неудача – всего лишь камень, который нужно перешагнуть на пути к успеху. Перкинс из Гарварда сказал: «Вопреки стереотипам, креативный человек – это не поглощенный собой одиночка». Он отодвинет в сторону эго, когда потребуется помощь коллег.

Обратите внимание на следующую важную мысль: «движущая сила креативной мысли – это внутренняя мотивация».

Давайте проясним вот что: многие из вас думают, что креативность – это процесс, в результате которого появляются хиты, романы, удостоенные наград, картины-шедевры, заумные изобретения. Я же считаю, вы можете сделать любое занятие в вашей жизни креативным. Каждый ваш рисунок содержит ровно такую «долю» творчества, которую вы в него вложите. Каждый раз, когда вы сопротивляетесь желанию скопировать модель, а вместо этого рисуете историю, которую вычленили из позы, вы творите. Вы тренируете творческие навыки.

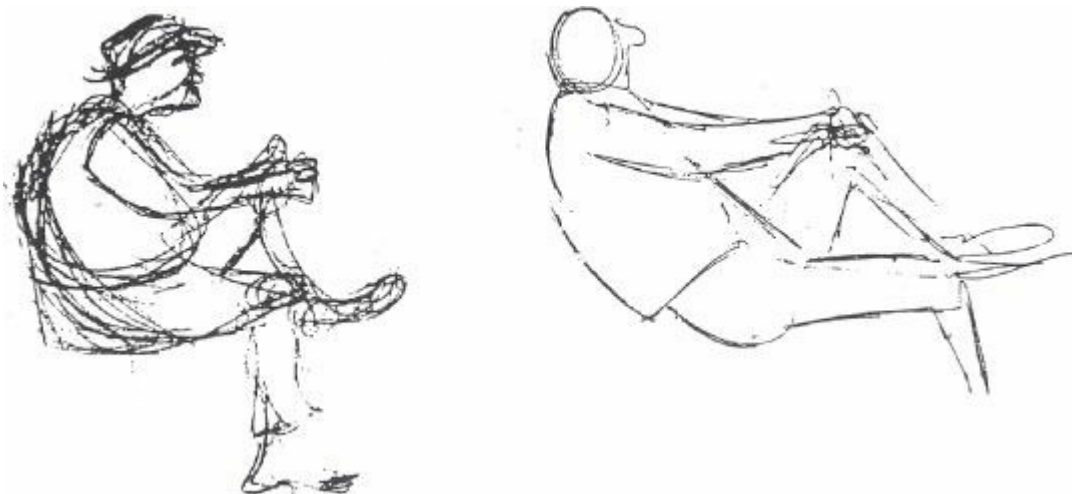
Я коснулся только поверхности статьи, я хочу все-таки, чтобы вы ее прочитали. Возможно вас заинтересует в ней совсем другие, чем меня, вещи. И вот вам последняя потрясающая мысль. Иногда вы чувствуете себя песчинкой в пустыне, маленьким пазлом целостной картины, но Фрэнк Баррон из Калифорнийского университета говорит следующее: «Творчество – это уникальная сила вселенной». И в свете этого высказывания, да пребудет с вами сила.

Слышали ли вы высказывание «Ничто не ново под луной?» Истина это или нет, зависит от вашей философской концепции. Но согласно словарю Вебстера (Я думаю, что это словарь Вебстера – обложка потерялась много лет назад), творчество – это «презентация новой идеи в интерпретации артиста».

Вот этим вы и занимаетесь, когда передаете на рисунке идею предмета, будь это рисунок с натуры или из вашего воображения. Довольно непросто изобрести новое движение, но существует бесчисленное количество способов сделать движение интересным, увлекательным, волнующим. Вспомните цитату из журнала *Omni*: «движущая сила креативной мысли – это внутренняя мотивация». Какой все-таки словарь у меня ни был, он описывает мотив, как «внутренний, а не внешний параметр субъекта...»

Мотивация – это ваша собственная, уникальная, внутренняя сила, она побуждает вас рисовать (или хотеть рисовать) в своем стиле. Я говорю «хотеть», потому что многие из вас видят движение у себя в голове, но не переносят его на бумагу. Это проблема, над которой мы работаем – как убить желание скопировать модель. Как «создать» историю у себя в голове и нарисовать ее в соответствующем стиле.

Перед вами рисунок с занятия на прошлой неделе. В рисунке немало точных находок, но он не рассказывает историю «парень наклонился назад, обхватив руками колени». Мотивация художника в этом рисунке должна побуждать описывать действие в собственном уникальном стиле, но в то же время убедительно. В своем скетче я попытался убедить зрителя, что герой действительно отклонился назад, я дал почувствовать аудитории напряжение в руках и как следствие ощущение балансирования.



## 102. Метаморфоза

Четвертого и пятого апреля к нам приходил мим Кен Мартин, он позировал на вечерних занятиях. Я пристально наблюдал за ним, когда он переходил из одной позы в другую. Когда мим выходил из роли, он был похож на сдувающийся воздушный шар, наполненный волшебным, оживляющим газом. Затем его тело замирало на несколько мгновений, пока мозг выдумывал следующее движение. Я мог буквально видеть, как работают колесики разума, я ощущал метаморфозу, подобную появлению бабочки из куколки или возникновению фиолетового цвета при смешивании красного и голубого. Внезапно, словно ниоткуда появлялась новая поза. Я будто переместился в изумительный мир, который приоткрыл мне мим, изобразив движение в одной позе. И он мог удерживать довольно сильную, причудливую позу в течение 10-15 минут. Его концентрация на положении тела будто подпитывалась каким-то внутренним источником, как электрическая лампа, подпитываемая током. Намерение мима перетекало в позу, оживляло ее. Каждый раз, когда я смотрел на позу – был как первый раз.

Вы, художники, тоже в какой-то мере мимы. *Они* используют тело, вы карандаш или ручку. Прочитайте параграф и поместите себя на место Кена. *Вы* творите представление для зрителей. *Вы* тот человек, который оживляет причудливый мир, делает его реальным. *Вы* перемещаетесь в причудливый мир. *Вы* поддерживаете мотивацию, пока не закончите работу. *Вы* постоянно ищете внутренние источники энергии, как лампа, работающая от электричества. Вы изображаете на бумаге чудесное, волнующее движение. И неважно, насколько сложна работа (или как вы устали), рисунок должен быть таким свежим, как будто вы только что на него посмотрели, таким же волнующим, поражающим и изумительным, таким же новым и глубоким.

На следующей неделе Кен снова придет к нам. На занятии он расскажет о своих методах, о внутренней мотивации, о том, как он превращает мысли в движения. Занятие обещает быть занятным.

Также нам повезло, что труппа мимов из Сан-Франциско дала нам мастер-класс. Они рассказали нам про свой подход к представлению: про преувеличение характерных черт людей, идей; про музыку и развлекательные приемы. Мимы не изображают невыразительных персонажей, они усиливают психологические черты, показывают взаимоотношения между людьми. Они делают представление либо в жанре комедии, чтобы заставить вас смеяться, либо в жанре мелодрамы, чтобы заставить вас рыдать.

Чтобы не тратить время на развитие персонажа во время пьесы и его знакомство со зрителями, мимы выделили 8 типов персонажей в комедии и 8 типов в мелодраме. Как только герой появляется на сцене, зрители тут же узнают его, они понимают, кто он такой, что сделал и что будет делать. Актеры заучивают характерные движения, присущие каждому стереотипному герою, а затем играют его. Возьмем мультипликационных персонажей Дональда, Гуфи и Багса Банни. Когда они появляются на экране, вы ожидаете, что они сделают. Как правило большинство наших персонажей можно отнести к одному из 16 стереотипных героев, выделенных мимами, тем не менее их персонажи все-таки эволюционируют во время пьесы.

Аниматорам не мешает знать о стереотипных персонажах и архетипах, но я умоляю вас: не рисуйте шаблонных персонажей. Мультипликационные герои сложнее, чем герои из мелодрам, они более разносторонние. Аниматор должен хорошо знать техники рисунка и изображения движения, он должен быть мастером, который сможет изобразить любое движение. Чтобы создать рисунок, требуется знание анатомии, перспективы, ракурса, приемов сжатия и растяжения, создания силуэта, перекрытия (оверлапа), замедления движения и многого другого. А аниматору нужно помнить об особенностях изображения человека, птиц, рыб, предметов, особых эффектов, например воды, дыма и т.д.

Техники работы мима и аниматора схожи. Ни тот ни другой не работают со стереотипными героями и действиями. Не поспоришь, существует универсальный язык тела. Но применяйте это знание, используя воображение и творческие способности.



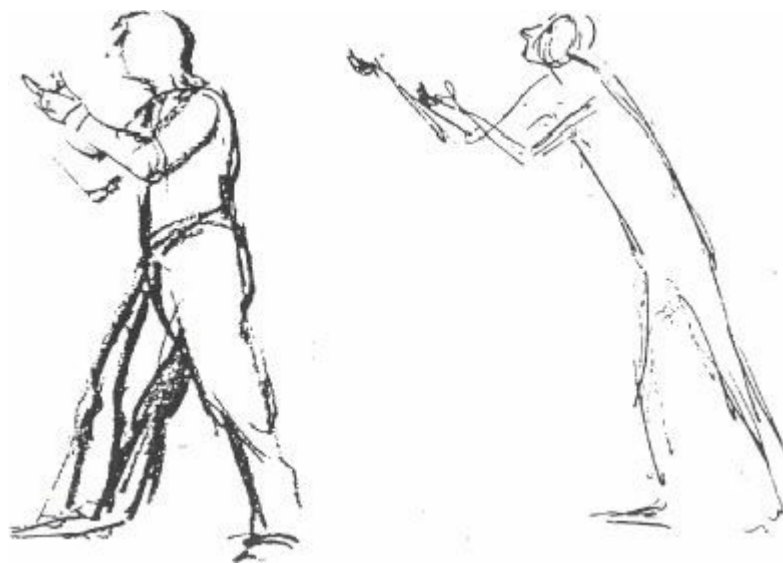
С прошлого занятия я приберег несколько рисунков, иллюстрирующих распространенные проблемы и их решения. Посмотрите на первый рисунок, поза героя будто скрывает, что произошло. Это жульничество! Я немного повернул героя и прояснил его позу. Я не похвалю вас, если вы воспроизведете героя в анфас, разве что вы поставили себе такую задачу. Помните, зритель должен увидеть, что происходит с персонажем. Рисунок, не рассказывающий историю, никогда не будет хорошим, а тот, который рассказывает, никогда не будет абсолютно плохим.



Во втором рисунке такая же проблема - художник расположил героя в анфас. Плохой ракурс не заставляет вас сидеть на месте: можно немного развернуть фигуру. По правде говоря, иногда это лучшее, что вы можете сделать.



В следующем рисунке я попытался пробудить интерес зрителя к тому, о чем умоляет герой. Если человек умоляет о чем-то, движение будет выразительным, страстным, глубоко прочувствованным. Все на рисунке указывает на адресата мольбы.



Вот похожая поза. Когда вы заинтересованы в предмете, вы придвигаетесь ближе к нему, хотите получше рассмотреть. Вытянутая правая рука помогает направить взгляд. Раскрытые руки вместе с ладонями формируют своего рода туннель или канал, ведущий к объекту мольбы, взгляд героя и внимание зрителя скользят по каналу. В рисунке студента локти героя касаются тела, большие пальцы указывают назад, тело отклоняется назад - как будто герой испытывает затруднительное положение, боится, трусит или тревожится.



В следующем рисунке нужно сфокусировать внимание зрителя, на что же смотрит герой. Углы и пространство играют в этой задаче важную роль. Чтобы взгляд героя устремлялся к левой ладони, я добавил вокруг нее немного больше пространства, а также немного изменил угол пальцев на правой ладони. Студент нарисовал углы пальцев ближе к лицу, направляя внимание зрителей к этой области. Возникает ощущение, что персонаж что-то кому-то говорит. Я использовал углы и перенес внимание зрителей на ладонь, в то время как студент использовал их, чтобы обратить внимание аудитории на что-то вовне.



Студент замкнул область между шеей и рукой, поэтому появилось цикличное движение. Зритель вскоре утомится, пытаясь выбраться из замкнутого круга. Принцип углов гласит, что две такие линии:



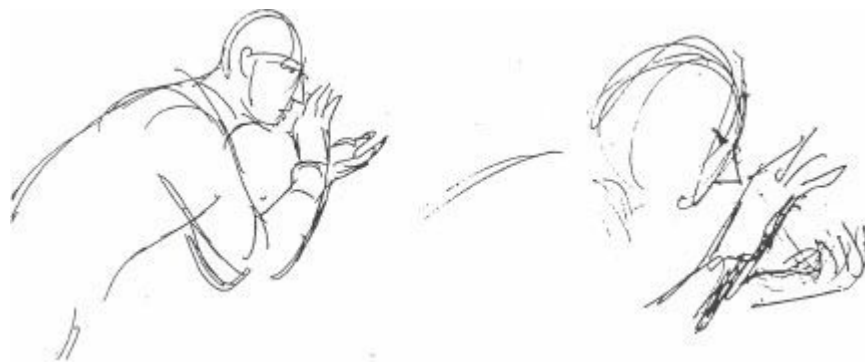
статичные. Если одна из них образует угол, появляется движение.



Три и более линии усиливают движение.



Вот изначальный рисунок студента и мой вариант.



Чуть позже я сделал еще один скетч, где угол правой ладони даже больше.



Затем я решил совсем убрать правую руку с траектории взгляда, освобождая пространство между глазами героя и его левой рукой. Сравните с оригиналом.



Теперь все на рисунке сходится в одной точке. Обратите внимание, как помогают в этом углы верхней части рук.



И нижней части рук.



И даже углы ладоней.



На прошлом занятии мим Кен Мартин пришел к нам во второй раз. На этом занятии он и позировал, и читал лекцию в одно и то же время, иллюстрируя материал движением. Я записал его выступление, но запись получилась нечеткая из-за жужжания ламп верхнего света. Я постараюсь расшифровать запись, потом вы материал ее через поиска в библиотеке. Кусочек его лекции я поместил в эту лекцию.

Пантомима - это искусство тишины. Возможно, она и была первым языком. Перед словом возникает движение, перед движением возникает потребность. Все начинается с потребности. Искусство начинается с ощущения. Потребность, желание или чувство возникает в теле и становится движением. Движения обозначают идеи. Идеи создают энергию. Энергия течет по телу и выплескивается из нее особым способом, в зависимости от идеи, и способ, который вы выбрали, чтобы выразить ее подобен музыке. Композитор использует ноты, тона. Идеи формируются у него в голове в виде мелодий и мотивов, затем композитор переносит их на бумагу, чтобы сыграть самому или с помощью оркестра. Потребности других людей принимают форму рисунка или скульптуры. Художник использует линию, форму, цвет, пространство. Танцор использует движение тела. Его чувства, потребности, желания принимают форму ритмичного, физического движения. Писатель выражает себя с помощью слов, он передает через них свои идеи, чтобы другие люди прочитали их. Мим использует только тело.



Кен сказал, что задача мима - создать силуэт, без всяких деталей и предметов, а зритель заполнит этот силуэт с помощью воображения. Аниматор напротив использует и предметы, плюс трехмерное пространство, плюс диалоги, чтобы убедить зрителя в происходящем, не оставляя ничего на волю случая. Тем не менее, возьмите на вооружение техники мима, в которых он использует и язык тела и движение. Хороший рисунок или хорошая анимационная сцена легко "читается" даже без реквизита, обстановки и диалога.

Мим использует движение, положение тела и иллюзии. Положение тела рассказывает о том, что персонаж чувствует. Миму нужно показать сразу несколько моментов: каков персонаж, как он вовлечен в действие, его основные черты, его окружение, его мотивацию. Например, положение тела отражает, что происходит у героя в голове с помощью базового, универсального движения. Аудитория чувствует симпатию к актеру, потому что зрители осознают и понимают (ясно), что он делает. Мим не просто преувеличивает, он преувеличивает правду. Довольно занятная идея, ведь концепция преувеличения у аниматоров ассоциируется с карикатурой персонажа или действия. "Преувеличение" мимов менее механично, оно меньше касается поверхностных изменений. Персонаж, чувство, идея идут глубоко изнутри, они являются истинной сущностью героя, поэтому преувеличение этой "истины" более выразительно.

В самом начале развития кино фильмы были немymi. Каждый элемент должен был быть "на своем месте", чтобы зритель понял, что происходит (как развивается история). К рисунку такие же требования. Все должно быть "на своем месте", иначе смысл потеряется. Это самое худшее, что может произойти.





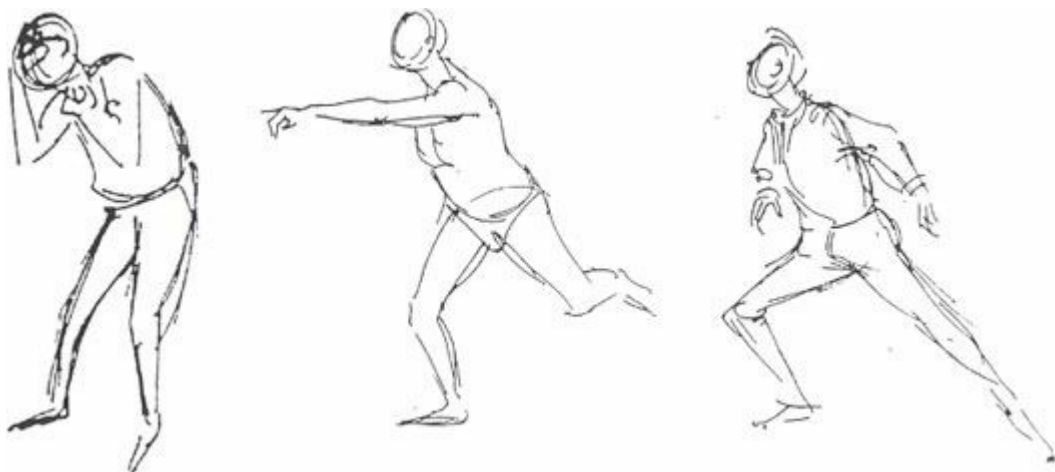
Кен изобразил персонажа, который вышел на сцену и испугался чего-то. Он изобразил с помощью тела и выражения лица, что напуган. Какая-то часть героя хочет в спешке убежать, другой части любопытно, она хочет остаться и посмотреть, что произойдет. Это называется конфликт.

Существует три способа движений тела

1. Есть противостояние двух частей тела, когда они двигаются в разных направлениях в одно и то же время. Таким способом мы рисуем напряжение или растяжение.
2. Есть параллельные движения (параллелизм), две части тела идут в одном направлении, это не обязательно яркое и сильное движение, скорее (иногда) декоративное.
3. Есть последовательные движения, когда одна часть идет за другой. В анимации можно назвать это движением перекрытия/оверлапа

Кен сказал, что самый сильный прием мима - это прямая линия. Возьмите прямую линию и согните ее, тогда вы изобразите что угодно, любое чувство, любую идею.

Мим изображает два вида движения: внешнее и внутреннее. Существуют силы, которые возникают изнутри тела и силы, которые контролируют тело снаружи. Чтобы естественно изобразить движение, миму нужно знать источник его возникновения.



Фрэнсис Делсарт (метод Делсарта) говорил, что тело делится на три базовых центра. Первый центр - *интеллект* (голова), оттуда приходит и туда уходит вся интеллектуальная энергия. (С помощью *движений* мы показываем, персонаж думает). Торс - это *эмоциональный центр*, там находится красота, чувства, и т. д. Из этой области энергия вытекает. *Физический центр* - это бедра, область таза и все, что ниже. В этой области выражается "внутреннее чувство", сексуальные чувства и гнев.

Даже отдельные части тела выражают определенные эмоции. Например, возьмем руки. За эмоции отвечает внутренняя часть рук. Они активно участвуют в движениях, когда вы молитесь и когда обнимаете любимого человека. Локти и плечи - более агрессивные части рук. Делсарт утверждал, что плечи и локти - это термометр желания. За эмоции на голове отвечают глаза, рот и нижняя челюсть - это физическая часть.

Делсарт категоризировал не только движения тела, но и пространство вокруг тела. Мы, как художники, тоже учитываем пространство вокруг тела - не только силуэт, но и трехмерное пространство, в границах которого действует герой. Мы, как и мимы, используем язык тела и движение, чтобы иллюстрировать историю, но кроме этого мы создаем иллюзию глубины, которая уже есть у мима, поскольку он стоит на сцене.

Авторы рисунков Эд Гутиерриз.

## 104.Рисунок истинного движения

Когда я был в студии анимации во Флориде, у нас было несколько занятий рисунка с натуры. Одной из лучших моделей стала прекрасная дочь Макса Ховарда, все еще в подгузниках, но прирожденная актриса. Она демонстрировала нам бесконечное количество движений и поз. Она держала всех художников в напряжении, потому что замирала в некоторых позах всего на 3-4 секунды.

И тут я увидел возможность продемонстрировать некоторым студентам идею закрепления позы в памяти (как будто делаешь снимок полароидом), идею "первого впечатления", к которой я все время возвращаюсь. Допустим, вы потратили много времени, рисуя голову. А когда вы переходите к телу, его положение уже переменялось! Вы нарисовали торс, но теперь изменилось положение рук. Когда вы начнете рисовать руки, их положение не будет иметь ничего общего с положением тела и головы - получится совершенно другое движение. Затем вам понадобится добавить ноги, но в рисунке смешается уже три или четыре движения. Мне это напоминает эксперименты доктора Муро Х.Г.Веллса, который создавал странных животных, используя части тела других животных.

На том занятии я прекрасно проиллюстрировал идею, что движение - это самое важное. Это не просто форма ног или рук ребенка. В конце концов "объектом исследования" являлась вся малышка Херман. Я велел студентам перестать "рисовать" и начать "улавливать" движение. Каждый художник сделал большой шаг вперед в попытке "уловить движение".

Джефф Дуттон, чьи рисунки мне удалось конфисковать (чтобы поделиться ими с вами), понял идею "улавливания" движения, он перестал "рисовать" ребенка "в стиле Рембрандта". Рисунки, которые он сделал до этого, были полны "фактов": форм, деталей, пропорций. Затем он наконец-то начал рисовать движение, основу всего. Заманчиво думать, что существует правило, которое перекрывает все правила: "Прекратите рисовать, ловите движение". Рисунок сам о себе позаботится.



## 105. Второй шанс на первое впечатление

На занятиях в анимационной студии во Флориде перед нами позировал один из актеров студии. Его позы не были чрезмерно долгими, но достаточно долгими, чтобы Гаррет Хоу, интерн из Глендейла, исследовал, как можно лучше проинтерпретировать позу. Этот парень очень творчески подошел к занятию. Исследование возможностей - это основа анимационного искусства. Если первый рисунок не в полной мере рассказывает историю, нужно не просто искать новую позу, это необходимо делать. Живые, выразительные рисунки Гаррета еще раз убеждают в этом.

Однажды я услышал слова из рекламы "У вас никогда не будет шанса на первое впечатление". Если мы говорим о рисунке, это только часть правды. Если ваше первое впечатление не работает, не бойтесь, создайте новое первое впечатление. Есть опасность, если вы слишком сильно вкладываетесь в рисунок. Он может быть неверным, движение не то, но вы влюбились в этот рисунок (вы так тщательно работали над деталями), и мысль о том, чтобы изменить его - невыносима. Даже если вы видите, что это необходимо.

Берите пример с Гаррета. Актер на сцене всегда играет по-разному. Если он этого не делает, пьеса становится банальной и тривиальной. Конечно, существует универсальный язык тела, но движения тела всегда остаются гибкими и спонтанными, движения актера всегда должны быть естественными, как в реальной жизни.

Возможно, вам поможет мысль о том, что не существует идеального способа нарисовать движение - существует только наиболее подходящее движение, чтобы передать, что вы видите. И оно должно соответствовать персонажу, с которым вы работаете. Например, вам нужно нарисовать движение, чтобы показать реакцию персонажа на что-либо. Довольно универсальное, узнаваемое движение, но вы адаптируете его к разным персонажам, будь то Микки, Гуффи, Кролик Роджер или Ариэль.





## 106. Хороший скетч как хорошая шутка

Мне все еще нравится рисовать. Я рисую уже шестьдесят лет (я начал около десяти), но мой интерес к предмету не угас, а мое желание "говорить на бумаге" не пропало. Когда мы с Ди ходим куда-нибудь, мы не называем это прогулкой или выходными, мы называем это "скетчинговым путешествием". Она любит водить, а я люблю сидеть на пассажирском сиденье и рисовать скетчи.

Я занимаюсь анимацией уже много лет, и это влияет на мои рисунки. Я все рисунки пытаюсь наполнить движением (жизнью). Мне кажется, что рисунки, пусть даже неподвижные, должны быть живыми, энергичными, должны описывать или подчеркивать действие. Я "заряжаю" рисунок убедительностью. Когда вы улыбаетесь ребенку, он может улыбнуться в ответ, а может испугаться или заплакать - я хочу, чтобы зрители так же реагировали на мои рисунки. Когда я рисую, что кто-то сидит на полу, я хочу, чтобы зрители увидели именно это. Я хочу, чтобы они ощутили "сидячесть" этого скетча. Ребенок невольно реагирует на эмоциональные действия взрослого, я хочу, чтобы зритель также невольно реагировал так на рисунки. Мне хочется, чтобы аудитория поучаствовала в конфликте, который я пытаюсь изобразить. Я согласен: конфликт на рисунке может быть очень незаметным, если только я не изобразил футбольную игру или боксерский поединок. Тем не менее, почти незаметные конфликты постоянно происходят в вашей жизни, они по праву занимают свое место в искусстве.

Хороший скетч - как хорошая шутка. Рассказчик очень быстро выстраивает фундамент, а когда вы уже находитесь в "подвешенном состоянии", только тогда вы узнаете концовку. Она настигает вас на пике эмоций. Развязка настолько очевидна, что вы радуетесь и смеетесь. Несмотря на то, что рассказчик обрушил концовку, вы испытываете удовольствие от того, что в голове все сложилось, и вы поняли шутку. Художник тоже выстраивает основу скетча, в виде истории в одном рисунке, затем он добавляет кульминацию в форме движения.

Один взгляд на рисунок - и зритель уже понимает, как реагировать. Он понимает, смотрит ли на что-то герой на картине, или отдыхает, или гуляет, или несет тяжелое - он должен видеть движение, как кульминацию хорошей истории или концовку хорошей шутки. Если шутку нужно объяснять - это плохая шутка. То же самое касается рисунка. Если рисунок не "рассказывает" то, что задумано - это провал.

“Великое искусство” - говорил Толстой, - “когда великий человек, обладающий доскональнейшим знанием своего времени рассказывает, что он чувствует. Заразительность универсальна. Каждый понимает все раз и навсегда.” Кроме того, “Заразительность (готовность делиться впечатлениями или влиять на аудиторию) возникает только тогда, когда автор (художник) не лжет самому себе, когда он переживал чувства, о которых рассказывает, а не передает слова других людей”. Другим словами, чтобы заразить зрителей историей/рисунком, вы сами должны быть заражены. Вы должны чувствовать позу, как будто вы знаете ощущения. Тогда вы изобразите ее естественно и заразительно, как кульминационную фразу, которую не нужно объяснять.

Лучше настоящая, живая, выразительная мазня, чем поверхностная, мертвая, холодная копия.

Что ж, я пытался говорить убедительно и красноречиво, позвольте теперь подкрепить мои слова несколькими скетчами, которые я сделал в аэропорту в своем недавнем путешествии во Флориду. Вы заметите, что я не утруждал себя изображением скамеек или стульев, на которых сидят люди. Почему я это сделал? Превая причина: люди слишком подвижны. Пока рисуешь стул, они изменяют свое положение. Другая причина - своего рода испытание. Нужно искусство, чтобы нарисовать кого-либо сидящим без стула или скамьи, чтобы зрители достроили предмет в своем воображении. Похоже на технику мима, у которого нет реквизита, но он заставляет поверить, что он есть. Если бы я нарисовал стул, я бы нарисовал его в том же стиле, что и человека сидящего на нем. И наоборот - стул был бы таким же, как и человек на нем. Стул и человек - части одного движения.



## 107. Противостояние

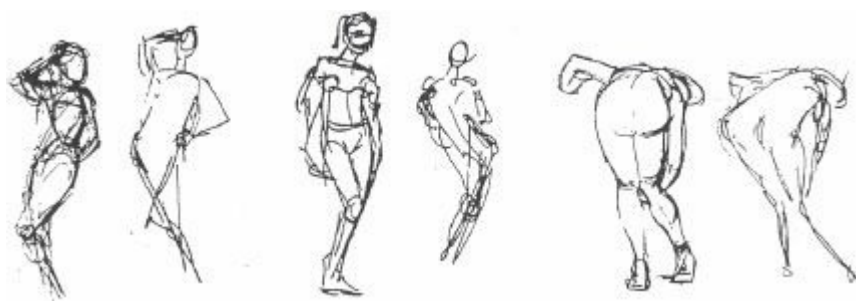
Недавно у нас в гостях была Джудит Хардинг, мим и рассказчица. Всех художников-аниматоров чрезвычайно мотивировало, как она принимала позы. Как говорится в старой поговорке "по движению руки". На самом деле Джудит использовала в работе и тело, и разум, она показывала классические позы из балета, традиционные и абстрактные позы мимов, демонстрировала новый вид искусства - рассказ историй с помощью движения тела. Она могла превратиться в застенчивого или комичного героя. Благодаря ее умению мы смогли за один вечер исследовать много стилей.



Джудит хорошо была знакома с концепцией структуры тела "твердый-гибкий". Она могла повернуть грудь вправо, голову влево, наклониться в одну сторону, а голову наклонить в другую, в то время как ее ноги как будто убегали от нас. Она использовала термин "противостояние" - противостояние элементов порождает ощущение движения, жизни, конфликта. Но постойте! Противостояние в рисунке не подразумевает соперничество или вражду. Даже поза героя, который молится содержит противостояние. Лицо и глаза направлены в надежде к небесам, а напряженные выпрямленные руки касаются ладонями земли, противостоящей герою, и всего земного, что она олицетворяет. Противостояние в позе означает, что героя живет, думает, решает - борется с реальным или воображаемым препятствием. Должен быть выбор или не будет жизни. Классический пример противостояния сил в анимации - "подготовка к действию".

Когда герой хочет убежать вправо, он наклоняется влево, собираясь с силами, замирает, чтобы аудитория заметила это движение, затем мчится в противоположном направлении. Это противостояние в прямом смысле. Оно подчеркивает движение. В обычном рисунке есть противостояние, он тоже оживает.

Например, если бедро выдается в сторону, значит персонаж вытолкнул его в противоположном направлении от центра тела. Почувствуйте этот толчок, когда рисуете бедро. Бедро не просто "торчит" в сторону, герой *выпятил* его. Обозначьте, что это сознательное действие, покажите, что герой предпринял физическое усилие. Бедро должно казаться настолько выпяченным, что зрители должны неосознанно тоже сдвигать бедро в сторону - похоже на то, будто мы зеваем, а тот, кто смотрит на нас в этот момент тоже зевает. Вот несколько решений ситуации с движением бедер, которые я набросал в классе. Правило можно применять к любой части тела: шея, плечи, локти, колени, ступни, даже глаза, нос, уши и т.д.



Когда люди видят игру хорошего актера, хоть они и неподкованны в искусстве движения, они узнают, что актер изображает, и начинают ему симпатизировать. В определенной степени они косвенно переживают движение, как будто сами его делают. Ваша задача: убедить аудиторию в том, что они сами находятся в позе, чтобы они сказали "О боже, это великолепно". Если зритель вспомнит свой собственный опыт, он вовлечется в историю.

Джорджия О'Кифи почувствовала себя глубоко оскорбленной, когда ее работы неправильно поняли. "Критики все истолковали все не так" (цитата из каталога с выставки). Поэтому она попыталась быть более объективной в своих картинах. Абстрактное искусство каждый может толковать по-своему, в этом его прелесть. В анимации не место для абстракции. Художник должен так подавать историю, чтобы аудитория ее поняла, иначе она не уследит за сюжетной нитью. Даже "универсальные" движения разнятся от культуры к культуре, поэтому знание и изучение языка тела - незаменимо для художника-аниматора. Мне кажется, один из самых веселых моментов в рисовании - пытаться ясно описать движение. Когда я рисую абстрактные рисунки или пишу стихи, я оставляю аудитории много материала для размытых интерпретаций, но когда я делаю скетчи, я "наношу очень точные удары".

Я конфисковал несколько скетчей Джудит, Роджера Чиассона и Джеймса Фуджи. Здесь они представлены именно в таком порядке. Техники у всех художников разные, но все они хорошо уловили позу. Не стоит недооценивать помощь хорошей модели, она вдохновляет художников использовать возможности по полной.



П.С Чтобы вы меня не обвинили в "преувеличении", позвольте объяснить глагол "толкать" не в обычном смысле, а касательно рисунка. Это значит "очень резко надавливать" или "продолжительное давление" (по словарю Вебстера) Это оттенок движения. В каждом рисунке должен быть оттенок. Вернитесь к рисункам Роджера и Джеймса и поищите там противостояние и толчок. Мы видим, как вытолкнуты бедра в сторону, при том, что они скрыты под одеждой. Обратите внимание, как герой "выталкивает" голову вверх, вниз, в сторону. Посмотрите на локти, как они противопоставлены друг другу (противостояние). Посмотрите на колени. На многих набросках они сдвинуты вместе. Когда так происходит, пятки обычно (простите опять за это слово) "выталкиваются" вовне. Когда ноги раздвинуты, большой палец выдвигается еще дальше. Обратите внимание: левое колено придвинуто к правому, а лицо смотрит в другом направлении. Это великолепные позы и великолепные рисунки.



## 108. Натяжение эластичной ленты

Рисуете ли вы с натуры или используете воображение (как в анимации), всегда помните о том, что вы не изображаете кости, мышцы или одежду - вы рисуете движение. Пусть фигура на вашем рисунке выйдет из "обычной" расслабленной позы и начнет двигаться. Мысленно привяжите эластичную резинку ко всем связкам фигуры в "нормальном" положении. Теперь эта невидимая резинка натянется, когда любая часть фигуры будет двигаться. Попробуйте нарисовать попытки, необходимые для преодоления натяжения, чтобы перейти в другую позицию. Почувствуйте, что если фигура расслаблена, она в любой момент может вернуться в "нормальное" положение. Это называется "напряжение". Неплохо если вы знаете, какие мышцы - разгибатели (которые расслабляют и разгибают), а какие мышцы - сгибатели (которые сгибают и сокращаются). Но не заикливайтесь на мышцах, рисуйте идею и мотивацию, которая лежит за движением мышц. Рисуйте напряжение между ногами, между локтями, любыми частями тела, притягивающимися и отталкивающимися друг от друга, изгибающимися в интересных положениях. Попробуйте проделать это упражнение, пусть эта техника станет оружием в арсенале ваших приемов рисунка.

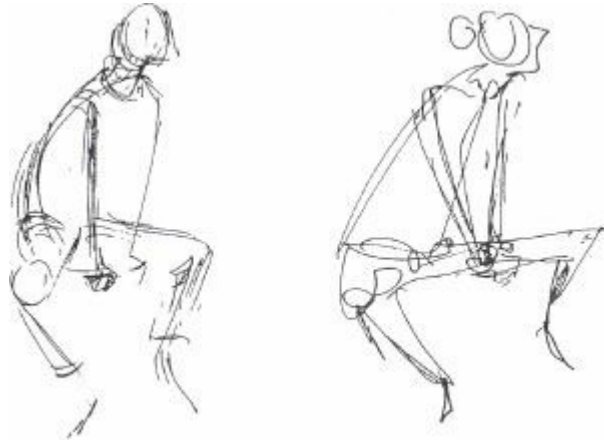
Сейчас вы увидите несколько примеров из предыдущих занятий. Мои варианты рисунка часто выглядят просто, преувеличенно и грубо. Тем не менее многие из вас знают, что я предпочитаю грубые скетчи, которые рассказывают историю, нежели аккуратный и чистый рисунок, похожий на свежемороженый труп. В первом варианте я сделал фигуру более свободной. Когда художник держит карандаш почти у кончика грифеля и пытается "нарисовать" все части фигуры, рисунок получается мертвым и зажатым. Я советую держать карандаш за основание и рисовать действие, то есть растяжения, повороты, перекручивания, напряжение. Почувствуйте напряжение (натяжение эластичной резинки) между поднятым правым плечом и вытянутым правым коленом и ступней, напряжение между двумя коленями, посмотрите как перекрутилась рука, тянущаяся к левому колену. Вы даже почувствуете напряжение в шее, когда герой пытается удерживать голову прямо. Ощутите, как фигура отклоняется от того, что можно было бы назвать нормальным положением сидя.



Следующая поза довольно сложная. Обычно вам кажется, что когда на плечо наклоняются, оно поднимается выше. В данном рисунке героиня оперлась на ногу, при этом другая рука выпрямилась, а плечо поднялось. При этом нам нужно показать верхнюю часть спины, которая должна подняться за шеей (здесь мы видим только картину спереди) и плавно слиться с выдающимся правым плечом вытянутой руки. Если вы захотите скопировать этот рисунок, не пытайтесь скопировать линии, вам это не удастся. Ищите "историю" в напряжении, перекручивании, вытягивании, сжатии.



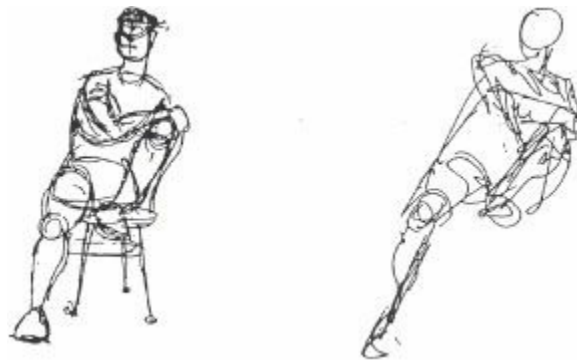
Со следующим рисунком я немного перестарался, тем не менее вы быстро найдете проблему. Почувствуйте "эластичную резинку", которая тянется от одной точки к другой. Это напряжение не отвердевшее и не застывшее, оно тянущееся, гибкое, упругое и податливое. Это напряжение позволяет фигуре развернуться в полной красоте языка тела. В рисунке есть контраст: колени ярко развернуты в разные стороны, а ладони соединяются вместе в области таза, создавая опору для корпуса фигуры. Зритель интересуется, что же происходит справа от сцены действия.



От того, чтобы быть головокружительно выразительными, некоторые рисунки отделяет один неуловимый нюанс. Есть техники рисунка, которые вы никогда не использовали. Они делают рисунки более яркими, сильными и динамичными. Используйте гибкие приемы, помогающие рассказать вашу историю. Когда художник передает смысл и сообщает что-то людям, он становится великим художником.

## 109. Уйдите с дороги

На прошлом уроке вы видели рисунок Брэда Куха. Рядом с наброском был мой скетч, в котором я попытался сделать его рисунок более "раскрепощенным" и свободным. Взгляните снова на тот и другой рисунок.



Я всегда говорю художникам держать карандаш свободнее, подальше от грифеля, *пусть карандаш рисует сам*. Если рисунок получится хорошим, это ваша заслуга, если он получится плохим, вините во всем карандаш. Не "рисуйте" - пусть карандаш сам рисует. Тогда вы избавитесь от мыслей "Какую часть тела я сейчас рисую и как мне нарисовать ее?". В вашей голове будут течь мысли наподобие "Эти линии выходят так легко, мне кажется надо чуть наклонить верхнюю часть тела героя вперед, чуть вытянуть его руку и т.д. Теперь я могу забыть про анатомию и рисовать движение". Сейчас вы увидите несколько мертвых, но структурных рисунков. Художник отлично изобразил анатомию и пропорции, но выглядит все довольно механично.



Теперь позвольте показать вам несколько прекрасных, свободных, наполненных жизнью скетчей, который сделал Бред после того, как увидел мои варианты. Это, если вы простите меня за выражение, чертовски прекрасные рисунки.



И пока мы восхищаемся чертовски прекрасными рисунками, Майк Своффорд, серьезно изучающий техники рисунка, тоже сделал парочку таких. Майк забрал рисунки с занятия и доработал их дома. Теперь тут ничего больше не добавишь.



Далее вы увидите рисунки Эша Брэннона, он присоединился к нам в середине курса. Он был на занятии в тот вечер, когда четырехлетняя Кайли Брайан великолепно нам позировала. Эш поймал волну и выложился по полной. Вот несколько его скетчей.



Поймите, я не пытаюсь продать этих художников. Я пытаюсь продать скетчинг - быструю и яркую технику, занимаясь которой вы не успеете утомиться ни в голове, ни на бумаге. Неважно, застряли ли вы над картиной часами, либо рисуете быстрый скетч, в каждом изображении непременно должен быть оттенок спонтанности. Когда вы рисуете движущийся объект, увеличьте скорость, выжмите педаль адреналина до конца, пусть зрители обратятся к шестому чувству, а их реакция будет инстинктивной, а не интеллектуальной.

В книге "Внутренний теннис" автор говорит, что наше тело знает, что делать - нужно только уйти с дороги, а оно позаботится об ударах и подачах. Иногда мы пытаемся насильно "осуществить" рисунок. Мы начинаем рассуждать. Мы обозначаем части тела, пытаемся нарисовать их, но всего лишь нужно "уйти с дороги" и нарисовать историю, разворачивающуюся перед нами. Если бы мы рассказывали что-то, анализируя структуру предложения, которые используем, синтаксис и произношение, мы бы далеко не продвинулись. Язык бы запутался. Когда мы рисуем, мы рассказываем с помощью карандаша и бумаги. Поэтому "уйдите с дороги", и пусть история расскажет себя сама.



## 110. Представление

Суть анимации - это рассказ истории. Он состоит из 95% представления и 5% таланта. Я могу назвать талантливым каждого из вас, но что касается представления, многие из вас "выросли", вы относитесь к рисунку "серьезно". Взрослые люди становятся серьезнее, печальнее, уравновешеннее и мрачнее, мы менее способны пойти на риск, но именно это и нужно для представления, особенно, если это фантастическое представление. Люди идут в кино, чтобы их развлекали. Их не волнует, как хорошо вы скопировали или нарисовали модель. Люди хотят, чтобы вы их поразили, выдернули из повседневной скучной жизни. Большинство взрослых людей забыли, как играть. Возраст берет свое. Но тем не менее все любят развлекаться. Здесь на помощь приходят диснеевские мультфильмы, которые как минимум на час переносят нас в мир фантазии и волшебства. Они помогают убежать из безумно обычной повседневности. И тут наступает ваш черед – именно вы добавляете визуальный компонент к искусной и увлекательной истории.

Так что же делать? Нужна тренировка. Что может быть более серьезным, чем тренировка, особенно в таком неуловимом мастерстве, как рисование? Для контраста: допустим вы учитесь скоропечатанию. Вы овладеете этим навыком за 2 месяца. Пара месяцев интенсивной тренировки – и вы печатаете 45-50 слов в минуту. Еще два месяца – и вы даете объявление в газету «Обучение быстрому печатанию на дому». Но какими умениями вы обладаете после 6 месяцев обучения в художественной школе? Если даже после 4-5 лет тренировки мы до сих пор не в состоянии поймать чертово движение? Этого времени достаточно, чтобы вы засомневались в своих возможностях, если не совсем пали духом. Подавленность отразится в ваших рисунках и начнется еще один порочный круг. По правде говоря, решение довольно очевидно. Образ мыслей – это монета о двух сторонах. Одна сторона – это серьезное отношение, другая – игривое и беззаботное. Выбирайте ту сторону, которая доставит и вам, и публике больше удовольствия. Верните игривость в свою жизнь и, как минимум, в рисунки. В обычной жизни делайте, что хотите, но когда дела касаются мультипликации, будьте гибкими, как политик, и игривыми, как ребенок (когда берете в руки карандаш или ручку).



Посмотрите рисунок Джона Тенниела, в нем в одно и то же время соединяются великолепная законченность и игривость. Джон работал мультипликатором в журнале Punch, кроме того был отличным художником. Он даже получил награду за свое мастерство.

Хонор Даумьер также был замечательным художником, который рисовал карикатуры на жизнь, особенно на политиков.

Он был мастером гротеска. Сквозь строгие черные мантии судей он видел пустозвонов, делающих вид, что они на стороне закона. Он привлекал внимание публики к их пустым лицам, уродливым кадыкам и грубым чертам.

Говард Саймон – (Из книги "500 лет искусства иллюстрации")

Гюстав Дор был одним из самых прекрасных и продуктивных художников, когда-либо живших на свете. Не существовало такого настроения или эмоции, которые бы он не смог нарисовать. Его чувство юмора было подобно драгоценному камню. Посмотрите на иллюстрацию претенциозной дамы и ее (возможно подобострастного) спутника. Движение говорит обо всем. Даже лошади гарцуют так, словно их сопровождает музыка Леонарда Бернштейна.

Энергия и жизнь скользят в каждой линии, форме, объеме. Серьезный это рисунок или шуточный?



И наконец кто еще, как не великий японский художник Хокусай, преданный японским традициям, мастер гротеска и карикатуры, демонстрировал игривость в своих рисунках? Его легкая кисть коснулась всех аспектов жизни Японии и ее пейзажей.



Великие художники и аниматоры Диснея хорошо знали этих мастеров рисунка. Их работы вдохновляли не только на создание шедевров, но и на разыгрывание представления в рисунке, точнее создания шуточного настроения. Ниже несколько рисунков в типичном «диснеевском» стиле. Все рисунки довольно игривы, как у всех великих иллюстраторов.



Мало кто знает, как создать игровое представление лучше, чем Кен Андерсон. Сначала Кен работал в анимации, затем занимался лейаутом и развил свои навыки визуальной презентации до очень высокого уровня (теперь он уже на пенсии). Он проводил множество вдохновляющих занятий для режиссеров, раскадровщиков, оформителей, аниматоров, показывал, как выжать максимум из каждого персонажа или ситуации. Ниже вы видите несколько рисунков лис. Самое верхнее, реалистичное и довольно серьезное изображение лиса (рисунок из книги «Искусство рисования животных») сделал Кен Хультгрен. Ниже вы видите совершенно противоположный подход Кена Андерсона.



Отличается ли игровое представление от обычного действия? Да. Когда актер играет роль, аудитория должна поверить в персонажа, которого он изображает, личность актера должна быть незаметна. Когда ребенок, например, воображает себя кем-то в разных ситуациях и играет, как будто действительно переживает их - он разыгрывает представление. Дети любят наблюдать за такими вещами. Они часто забывают, где находятся, и абсолютно не привязаны к реальности. Они с легкостью входят в различные роли и играют персонажей совершенно на них непохожих. У детей нет комплексов. Роль позволяет ребенку делать то, что он постеснялся бы делать, «будь он самим собой». Роль магически меняет мир вокруг.

Именно поэтому, мне кажется, мимы такие хорошие модели. Они проводят линию между повседневной жизнью и воображаемым миром. Наши модели-мимы Кен Мартин и Джудит Хардинг делают это. Крейг Хоувелл делает это. Он приходит в костюме плотника, с рулеткой, измеряет предметы на стене, притворяется, что пилит и стругает доски. Довольно странно видеть, как взрослый человек занимается такими вещами, но для мультипликаторов — это великолепная возможность сделать скетч представления. Лалла Лезли — это еще одна великолепная модель, которая показала нам несколько замечательных виньеток. Она надувала губы, гримасничала, злобно косилась на нас, пыталась продать нам пластиковые цветы и сгибалась в шали, как старушка. Она будет нашей моделью всю следующую неделю. Приходите рисовать ее, вам покажут настоящее представление.



## 111.Рисунок, рассказывающий историю.

Дон Грэхем, мастер рисунка и великий учитель, внесший вклад в стиль анимации Диснея, говорил, что анимационный рисунок - "рисунок, рассказывающий историю". Эта мысль должна возникать в ваших головах, рисуете ли вы с натуры или делаете анимационные рисунки. Чтобы прояснить эту мысль и чтобы она закрепились у вас в головах, процитирую отрывок из книги Дона Грэхэма "Искусство анимации":

Самый важный, экстремальный или предельный рисунок движения - это внешняя граница действия или движения. В нем мы видим, до какой точки может изменяться направление движения. Если рука двигается назад, то в какой-то момент она начнет двигаться вперед. Крайнее положение - это пауза, остановка действия. Прыгающий мяч будет неподвижен в точке соприкосновения с полом и в самой высокой точке полета.

Когда создавался мультфильм "Три поросенка" эта пауза в действии, крайнее положение приобрело новые функции. Теперь это не просто поворотный пункт или момент замирания действия. Это рисунок, на который надо обратить внимание, рисунок, рассказывающий историю. Когда вы делаете этот рисунок более выразительным, когда вы показываете что вот-вот что-то произойдет или только что произошло, вы с легкостью можете нарисовать вмещающееся действие, а не набросать его в общих чертах.

Наблюдение за "прямолинейной" анимацией напоминает наблюдение за грифом или соколом, рассекающим по небу. Действие непрерывное, но монотонное, потому что мы видим серию одинаковых поз. Наблюдение за настоящей анимацией напоминает наблюдение за колибри, перелетающей от одного цветка к другому. Действие непрерывное, но увлекательное, потому что мы видим отдельные позы, потому что в движении есть "периоды отдыха".

Эти слова отнюдь не самая полная формула анимации. Я процитировал их, чтобы вы задумались на следующем: когда бы вы ни рисовали, вы рисуете историю. Эта простая мысль позволит вам сфокусироваться на цели, на том, что делает ваша рука - в тот самый критический момент, когда элементы рисунка соединяются в одну картину. В тот момент, когда правое полушарие комбинирует всю информацию, собранную левым, и создает "рассказ в рисунке". При условии, что левое полушарие справилось со своей задачей, то есть вы изучили анатомию, мультипликацию, перспективу, композицию, действие и пантомиму. Теперь все соединилось вместе в электризирующем моменте единства, когда на свет появилась история. Я вижу, как это происходит на каждом вечернем занятии. Ниже вы увидите несколько набросков, тонких и мастерски сделанных. Это рисунки Джо Ранфта, на которых он изобразил мима, танцовщицу и рассказчицу Джудит Хардинг и рисунки Алекса Топета, на которых он изобразил танцовщицу и актрису Лаллу Лесли. Если бы я начал рассказывать, какие это великолепные рисунки и как точно они описывают историю, гениально поданную этими моделями, вас бы утомила моя болтливость. Пусть рисунки говорят сами за себя.







Бывает, что вы устаете, или не можете собраться с мыслями, или все биоритмы вдруг пошли вниз, и тут я вмешиваюсь со своей "магической формулой". Ниже несколько примеров. И еще одна важная мысль: если наброски кажутся плохими, это не потому, что их рисовал плохой художник - причина в неправильно понятом, не заряженном энергии движении. Когда идея ясна, она вдохновляет на хороший рисунок.

Ниже вы видите рисунок, к которому художник потерял интерес. Если бы он лучше понял идею движения, он бы справился на отлично.



Здесь похожая проблема. Как видите, я прервал художника на раннем этапе и предложил добавить противопоставление, в позе модели оно читалось явно -

голова была под углом в одном направлении, туловище - в другом, ноги - в третьем. Я это не придумал. Это очень естественное движение. Встаньте и попробуйте.



Вот пример, когда художник "проглядел" историю и неправильно ее истолковал. Если бы он повторял у себя в голове - она наклонилась и оперлась на локти и размышляет о чем-то - он бы без сомнения изобразил наклон, переместив вес на локти.



На последнем наброске Лалла продает цветы. В первой версии художника она не пытается заигрывать с потенциальным покупателем. Чтобы привлечь чье-то внимание люди используют универсальный жест языка тела - наклон к человеку. Таким образом контакт глаз усиливается, возникает вероятность более близкого контакта, а также возрастает интерес, но возможно и жалость.



## 112. Техники рисунка

Техники рисунка у разных людей разные, но так и должно быть. Когда вы рисуете, вы должны чувствовать себя комфортно и так свободно, как это только возможно. Этот тот случай, когда *цель* оправдывает средства. И все мы согласимся (а я буду настаивать на этом), что цель - это хороший "рисунок, рассказывающий историю". Если вы не достигаете этой цели, задумайтесь, возможно, вы выбрали не те средства. Если это действительно так, нужно менять средства. Многие из нас бездумно следуют привычкам (хорошим или плохим), которые, закрепившись, кажутся сами собой разумеющимися. Поэтому так сложно разглядеть наши собственные - как я люблю говорить - недостатки.

Техника как правило касается повехностных свойств. Тем не менее в словаре Вебстера это слово значит "*метод* или *детали процедуры*, необходимые для овладения определенным видом искусства, науки и т.д.", значение можно отнести к любым навыкам рисования, в том числе психологическим навыкам. Под психологическими навыками я имею в виду желание, вдохновение, концентрацию и постоянный интерес.

Множество раз на вечерних занятиях я наблюдал (я люблю замирать за спиной у художника и смотреть, что он делает), как кто-то начинает рисовать, чувствует, что все идет не так, бросает рисунок и начинает снова - точно так же, как в первый раз. Я видел однажды 5-6 начатых рисунков, выглядевших настолько одинаково, будто их отксерокопировали. Ниже вы увидите шесть таких "одинаковых" набросков, третий из которых находится внизу листа, скорректированных мной. Первый рисунок показался художнику плохим, потому что фигура недостаточно опиралась на локти. Мне показалось привычка заставила художника повторять свою ошибку. Чтобы избавиться от привычки, сделайте свои мысли более гибкими, не позволяйте паттернам поведения контролировать ваш рисунок. Хороший прием преодоления плохих привычек - разговаривать с собой, пока рисуете. Например, "Этот парень наклоняется и опирается весом головы, плеч и верхней части спины на локти. Я представляю себе прямую линию:

и я представляю согнутую линию:



я использую согнутую линию для наклона и перемещу вес этого героя на его локти."



Художник из второй группы пытался нарисовать сутулого героя с выпирающим животом. Что бы он мог говорить себе, пока рисует? "итак, живот выпирает. Это глагол. Чтобы живот выдавался вперед, я вытолкну его, добавив напряжения между локтем и животом, пусть рубашка свисает, чтобы подчеркнуть выпячивание. Я также нарисую кусочек того, что внутри рукава: мужик настолько толстый и пузатый, что я вижу, что происходит внутри - рука выпячивается прямо на меня".



Я не исключаю, что вся процедура покажется вам утомительной, но когда вы рисуете, все происходит за мгновения. Через все эти пространные и тяжелые размышления просвечивает логика. Мои скетчи очень простые, здесь нет техники - зато есть мышление и видение. Я просто выделяю сущность движения, а остальное выбрасываю.

В анимации техника - это относительно контролируемая переменная. Все аниматоры рисуют немного по-разному, но, спасибо великолепной команде по чистовой анимации, которая подводит все рисунки под один стандарт, и они выглядят так, как будто их рисовал один человек.

Ниже вы увидите две техники, которые при первом взгляде сильно отличаются. Техника первых рисунков принадлежит Кенту Кулотте. Он внимательно выстраивает рисунок изнутри наружу, слой за слоем накладывая графит. Сначала он представляет движение в голове - только потом переносит его на бумагу. Повторяющиеся штрихи только подчеркивают позу.



Во второй группе рисунков художник использовал более острый карандаш, на первый взгляд скетчи выглядят импульсивными. Тем не менее, если бы специалиста по клинапу попросили привести рисунки "в порядок", в них бы осталась искра, талант и основное движение, независимо от техники художника. Сквозь рисунки просвечивала бы личность модели Крейга Хоуелла, его стиль, его игра, образ "туриста", который вы безошибочно узнаете в этих рисунках.





Поэтому применяйте "технику", не забывайте об базовых правилах рисования -я имею в виду не поверхностный рисунок. Роберт Генри в своей книге "Дух творчества" советует студентам (и нам):

...начните с глубокого впечатления; самого лучшего; самого интересного; самого глубокого, которое вы можете взять у модели. Если вы сохраните это видение во время работы, если вы не будете отвлекаться и отходить от него, если вы будете считывать правильные движения - у вас получится органичное творение. Каждый элемент картины будет содержать идею и выражать эмоцию. Каждый элемент картины будет прекрасен, потому что он будет на своем месте. Когда все на своих местах, именно тогда появляется свобода.

На ум приходит вторая фраза этого урока, и я процитирую самого себя: "Когда вы рисуете, вы должны чувствовать себя комфортно и так свободно, как это только возможно."

## 113. Шагните внутрь

В книге «Безграничная сила» Энтони Роббинс пишет о том, как добиваться поставленных целей и использовать для этого метод «подобия». Этот прием помогает делать то, что вы хотите делать и становиться тем, кем хотите стать. В его основе лежит допущение, что внешний вид и физиогномика влияет на то, как вы себя чувствуете и чего добиваетесь. Физиогномика - это определение характера и темперамента через внешний вид человека. Внешний аспект, следовательно, внутренние черты, выражаются вовне. Он говорит, что положение или поза человека посылает в мозг и нервную систему сигналы, которые «заставляют вести себя согласно позе», согласно намерениям. Даже Чарли Браун это понимает:



- Это моя депрессивная поза.
- Когда ты в депрессии, имеет значение, как ты стоишь
- Самое худшее, что может произойти, если ты выпрямишься и высоко поднимешь головы. Ты сразу начнешь чувствовать себя лучше...
- Чтобы прогнать всю радость и наслаждаться депрессией, ты должна стоять вот так.

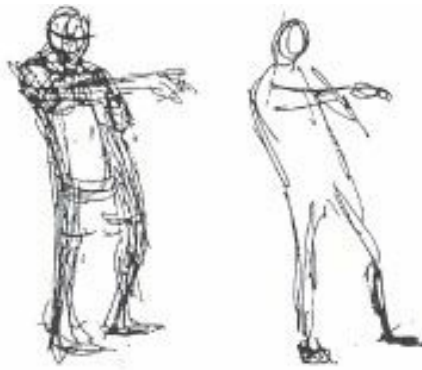
Не забывайте эту мысль, когда рисуете. Большинство рисунков выглядят неуместно, потому что художник не «действует наподобие» (психологически или физиогномически) движению модели или картине из воображения. Проиллюстрирую эту мысль: допустим вам нужно забить большой гвоздь в твердый кусок дерева. В вашей голове не возникнет образ, что вы передаете кому-то чашечку горячего чая. Нет, вы представите, как высоко поднимаете молоток, чтобы удар получился сильным и мощным. Вы отклоняетесь назад на максимальное расстояние, при котором можете точно попасть молотком по шляпке гвоздя. Вы чуть отворачиваете назад плечо, чтобы вложить в удар больше силы, вы напрягаете мускулы живота, возможно даже прищуриваете глаза и сжимаете зубы. Затем вы выплескиваете всю набранную энергию в удар максимальной мощности.

Берите карандаш или ручку и переносите образы из головы на бумагу. Вовлекайтесь в процесс сознательно, активно и убедительно. Это не так сложно. Мы же говорим о простых (но заряженных) приемах, вроде сжатия или растяжения, или сгибания, или перекручивания, или противопоставленных друг другу углах. Мы говорим о перспективе: предметы ближе к нам кажутся больше, а дальше от нас – маленькими. Мы говорим об объектах, перемещающихся в пространстве. Мы говорим о распределении веса, балансе и напряжении, толчке и натяжении – обо все том, что происходит в вашем теле, когда вы выполняете действие или движение. Репетируйте движение в голове, прежде чем перенести его на бумагу.

Рисунок подразумевает полное вовлечение. Вы не отойдете в сторону и не посмотрите на процесс отстраненным взглядом – нужно «шагнуть внутрь» и сделать все самим. Недавно я читал книгу Евы Хоффман под названием «Трудности перевода». По заглавию я понял: автор коснется неудачных попыток нарисовать движение. Очень часто мы видим позу поверхностно (возможно мы смотрим, но не видим). Мы рисуем ее, но кинетическое ощущение неверное, в образ в голове слишком бледный, из-за этого не получается перенести движение из мыслей на бумагу.

Ниже вы увидите несколько набросков, которые иллюстрируют мои слова. На рисунке художник изобразил, как героиня заглядывает в вырез своей блузки, и, как говорится в анимации, «она двигается, но она не живая». В своем варианте я выпрямил фигуру, отвел шею чуть назад, чтобы героине было легче смотреть в вырез, отвел локоть в сторону, чтобы натяжение воротника было яснее. Когда вы сравните два рисунка, вы увидите сильную разницу.





В следующем наброске модель изгибается в области талии. Длинная, изогнутая и размашистая линия сводит на нет любой намек на ясность этого изгиба. Ясный угол верхней части туловища позволяет правой руке вытянуться больше. Это пример противопоставления – одна часть тела движется в одном направлении, другая часть – в другом. В движении появляется сила и искра.

На следующем рисунке художник использовал столько изгибов, что ясность рисунка совершенно испарилась. Модель стоит и тревожно смотрит на что-то. В рисунке можно выпятить грудную клетку и живот, благодаря этому вытянется все тело. Взгляд героя будет беспрепятственно падать на интересующий его объект. Изогнутые линии можно использовать в области ягодиц, чтобы подчеркнуть их форму.

Здесь вы видите похожую проблему: *рисую вытянутую сторону тела, художник использовал слишком много углов и изгибов*. Решить проблему можно более ясным «растяжением», которое усилит позу.



В последнем рисунке модель наклоняется назад, пьет воду из стакана, правая рука в это время находится на диспенсере. Представьте и почувствуйте телом движение «выпивания воды», прежде чем будете рисовать его на бумаге. Тогда вы яснее увидите все растяжения, вытягивания, напор и напряжение и легче изобразите их на бумаге.



## 114. Возможно это будет выглядеть так...

Иногда я затрудняюсь и мне довольно сложно объяснить классу, как поймать позу и суть движения. Я не могу выразить свою мысль словами, я смущен, а студенты разочарованы. Иногда, прежде чем начать, я говорю «Я не исключаю, что мне не удастся нарисовать это, но возможно это будет выглядеть так...» и затем только рисую скетч. Я надеюсь, что слова «возможно это будет выглядеть так...» отложатся в сознании, они не испортят и не сделают лучше мой скетч. Слово «возможно» открывает широкие, неограниченные возможности.

Если довольствоваться всего лишь приемлемым результатом, можно зазнаться и перестать развиваться. Слово «возможно» - это открытый финал, оно ведет не просто к хорошему, а к великолепному рисунку. Посмотрите некоторые великолепные диснеевские мультфильмы. Вы сразу поймете, какие из них великолепные, какие хорошие, а какие «ничего особенного». Художники, представляющие из себя «ничего особенного» могут подтянуть свои способности и стать хорошими, даже великолепными художниками – но могут и остаться на том же уровне «ничего особенного». Поэтому если вы не видите в модели потенциальных движений, действий – не прекращайте поиски. Вы же хотите стать лучшим рассказчиком истории, чем ваша модель? Возможно модель просто «хороша», но вы-то в состоянии повысить свои навыки рисунка до «великолепных». Дополнительный «пинок» должен идти изнутри. Самодовольство, боязнь неудачи, высокая самооценка не позволят вам даже попытаться. Я очень люблю придираюсь к хорошим художникам, потому что они очень близки к тому, чтобы стать великолепными художниками. Немного «это могло быть по-другому» здесь, немного «это могло быть по-другому там» творят чудеса.

Давайте рассмотрим несколько «могло бы быть», которые превращают хорошие рисунки в великолепные рисунки. Модели в этот раз не будет, но даже без модели вы можете применять этот ценный прием.

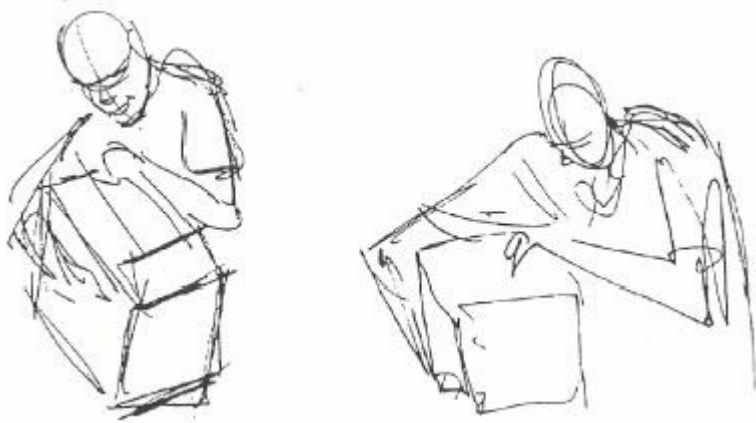




Кажется, что на первом рисунке художник ухватил суть позы. Но если вы сравните левый и правый рисунок, вы увидите, что голова и правая рука героя «могли бы» быть дальше правого локтя. Если герой смотрит на что-то, это небольшое изменение определенно прояснит направление взгляда. Герой «мог бы» наклониться чуть больше, тогда его левая рука вытянется, и у зрителей возникнет ощущение, что герой все силы вложил во взгляд. Если нижняя часть правой ноги «была бы» более вертикальной, правое колено было бы выше, чем другое. Если вы учитываете негативное пространство, а вы должны его учитывать, обратите внимание, как область, ограниченная левой рукой увеличивается, когда усиливается наклон. Негативное пространство также касается сжатия и растяжения. Левая рука «могла бы» надавить с нажимом на левую ногу, усиливая все движение в целом.



На следующем рисунке героиня схватила посылку, которую прислал ей ее молодой человек. На рисунке она открывает эту коробку. Художник выбрал момент «могло бы быть», когда героиня открывает коробку с нетерпением, ожидая увидеть там что-то ценное (хорошая идея). Я решил найти другое «могло бы быть» и нарисовал героиню борющейся с огромной коробкой, такой большой, что она едва ли может обхватить ее правой рукой (позже она найдет там очень маленький подарок). По факту моя коробка даже меньше, чем на рисунке другого художника, но она кажется больше, потому что героиня держит ее так.



Обратите внимание: линии предплечья на рисунке студента почти параллельны, поэтому фигура довольно статична. У меня есть теория об углах, я объясню ее вкратце. Проще говоря, две параллельные линии – статичны.



Расположите одну из линий под углом, и появится движение.



Возникнет эффект домино



Или эффект удара.



В зависимости от того, как вы используете его в рисунке. Рисунок студента статичный: правая рука сжимает коробку, а левая рука (ладонь) открывает крышку, поэтому обе руки будто двигаются одинаково (нет противостояния). В своем рисунке я заставил руки действовать друг против друга, они как будто перетягивают канат. Углы перестают быть статичными:



Появляются две комбинации «ударных» углов – в верхней части рук



И в нижней части рук.



Конечно, героиня «могла бы» тянуть крышку коробки с помощью движения локтя вверх, а другой рукой тянуть вниз, как на рисунке 1. Еще она «могла бы» поставить верхний палец на вершушку коробки, а левой рукой отдирать крышку, как на рисунке 2. А еще она «могла бы» настолько сильно хотеть открыть коробку, что попыталась бы пролезть в нее, как на рисунке 3.



На следующем рисунке модели пытается завязать шнурки. Художник нарисовал героя, которому не очень интересно делать то, что он делает. Поток внимания прерывается. В своем рисунке я сделал спину более угловатой и подчеркнул этим вытянутую шею. Кроме того, я сделал голову более угловатой, даже немного искажил ее, чтобы взгляд героя был более сильным и устремленным на то, что он делает. Рука и плечо вытянуты, чтобы обратить внимание зрителя вниз.



Суть в том, что всем персонажам должно быть интересно, чем они занимаются, чтобы зрители или аудитория тоже заинтересовались. Возможно прием «это могло бы быть...» поможет вам найти самый лучший способ рассказать историю, сфокусировавшись на всех необходимых элементах. Попробуйте использовать этот метод, не ставьте качество рисунка на второе место, из-за того, что вы приближаетесь к дедлайну. Вот почему обучение занимает так много времени: вам нужно научиться делать как можно лучший рисунок за как можно меньшее время. У вас уйдет куда меньше времени, когда вы знаете, куда поместить линию, чем когда вы не знаете этого. Поэтому, если вы прикинули, что вам нужно 60-100 часов интенсивных (но приятных – если вы любите рисовать) занятий, чтобы добиться такого результата - начинайте отсчет.

Я прошу прощения за нудный и долгий рассказ, но я не знаю другого способа показать ход мыслей, необходимых для этого метода.

## 115. Ваша цель - первое впечатление

На прошлой неделе я вкратце коснулся теории об использовании углов, чтобы отразить движение в неподвижном рисунке. У меня также есть теория, как сформировать ясное и четкое отражение позы в вашей голове, прежде чем начать рисовать. Теория называется «первое впечатление». Она позволяет (на самом деле заставляет) в первую очередь решить, какая поза лучше передает историю. Когда вы представите эту позу, по вашим венам потечет энергия, которая позволит добиться цели. Если вам нечего «сказать» своим рисунком, энергия не появится или бесцельно рассеется.

Энтони Роббинс в книге «Безграничная сила» пишет «Когда у вас в голове есть определенная цель, ваш разум фокусируется на ней и направляет вас к ней, затем он подстраивается под изменения, перенаправляет, перефокусируется, пока вы наконец не достигнете намеченной цели. Если у вас нет четкой цели, энергия тратится впустую».

Когда у рисунка появится цель, вы несомненно отлично с ним справитесь, у вас появятся силы, ресурсы и средства, чтобы закончить его. Какой бы путь вы не выбрали, это замкнутый круг. «Очень важно добавить: этот процесс невероятно динамичный. Чем больше ресурсов вы находите, тем больше у вас сил. Чем больше у вас сил, тем больше ресурсов вы сможете найти». Я взял эту воодушевляющую цитату из книги «Безграничная сила», ее можно применить к достижению любой цели, а рисунок – это тоже цель, потому что он забирает энергию. Если вам этот прием кажется занятым, и вы думаете, что у вас прибавится энергии, почему бы не попробовать? Не растрачивайте ее впустую на слабо сформированное первое впечатление. Пусть рисунок зарядится хорошей историей (пользуйтесь приемами, о которых я говорю).

Вы воспринимаете рисование фигуры как обычный рисунок – модель принимает позу, а вы пытаетесь уловить ее. Но мы учимся анимации, поэтому следует учитывать, что позы постоянно сменяют друг друга. Модель - это обычный человек, просто она замедлила свои движения, чтобы вы сделали скетч, зарисовали небольшое действие из ее повседневной жизни. Вы рисуете вовсе не статичный рисунок. Вы рисуете одно действие из серии действий.

Не изучайте позу модели, изучайте себя, как будто вы позируете. Когда вы будете заниматься анимацией, у вас под рукой не будет модели. Вы будете рисовать у себя в голове, пользуясь кинестетическими ощущениями. Поэтому, если модель указывает на что-то или вытягивается, повторите движение. Почувствуйте, какие мышцы работают, сколько сил нужно для этого движения. Обратите внимание, где мышцы расслабляются, а где сокращаются. Время от времени вставайте и принимайте позу, которую рисуете. Когда вы снова посмотрите на модель, вы уже будете знать, что рисуете, вы будете знать это на собственном опыте. Когда вам придется нарисовать похожую позу, а модели не будет под рукой, вы вспомните психологические и физические ощущения, возникшие у вас в этой позе – и справитесь с задачей. Движение находится не вовне, не в модели, оно внутри, в вас самих.

Наверное, вас интересуют три фазы действия, о которых я говорил ранее: подготовка, предвосхищение и действие; или подготовка, действие и следование. Есть хорошее упражнение: когда рисуете, попытайтесь отнести позу к какой-либо фазе. Спросите себя, будет ли это «рисунок подготовки» или можно ли его отнести к главному действию? Представьте «действие подготовки» сразу перед своим рисунком, представьте последующее действие. Возможно, у вас получается хорошее основное движение, но оно не достаточно выражено. Возьмите на себя ответственность и сделайте движение настолько ярким, насколько это необходимо. Смотрите вглубь движения, которое делает модель.

Когда вы смотрите на модель в первый раз, не думайте о ней в терминах статичного рисунка. Представьте, что вам нужно сделать рисунок для анимационной сцены. Модель не знает о ваших задачах. У вас есть особая задача. Чтобы ее решить, вам не нужно копировать модель. Вам нужно понаблюдать за моделью: как она делает определенные движения? Если вы поймете это, вы сможете перенести эти движения на любой персонаж, будь это обычный герой, как Эрик или Ариэль, или мультипликационный персонаж, как кролик Роджер или Микки.

## 116. Несколько рисунков с занятий



Автор этого свободного, выразительного скетча – Эш Брэннон. Рядом с ним - вариант Пита Доктера, в теле его героя напряжены немного другие мышцы. Правее еще один ясный и четкий скетч.

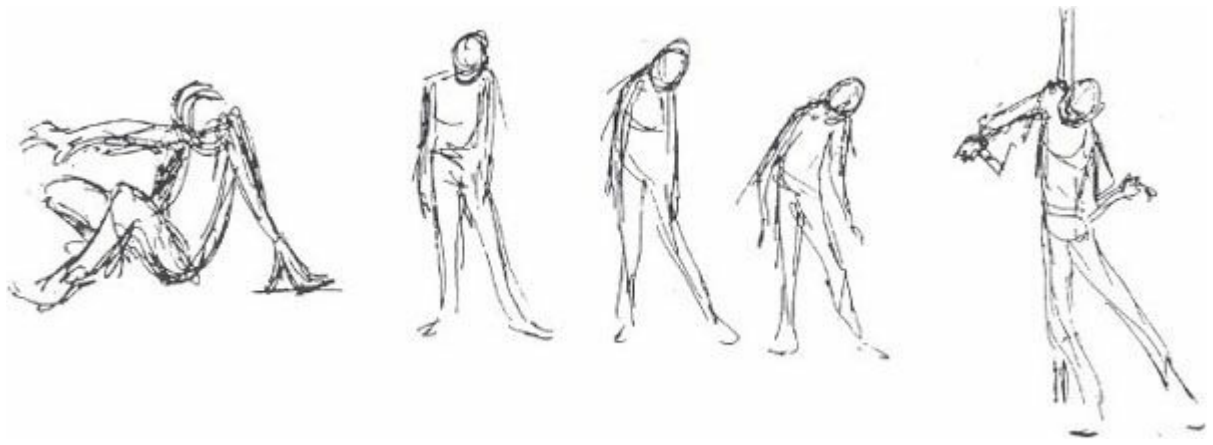


Рисунок Джеймса Фуджи более законченный, но он не менее свободный и выразительный.



Дэн Було делает свои рисунки с удовольствием, поэтому они получаются очень четкими и простыми.





Бренда Чапмен-Лима любит экспериментировать с положением героя, как вы видите здесь. Парень справа не повесился, он чешет себе спину.

ПРИЛОЖЕНИЕ: Думаю вы не будете удивлены: я практикую все, что проповедую. В эту субботу, 19 августа, я принял участие в третьем ежегодном конкурсе "Быстрый рисунок" вместе с 11 другими художниками, каждый из которых выставляется в художественных галереях Лос Оливос, Калифорния. Нужно было выполнить задание: нарисовать модель за 45 минут (в этом году моделью была привлекательная женщина в наряде барменши).

Я сделал два рисунка карандашом, размером 11/14" дюйма, добавив туда немного акварельной краски. Перед этим у себя в голове я сформировал яркое и свежее первое впечатление. Атмосфера была напряженной. Я сидел на небольшом переносном стульчике (в парке Лос Оливоса) и создавал в голове первое впечатление, потому что нельзя стереть с листка бумаги ни ручку, ни чернила. Позади толпились люди, они заглядывали через мое плечо и тревожно ожидали, когда на бумаге возникнет изображение. Звуки музыки-кантри отражались от стен причудливых домов конца девятнадцатого, начала двадцатого века.

Мысленно я представлял пропорции, углы, перспективу, общее настроение рисунка. Наконец, впечатление застыло и приняло окончательную форму. Я услышал, как толпа с облегчением выдохнула, когда я уверенно, живо и с воодушевлением начал накидывать на листке бумаги первые линии. После того, как истекли 45 минут, работы были выставлены на аукцион: половина вырученных денег отходила художнику, другая половина - городу. Администрации требовалось закупить какие-то старинные фонари. Мои рисунки были проданы за 150 долларов каждый.

## 117. Сначала подумайте

На прошлой неделе я был на встрече аниматоров в Харт. Встреча получилась очень душевной и вдохновляющей, потому что на ней присутствовали одни энтузиасты. Я надеюсь такие встречи превратятся в приятную традицию. Джеймс Баксте показал нам британскую комедию и поделился материалом, который собрал Ричард Уильямс - возможно для будущих публикаций.

Когда я просмотрел полученные тексты и цитаты, мне бросилась в глаза одна мысль. В подходе любого аниматора сквозил следующий посыл: *сначала подумай, затем рисуй*. Я хочу вкратце процитировать некоторые высказывания. Держите в голове: это не просто "советы" по рисунку, это основы подхода каждого художника

В девяти случаях из десяти, прежде чем я начинаю работать, я в *точности* *знаю*, что я собираюсь сделать. Самое худшее, что вы можете сделать: броситься что-то делать, прежде чем *поймете*, что надо сделать.

Милт Хол

Подумайте над вашей работой, перед тем, как начинать ее делать. Спланируйте все. Не пропускайте этот этап.

Арт Бэббит

Планируйте, чтобы точно знать свою цель.

Грим Нэтвик

Я думаю, все дело в планировании. Если вы планируете что-то, вы знаете, что вы будете делать...если вы знаете, что вы будете делать - и представляете это - вы сделаете это довольно быстро.

Олли Джонстон

Я могу дать только один совет: продумайте все в голове, а затем нарисуйте так хорошо, как это только возможно...

Кен Харрис

На занятиях, какие у нас были в четверг и в среду, очень сложно понять специфику анимации. Мы делаем только один рисунок и упускаем возможность понаблюдать, как меняется поза, когда вы пролистываете рисунки одни за другим. Например, когда у вас перед глазами висит рисунок движения "подготовки", вам уже легче нарисовать скетч движения, которое следует за ним. Ранее я подчеркивал: легкий способ нарисовать скетч - *не единственный* способ нарисовать скетч. Я всегда говорил, что рисунок это мысленная деятельность, особенно анимационный рисунок, неразрывно связанный с историей. Цель рисунка - рассказать историю, но для этого история *сначала должна появиться в голове*.

Когда вы рисуете на занятии, представьте, что каждая поза - это изучение движения. Если вам нужно нарисовать движение растяжения, и у вас нет "предыдущего" рисунка, от которого можно отталкиваться, вообразите этот предыдущий рисунок в голове (позу подготовки). Пусть каждый рисунок станет упражнением на анализ движения. Другими словами, спросите себя "Какая здесь история и как это движение впишется в анимационное действие?". Это мысленная сторона рисунка.

Давай посмотрим, как вы можете "додумывать до сути" позы. Возьмем, к примеру женщину, которая сидит и расчесывает волосы. Во-первых в фигуре должно быть ощущение сжатия, когда женщина плюхнулась на стул. Здесь нет реальной необходимости отталкиваться от другого рисунка: сокращение мышц есть сокращение мышц. Фигура не должна растекаться по стулу, мышцы поддерживают верхнюю часть тела. Женщина проводит по волосам расческой. Чтобы действие выглядело более естественным, героиня могла бы наклониться, при этом вытянувшись и убрав волосы в шею и плеч - в результате в направлении наклона возникло бы растяжение.

Противоположная нога героини могла бы усилить движение щетки, заставив тело больше двигаться. Кроме того, чтобы подчеркнуть движение щетки, можно повернуть голову героини в сторону этого движения. Покажите в хорошем, ясном силуэте, как волосы тянутся за щеткой, поместите руки под углом, чтобы акцентировать тянущее движение щетки в сторону. Вам не нужен другой рисунок, чтобы понять все это. Вам просто нужно знать, *что происходит*, а потом применить принципы рисунки и знания "физики", и проиллюстрировать действие.

На одном из наших прошлых занятий была подобная поза. Один из рисунков получился довольно неестественным. Автор этого рисунка пытался рационально подойти к изображению углов, анатомии, негативного пространства, он пытался сделать рисунок ясным. Но он пустил один важный момент - вовлеченность женщины в процесс расчесывания волос. В своем варианте я попытался сделать это действие историей и привлечь к нему внимание зрителей. Я согласен, когда женщина расчесывает волосы, она может принимать тысячи поз. Например, история может быть такова: вор пытается открыть окно спальни, а женщина застыла и прислушивается к странным звукам с расческой в руках.



Тело совершает движение. На движение тела влияет множество факторов. Художнику нужно знать эти факторы, рисует ли он обычный или анимационный рисунок. Думайте, ищите эти факторы, ведь если мы вообразим рисунок в голове, мы нарисуем его на бумаге.

## 118. Куча гаек

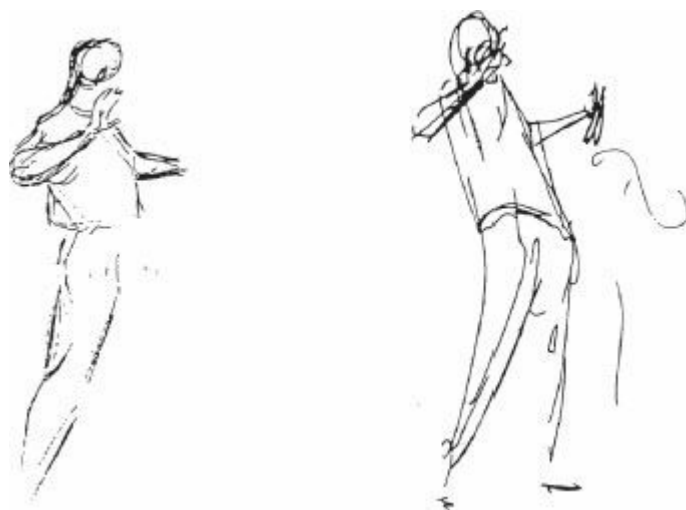
Никто не будет собирать машину, кидая в куча гайки, болты и прочие разнообразные части. Но многим приходит в голову начать рисунок, собирая в кучу кости, мышцы и другие разные части. Я наблюдал за студентами на занятиях в четверг и в среду, и мои наблюдения (равно как и многолетний опыт работы аниматором и специалистом по клинапу) привели меня к выводу, что ваша самая большая ошибка - это начинать работу с частей. Рано или поздно вам придется посмотреть глубже поверхностной, обманчивой внешности, прячущей истинное движение под горой непонятных линий и бугров, образованных одеждой. Модель в классе или модель на анимационном столе просто помогает раскрыть героя вашей истории.

Многие из вас делают распространенную ошибку: рисуют силуэт фигуры, а не энергию движения и не смысл позы. Для движения нужны ментальные и физические усилия. Под усилиями я имею в виду напряжение мышц, распределение веса, баланс и уравнивающие силы. Концентрируйтесь на этих моментах, очертания фигуры не всегда их раскрывают. Контур фигуры - это только опорная точка, от которой вы начинаете наблюдать. Напряжение, распределение веса, баланс и уравнивающая сила не меняются. Они, можно сказать, составляют суть позы. Даже одна линия, которая не помогает раскрыть эти компоненты позы, подобна сорной траве, легко сдуваемой ветром. Все части и линии тела соединяются, синхронизируются и образуют позу. Есть много частей, но история всего одна.

Рисунок подобен волне, разбивающейся о камни на пляже. Волна движется благодаря энергии, энергии ветра и лунному притяжению. Когда волна ударяется о берег, она принимает форму берега. Рельеф пляжа неровный, на нем есть холмы и долины из песка, но волна омывает берег настолько далеко, насколько у нее хватает энергии. В волне образуется пена, в помощью которой мы видим, куда и как двигается волна. Все «элементы» волны помогают нам определить ее направление.

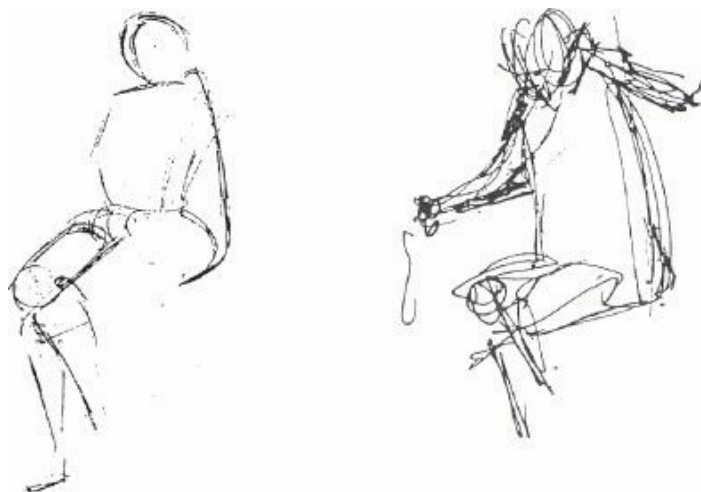
То же самое происходит, когда герой совершает движение. Или когда модель принимает позу – мы будто рисуем волны в определенный момент ее движения. Энергия и сила в движении будут всегда, неважно преувеличенное ли это движение или невыраженное. В конце концов, волна снова утекает в море – хорошее завершение метафоры анимационного рисунка. На примере этого движения мы можем увидеть прием перекрытия/оверлапа: основная часть волны (главное действие) скатывается с берега в море, но пена с поверхности остается на берегу чуть дольше (второстепенное действие). Некоторое количество пены даже выплеснется дальше точки, до которой дошла волна на пляже – это пример доводки. Эластичное движение волны вытягивает пену в длинные узкие узоры, которые будут украшать берег, согласно его рельефу.

Когда я вернулся в студию, я забрал несколько рисунков с вечернего занятия, чтобы проиллюстрировать свою мысль. Первое, на что вы всегда должны обращать внимание – история. Затем уже думайте о балансе и уравнивающей силе, распределении веса и напряжении мышц. Обработав эти элементы, вы автоматически получите внешние контуры – силуэт, негативное пространство, сжатие и растяжение и т.д. В первом рисунке я прервал художника, так как посчитал, что он много времени уделяет деталям, складкам и сгибам одежды, ладони. Из-за деталей я не понял, что происходит у этого художника на рисунке. На самом деле история была такова: героиня потрясена тем, что услышала по телефону. Она отпрыгнула в отвращении и держит телефонную трубку на расстоянии «Я не верю тому, что только что услышала». Видите ли вы на моем довольно грубом скетче баланс и уравнивающую силу, распределение веса, напряжение?





Следующему рисунку тоже не хватает истории. Его сделал прекрасный художник. Она могла бы превратить его в довольно прекрасный рисунок, но я прервал ее, чтобы заставить сконцентрироваться на истории. Модель прислушивалась, значит нужно было акцентировать в рисунке наклон, в котором она замерла, проявляя свой интерес (распределение веса). Вытянутая левая рука уравнивает вытянутый правый локоть. С помощью мышечного напряжения я вытянул верхнюю часть тела, от ягодиц до плеч. Опущенная вниз голова акцентирует это растяжение. Подобно тому, как волна формирует свою форму на берегу (свою «историю»), тело формирует себя в движении (истории). Все детали поверхности фигуры работают наподобие узоров пены на поверхности волны.



В следующей позе можно воспользоваться великолепным моментом и применить прием уравнивающей силы. Модель держит огромную куклу: либо кукла тяжелая, либо она громоздкая, но девушке нужно выставить бедро в сторону, чтобы суметь удержать эту куклу. Для этого героине необходимо прогнуться назад и сбалансировать это движение, выставив ногу назад, чтобы не упасть. Все эти движения, плюс высоко поднятые плечи, чтобы поддерживать вытянутые руки дают понять – куклу держать сложно.



Напоследок – та же самая поза: другой угол, но та же самая проблема. Я вытянул правую руку, чтобы подчеркнуть тяжесть, и уравновесил это движение, приподняв левое плечо. Поскольку правая нога опорная, тазовая часть также отклоняется в эту сторону, а левая ягодица опускается. Благодаря этому движению возникает напряжение между поднятым плечом и левой ягодицей.



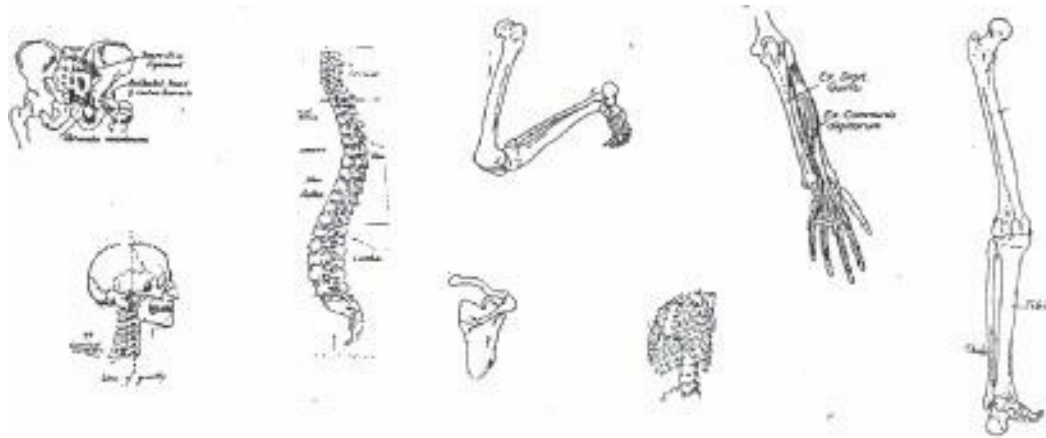
**ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ:** Ниже вы видите несколько рисунков Олли Джонстона из мультфильма «Спасатели». Ни них Пенни столкнулась с такой же проблемой, как и наша предыдущая модель (клинап выполнил Уолт Стенчфилд). Рисунки следует смотреть справа налево.



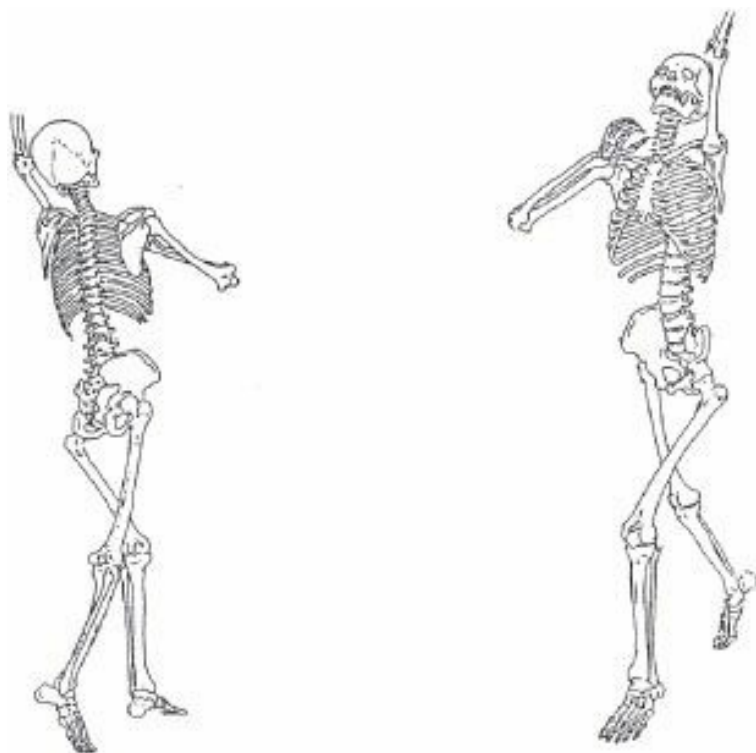
И снова я извиняюсь за свою многословность, но если вы хотите хорошо рисовать, вам следует мыслить подобным образом, пока однажды этот образ мышления не станет бессознательным процессом. Но для этого нужно хорошо поработать. Такой способ мышления не только превратит рисование в приятный процесс: вы будете быстрее и легче решать проблемы, облегчать давление неминуемого дедлайна. Как говорил Олли Джонстон «Это нелегко».

## 119. Целое больше суммы частей

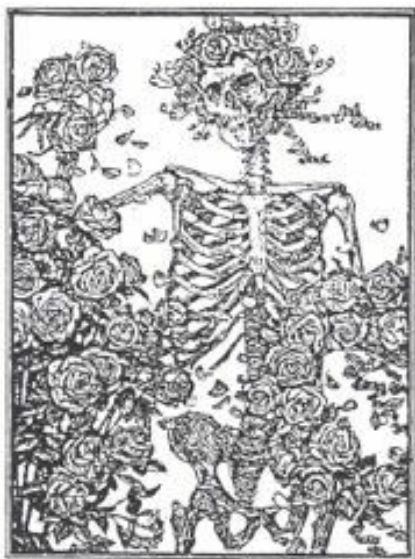
На рисунке мы должны видеть формы и анатомию, но еще мы должны видеть и жизнь. Структура и анатомия – это базовые инструменты для создания фигуры, но не заикливайтесь на анатомии, обращайтесь к чувствам героя, к тому, как он двигается. Конечно же, можно создать идеальный рисунок скелета, используя все необходимые элементы в нужных пропорциях и позициях. Вот эти части.



А вот они собраны вместе.



Если вы соберете части скелета вместе, вы получите холодную, безжизненную, структурную диаграмму. Если вы добавите мышцы и ткани, вы вдохнете немного жизни в фигуру, но этого будет недостаточно, чтобы она ожила. С помощью истории вы оживите даже скелет. Посмотрите на иллюстрации, который сделал Эдмунд Салливан для «Рубаи» Омара Хайама. Даже без ткани, мозга, крови, нервов и мышц у этого скелета есть мотивация, есть история.



Итак, как вы видите, части сами по себе бессмысленны. Даже безупречно соединенные части фигуры ничего не значат. Но попробуйте отыскать историю, и ваше воображение, как и интерес зрителя, проснется. Ваша аудитория зачарованна потенциальными возможностями, она хочет перенестись в другое измерение. Вот что такое хорошая история. Неважно, какой «аурой», вы считаете, должен обладать художник, главное поймите: *художник - это «рассказчик»*.

Роджер Чиассон по своему «собрал вместе» части модели Холли Браун и наделил позу смыслом. Роджер признался: во время скетчинга, поза не была у него на первом плане. Чтобы уловить движение, он в первую очередь задумался над распределением веса, затем над балансом, пропорциями, потом применил остальные основные принципы рисунка. Тем не менее, он настолько хорошо изобразил все элементы и собрал их в одно целое, что это заставляет нас всех стремиться к такому завидному уровню мастерства и идти по пути самосовершенствования в искусстве рисунка.





## 120. "И морж сказал: ну что ж, начнем..."

И Морж сказал: «Ну что ж, начнём,  
Обсудим всё подряд:  
Сургуч, капусту, королей,  
Зачем моря кипят,  
Плывут по морю башмаки,  
А свиньи вдаль летят».

Итак, я вернулся из двухнедельного путешествия в Таос, Нью Мехико. Это была освежающая поездка, я наконец-то вырвался из обыденной колеи. Не думайте, что выход на пенсию автоматически избавит вас от рутины, герой комикса Wizard of Id довольно четко проясняет мое мнение на этот счет.



" - Знаешь что самое плохое в выходе на пенсию?  
- Что?  
- Ни дня выходного"

Тем не менее, бывает непросто вырваться из серости жизни подобный образом (поехав в дальнее путешествие), поэтому ищите заменители этого способа ближе к дому. Самый лучший способ сбежать от монотонности, который ближе к дому, чем сам дом – это у ваша голова. Отношение, любопытство, интерес, энтузиазм, поиск, осознанность – все это необходимые элементы для того, чтобы оставаться живым, бодрым и постоянно двигаться вперед.

Когда мы с женой едем путешествовать, она обычно за рулем (ей нравится водить), а я рисую скетчи (на скорости 65-70 миль в час – такое упражнение обостряет ощущения), либо громко читаю вслух истории и книги по позитивному мышлению. Новый впечатления всегда придают больше сил. Упражнения со скетчингом на время - очень сильное и эффективное. Первые упражнения на скорость прочистят ваши ощущения. Они помогут сломать привычки, прояснить видение и мышление.



Итак, когда я вернулся домой, я посмотрел вокруг и люди, пейзажи показались мне новыми и необычными, как будто я путешествовал по чужой стране. Я считаю, что путешествия – это массаж души. Но что делать тем из нас (я имею в виду вас), кто много работает и у кого совершенно нет времени? Сложно найти разнообразие в повседневной жизни. Именно тогда, когда оно особенно необходимо. Один из способов – это косвенное путешествие. Можно наблюдать за великолепными путешествиями других людей по телевизору. Читая книги тоже можно переноситься на расстояние и во времени, как с помощью волшебства. Вы можете оказаться в форте Лаудердейле, а затем в отправиться в путешествие с Трэвисом МакГи, когда он пускается в приключения в стиле Клинта Иствуда в увлекательной серии Джона Макдональда. Вы можете попасть в Нью Мехико с помощью книг Тони Хиллермана, в этом поможет главный герой книги, индейский коп из племени Навахо, который преследует злодеев по пустынным каньонам. Эта книга напичкана образами, символами и легендами из индейской культуры.

Рисунки и мультфильмы – это освежающее зелье. Если вы хотите посмотреть на мир новым взглядом – изучайте художника, который вам не нравится. Читайте о нем, исследуйте его методы, образ жизни, отношение к жизни и к искусству. Купите газету или журнал New Yorker и поизучайте комиксы. Обращайте внимание на то, как разные мультипликаторы отражают в мультфильмах свой взгляд на жизнь, обращайте внимание на их чувство юмора. И конечно же не забывайте смотреть анимационные и обычные фильмы, но с определенной целью и свежим взглядом.

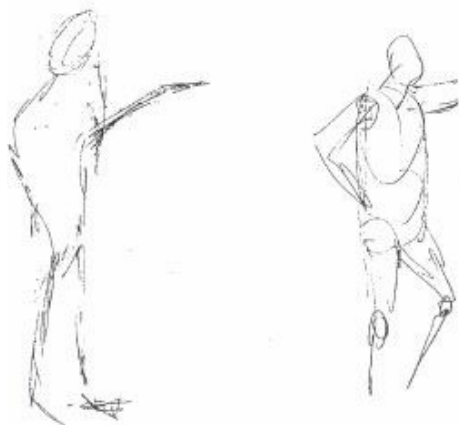
Когда я учился в старшей школе, я посещал занятия по кинематографии. На них я научился анализировать фильмы, держа в голове четыре элемента: историю, режиссуру, игру актеров и фотографию. Для того, чтобы снять фильм, нужны еще компоненты, но эти элементы – основные (и те, что я смог запомнить). Они осмысливают мое удовольствие от просмотра фильма. Когда людям вокруг нравится фильм, мне порой бывает скучно, тем не менее, я понимаю, что объективность – это путь, ведущий вверх. Довольствоваться посредственностью – это как обедать в фастфуде. Нет ничего плохого в том, чтобы быть критиком, пока это служит конструктивной цели. Если мы будем довольствоваться посредственностью, тогда наши работы наполнятся ею.

Чтение, наблюдение, анализ и изучение новых вещей – всем этим вы можете заменить путешествие по новым странам. Эти занятия помогут вам "зарядить мозги", а также поддерживать интерес и любопытство к жизни. Если вы плывете по течению, чувствуете внутреннюю опустошенность, у вас сузились границы мышления и видения, вы следуете привычкам - это плохо закончится. Тии Хии, великий учитель и просто приятный парень советовал: никогда не возвращайтесь домой одной и той же дорогой дважды, но если вы вынуждены, каждый раз смотрите вокруг свежим взглядом. Приобретите привычку воспринимать все, что с вами случается как в первый раз. наблюдайте, наблюдайте, наблюдайте. Будьте как губка - впитывайте все знания. Уилльям Маллак с радио KPФK однажды сказал: “лучше глубоко разбираться в нескольких областях, чем поверхностно - во всех.” Частично я не согласен. Художник должен разбираться во многих вещах: в рисовании (что само по себе сложно), в актерской игре, в повествовании, в режиссуре, физике, логике, музыке, драме, комедии и т.д. Плюс иметь представление о психологии и философии, чтобы сбалансировать все эти знания. Вы не должны подробно знать каждую область, но хотя бы иметь представление о ней. Я хочу привести следующий убедительный довод: ваши знания бесполезны, пока вы не научитесь рисовать так хорошо, чтобы их использовать. Поэтому я дам вам один очень полезный совет. **УЧИТЕСЬ РИСОВАТЬ.**

Я хочу рассказать вам о прогрессе одной художницы, моей ученицы. Сначала она проходила курс по промышленной графике: рендеринг, шрифты, компоновка и т.д. - но затем решила изучать рисунок и анимацию. Сначала она делала спичечные фигурки. Так как она только начинала, я попросил ее использовать две спички для толстых линий:



Это упражнение показало ей, что формы тоже имеют объем. Чтобы упростить сложные и запутанные движения, я предложил ей использовать торс как основу фигуры. Рисуя торс, вы располагаете фигуру на бумаге, определяете базовое положение и место прикрепления рук, ног и шеи. (Я вою каждый раз, когда вижу, что студент "придельывает" руки и ноги к пустому пространству на листе, а затем пытается вписать туда тело)



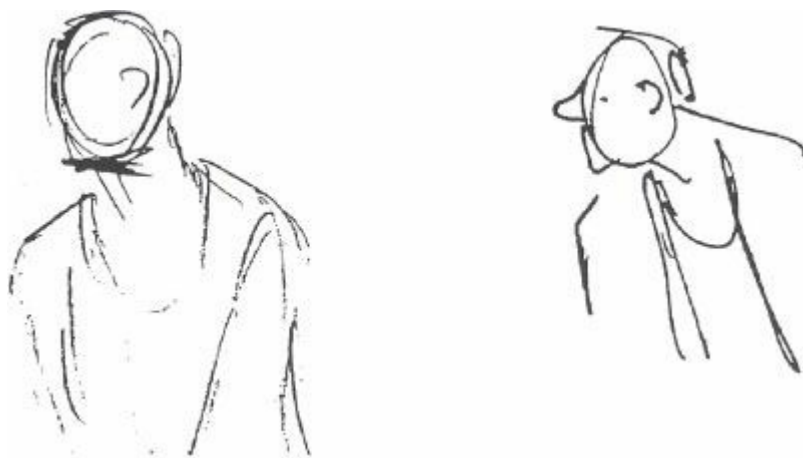
Не существует плохой привычки, от которой нельзя было бы избавиться. Она быстро начала видеть и воспринимать объем фигур и использовать прием цилиндров в рисунке конечностей. Почти сразу она начала рисовать фигуры в пространстве, а не копировать силуэты моделей. Я не рискну делать поспешных выводов о карьере девушки, но я был впечатлен, как быстро она схватывала материал и обучалась. Давайте поаплодируем Венди Вернер и пожелаем ей профессионального роста. Ниже вы увидите несколько ее недавних рисунков.



## 121. Ясность

Большинство наших повседневных занятий - не зрелищны. По правде говоря, обычно мы двигаемся скованно. Мы редко размахиваем руками или театрально разыгрываем диалоги, а если и делаем это, то не осознаем. Тем не менее, мы легко понимаем друг друга, потому что мы "настроены" друг на друга по звуковому каналу. Мы находимся в режиме слушания. Когда кто-то активно жестикулирует во время диалога, это обычно отвлекает от его слов.

Рисунок и анимация, напротив, визуальны, а не аудиальны. Поэтому образ должен быть как можно более ясным. Но вот что странно, если вы проговорите позу или движение в голове, прежде чем нарисовать их, это поможет вам прояснить изображение. Например, если вы рисуете персонажа, который смотрит на что-то или кого-то, скажите про себя: "Этот парень смотрит на что-то (разве можно здесь быть яснее?), поэтому нужно убрать все препятствия с траектории его взгляда... например отвести назад (в этом случае) его правое плечо. Затем, чтобы показать его заинтересованность, я наклоню фигуру вперед. Для этого герой согнется в талии и вытянет шею вперед (до сих пор очень просто и ясно)" *Вуаля!* Я использовал приемы сжатия и растяжения, соль и перец рисунка и анимации. И вуаля №2, теперь у меня есть то, что Стенчфилд называет "первым впечатлением".



Вот еще один пример. Поза такая же, но ее рисовал другой художник, проговаривая такой же диалог.



Я просмотрел много мультфильмов и заметил, что большинство сцен, это сцены "глядения". Я рискну предположить, что процент содержания таких сцен в мультфильме около 90% (Не считая Спящей красавицы и Рипа ван Винкля). Так если мы говорим о действии, которое, как оказывается, в мультипликации не такое частое явление, зачем же тратить так много энергии на него? В мультфильмах используются не только визуальные средства, но всех персонажей мы воспринимаем через визуальный канал - они смотрят и видят. Вот другой пример. Парень не только смотрит на что-то, он удивлен этим. Едва ли существует лучший способ показать удивление, чем наклонить фигуру вперед. Обратите внимание, я упростил наклон, изобразив его немного с заднего ракурса. Этот прием позволил мне ясно показать шею, тянущуюся вперед от задней и верхней части грудной клетки. Поскольку герой наклонился вперед, детали его одежды спереди просто свисают. Появляется изящное сочетание прямой (грудь) и изогнутой (спина) линии. Едва ли существует лучший способ передать замешательство, чем использовав где-нибудь в рисунке "провисание" (одежды спереди). Линия прогиба назад помогает спроецировать направление взгляда. Прямая линия грудной клетки работает для направления взгляда как трамплин, он как мяч, отскакивающий от гандбольной площадки. Все эти мысли появились из проговаривания позы, когда я захотел перенести ее из головы на бумагу. Как видите, в этом приеме нет ни напыщенности, ни заумных постулатов. Это способ упрощения, средство прояснения "истории" в голове и способ лучше ее изобразить (см. следующие иллюстрации).



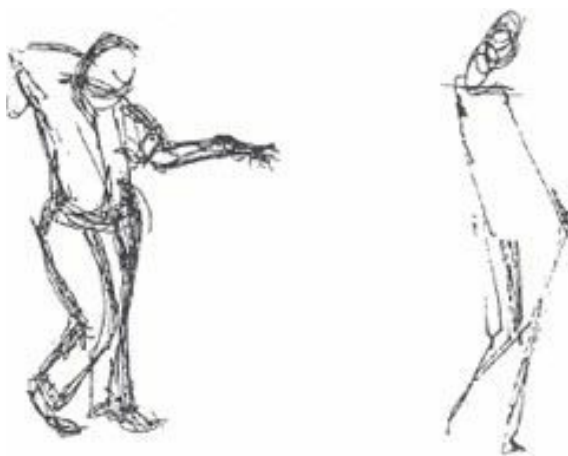
Вот еще одна поза, которую сложно поймать, не проговорив про себя. Модель вытянула левый локоть чуть выше, чем правый. "Вытянутый" - ключевое слово (вербальный ключ). Итак, я использовал на левой стороне прием растяжения, а правую сторону фигуры я нарисовал зигзагообразными линиями, показав сжатие. Такое решение выглядит как чрезмерное упрощение, но если рисунок кажется вам неясным в голове, вряд ли он будет яснее на бумаге. Рисунок должен быть ясным и в голове, и на бумаге. Вы проговариваете движение мысленно, перед тем как его нарисовать, но когда рисунок готов, вы не будете ходить за картиной и объяснять зрителям, что на ней изображено. Ниже вы видите попытки двух художников нарисовать эту позу и мое (возможное) прояснение.



Разбудите в себе талант рассказчика и используйте любые средства, чтобы перенести историю в свой рисунок. На этом этапе обучения нет лучшего приема, чем постоянно повторять у себя в голове движение (проговаривать его), чтобы вы понимали, что пытаетесь сказать, подобно актеру, репетирующему свой текст или режиссеру сцены. Если вы вербализуете свою мысль, значит вы рисуете не призраков - вы работаете с чем-то осязаемым.



Иногда я говорю о логике рисунка. Настало время снова об этом вспомнить. Встаньте и попытайтесь согнуться в талии вправо. Отклоняется ли ваше левое бедро в сторону? Конечно отклоняется. По правде говоря, наклониться вправо без такого движения левого бедра крайне болезненно. Если эта информация вам неочевидна, и вы не видите этого движения у модели, настало время "поговорить самим с собой". Не смущайтесь проговаривать себе такую простую позу, вам понравятся результаты упражнения. В конце концов, главное - результат. Пусть ваши советы самому себе будут ясными и простыми, например "Эй, парень, когда герой перемещает вес на левую ногу - левое бедро выдается в сторону. В результате бедро отклоняется, когда сгибается правое колено. Выглядит, будто правое колено утягивает правую сторону бедра вниз. В рисунке появляется движение и напряжение." И вы рисуете это. "Ничего себе," - возможно скажете себе вы, - "это великолепно" и затем продолжите в том же духе: "поскольку бедра отклонились в эту сторону, плечи для баланса отклонятся в другую сторону..." и т.д. Помните, рисунок не станет ясным сам по себе - художник создает ясность.



## 122. Действие или реакция?

Уолт Дисней сказал:

Художник-раскадровщик должен ясно понимать, куда поместить каждый кусочек истории. Он должен чувствовать каждое выражение, каждую реакцию. Он должен уметь отдалиться и посмотреть на историю объективно ...чтобы понять не заходит ли она в тупик...интересны и привлекательны ли персонажи для аудитории. Он должен следить за тем, интересны ли действия и поступки персонажа.

Я не буду вмешиваться и обсуждать работу художников-раскадровщиков, но я считаю, что люди этой профессии должны мастерски знать все то, что мы обсуждаем на занятиях во вторник и в среду, я имею в виду рисование движения (рисование истории). Прилагайте все усилия, чтобы скетч с историей передавал свое сообщение, начиная от этапа раскадровки до финального одобрения (слово "усилия" включает в себя литры пота, раздражение, боль и абсолютную вовлеченность). Скетч с историей, попадающий в руки аниматора, представляет из себя полноценную основу для анимационной сцены. Чтобы выстроить свою работу, аниматор должен понимать настроение и атмосферу сцены. Ниже вы видите прекрасные скетчи Ванса Джерри, которые показывают настроение сцены. На их основе Олли Джонстон создал тонкую и сложную анимацию для мультфильма "Спасатели".



Перед вами финальная версия некоторых рисунков Олли для этой сцены (после клинапа, сделанного вашим покорным слугой). Обратите внимание, как Олли сохранил атмосферу скетчей из раскадровки Ванса.



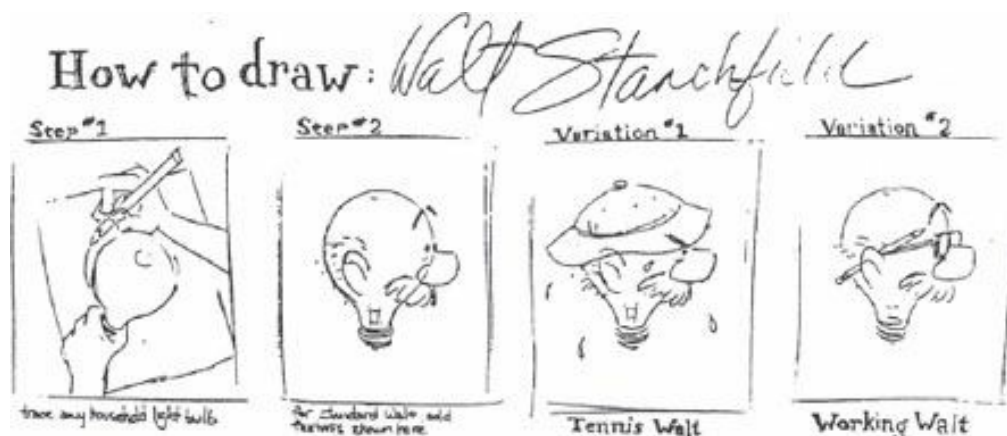
Я хотел поделиться с вами некоторыми довольно грубыми набросками Олли, в которых он не просто копировал силуэты с рисунков Ванса, а подошел к процессу творчески и довел рисунки до необходимого результата.



В одном из прошлых уроков я говорил о том, чтобы вы попробовали примерить на себя роль ребенка и попытались выбраться из повседневной рутины. В другом уроке я советовал вам использовать внутренний диалог, чтобы за движением у вас скрывалась история. Вот еще один прием, который можно использовать - метафорический поэтический язык.

1. Сравнение уподобляет объекты принадлежащие к одному классу, например, вы можете сказать "Его нос выглядит как нос У.С. Филда". Такие ассоциации помогут вам изобразить нужный нос, при условии, конечно же, что вы знакомы с его анатомией.

2. Сравнение объектов, принадлежащих к разным классам: "Его нос выглядит как лампа" Сю... (простите, не помню ее фамилию) думала, что я выгляжу как лампочка - вот ее руководство "Как рисовать Уолта Стенчфилда".



3. Метафора - это косвенное сравнение объектов непохожих классов. Но вместо того, чтобы сравнивать два объекта, метафора подразумевает, что вещь *является* другой, например: "Красная лампочка его носа"

4. Еще один более тонкий и сложный прием - это аналогия, объекты сравниваются через свои характеристики: "Его нос похож на летучую мышь", потому что он "свисает" с лица, как летучая мышь свисает с потолка. Или "его нос похож на электрический провод" не потому, что он выглядит как провод, а потому что через провода течет электричество, а через нос - воздух.

Я не пытаюсь сделать из вас поэтов, тем не менее поэтам помогают мысленные образы, когда они пишут стихи, может и вам помогут эти образы, когда вы рисуете. Позвольте здесь еще раз вмешаться и напомнить про несомненную пользу чтения, посещения театров, кино, скетчинга (изучения людей и окружающего мира), ведь чем больше вы получаете, тем больше отдаете. Чтобы использовать сравнение как прием нужен богатый жизненный опыт.

Творчество начинается с действия, а заканчивается реакцией. Позвольте мне объяснить. Если вы *реагируете* на окружение, то окружение создает вас, но если вы *действуете* по-своему, то вы создаете сами себя. То же самое в рисунке. Если вы копируете внешность модели, это *реакция*. Если вы действуете, используете свои мозги, чтобы изобразить живое движение (скрывающее в себе историю) - это *действие*.

Вот пара примеров, на которых видно, что если бы художник "действовал", он яснее бы изобразил движение. В первом примере художник больше копировал, чем изображал на рисунке действие. Модель изображена наклонившись назад и довольно представительно спереди. Художник пытался изобразить в рисунке и то, и другое (среагировать на то, что он видит), поэтому изгиб спины и живота совершенно убил ощущение, что герой немного наклоняется вперед.



Вот еще один пример, где художник среагировал на "случайный" ракурс, на котором он заиклился и слепо скопировал, подчиняясь обстоятельствам. Мне показалось, что меч - это важная часть истории и поэтому ноги героя могут раздвинуться чуть больше, также можно скорректировать углы рук, ног, и ладоней, чтобы меч полностью оказался в промежутке между ногами. Я добавил ощущение движения: герой левой рукой тянет рукоятку меча вверх, а правой рукой прижимает лезвие.



Вот еще один рисунок, который более или менее копирует модель. Когда действие сглажено, из него уходит жизнь, рисунок должен быть в своем роде преувеличением. Если вы посмотрите сначала на рисунок студента, а затем на мой, вы заметите, что я создал ощущение движения, переместив лицо дальше ладони. В хорошем рисунке должно быть "болеутоляющее" ощущение жизни. Даже если это не анимационный рисунок, в нем все равно должно быть ощущение движения. Обзаведитесь полезной привычкой и в голове, и на бумаге - **ДЕЙСТВУЙТЕ, А НЕ РЕАГИРУЙТЕ.**









## 123. Трансформируйтесь

В статье журнала "*Christian Science Monitor* " я наткнулся на фразу "транс необновления". Она относилась к организациям и сообществам, которые удовлетворены тем, как складываются у них дела.

Как будто система спит под магическими чарами. Характерная черта транс необновления в том, что люди смотрят на недостатки своей организации и не видят эти недостатки. Хотя в организации, которой срочно необходимо обновление, ухудшаются условия, люди под воздействием чар не замечают признаки этого ухудшения.

Мне пришло в голову, что с некой вариацией этой проблемы сталкиваетесь вы, целеустремленные художники. Некоторым из вас необходимо улучшить навыки, но вы "заколдованы" и не видите недостатков. Или еще хуже: смотрите на них и не видите их.

Почему я так думаю? Потому что большинство из нас считает развитие своего таланта своим личным делом. Одна часть нас напрямую отказывается, чтобы кто-то еще видел наши ошибки и недостатки, другая часть - это внутренний голос, которые говорит "Я справлюсь с этим сам". Изоляция - это способ мышления, который ведет к узкому взгляду на проблему. Когда ваши рисунки похожи один на другой, а мастерство не растет, вы "входите в транс". Транс накрывает нас настолько медленно, что мы опустошаемся и уже не замечаем наши недостатки.

Если это именно ваш случай, вам необходимо транс-формироваться. Но как это сделать? Особенно, если вы не считаете, что вам нужно улучшать мастерство, а если считаете - у вас нет на это времени и энергии? Существует деструктивное заблуждение - ждать света, который покажет вам дорогу. Поверьте мне, свет не появится, вам самим нужно зажечь его. Если вы пренебрегали развитием навыков, говоря метафорически: вернитесь назад и пустите немного электричества по проводам. Чем дольше вы ждете, тем труднее будет выйти из транс, а времени и энергии на это будет еще меньше.

Наполните свою жизнь арсеналом полезных привычек. Однажды мой друг сказал мне: "Ты - это твои привычки". Эта мысль помогла мне избавиться от привычек, которые съедали мое время. Когда привычка формируется, она кажется естественной, такой же как ритуал отхода ко сну или пробуждения утром. Спустя какое-то время ненужные привычки настолько заполняют ваше время, что вы говорите: "Мне некогда изучать рисование". Возможно только немногие из вас попадают под эту категорию, но мы все в какой-то мере и степени "в трансе".

Мне нравится критиковать. Мне платят за то, чтобы я критиковал (тех из вас, кто посещает вечерние занятия), но я делаю это, чтобы помочь вам улучшить ваши рисунки. Все это потому, что рисунок в первую очередь появляется из головы. На вечерних занятиях я часто замечаю, как кто-то из вас впадает в транс. Чаще всего так получается в силу привычки, привычки рисовать все картины одинаково, и не самым лучшим способом. Изменить привычку трудно, особенно если она старая и вам с ней комфортно. Я обучаю рисунку, пытаюсь изменить ваш метод «видения», я заставляю вас смотреть на позу или движение как на «историю». Такой подход побуждает рисовать суть позы, а не копировать модель линия за линией. Когда художник копирует внешние незначительные черты и детали модели, он напоминает мне человека, который решает кроссворд, вписывая в клеточки ответы, подходящие по количеству букв, но абсолютно неверные.

Рисование – это весело. Когда я говорю «рисунок», я имею в виду красочный фрагмент истории. Я говорю о ваших мыслительных способностях и ресурсах, помогающих вам тонко, увлекательно и ясно рассказать историю, все элементы которой работают на результат. Я говорю о связанных друг с другом линиях, логично сплетающихся в одной целое. Ничего невнятного, никакого транса.

Художник вполне способен на это. Художники более чувствительны, чем большинство людей. Недавно я просматривал книгу Джеральда Сандерса «Основы поэзии».

В первой главе он пытается описать слово «поэт». Мысленно я заменял слово «поэт» на слово «художник», и суть от этого не менялась. Перед вами отрывок, я вставил слово «художник» в необходимых местах.

В первую очередь, у художника очень низкий порог чувствительности, поэтому он ощущает нюансы острее, чем обычный человек. Он воспринимает тонкие различия во внешнем и во внутреннем мире – в мыслях и в природе – он чувствует влияние незаметных для обычного человека факторов. Он схватывает и использует кусочки знаний, бесценных впечатлений, неуловимых эмоций, которые вряд ли осознает средний человек. Именно поэтому он видит скрытые причины событий, чувствует их отдаленные последствия, которые не почувствует обычный человек.

У художника прекрасная память – не на лица и телефонные номера, а на пережитые или увиденные вокруг действия и эмоции. Вордсворт, например, говорит, что рисунок появляется из эмоций, которые человек вспомнил в спокойном состоянии. Но обычный человек как правило забывает подобный опыт с течением времени, его воспоминания становятся расплывчатыми и неясными. Художник долго помнит собственные впечатления и может настолько осознанно и точно воспроизвести эмоцию, как будто только что испытал ее.

У художника более богатый и разнообразный опыт, чем у обычных людей: во-первых, благодаря его высокой чувствительности, во-вторых, его способности пристально наблюдать за людьми и за миром, в-третьих, симпатии к людям, которая позволяет ему легко переживать опыт других. Художник никогда не подумает, что какая-то вещь более стоит его внимания, чем другая. Кроме того, художник обладает способностью интегрировать свой разнообразный опыт. С помощью богатого воображения художник создает из массы разнообразной информации у себя в голове новые впечатления, комбинируя несовместимые между собой элементы так, что получается гармоничный результат, а старые идеи приобретают необычное звучание.

Кроме того, у художника есть необычайный дар превращать свои идеи и эмоции в соответствующие образы. Это одно из редчайших качеств, поскольку способность выразить эмоциональное впечатление в картине – это кульминационный пик способности человека к общению, и в этом художник превосходит остальных людей.

Я боюсь, я опять стал слишком многословен. Покажу вам несколько набросков, чтобы "насытить" ваши глаза. Автор первой группы – Прес Романнийос. Он сделал их на занятии, когда я приставал к нему, заставляя раскрепоститься. Что он и сделал, поэтому результат получился изумительным. По шкале «Стенчфилда» я присуждаю этим рисункам 10 баллов. Вторую группу набросков рисовал Эш Браннон, он с нами больше не занимается, но возможно вернется, когда закончит свой любимый курс.



## 124. Не сдавайтесь

Долгое время я пытался понять, как отличается отношение художников, которые копируют модель и которые создают рисунок на основе образа модели. Самые лучшие мысли, которые мне приходили в голову на этот счет были либо смутными, либо неясными, либо слишком далекими от реальности (я считаю, что все должно быть проще и конкретнее). Но я не сдаюсь. Чтобы прояснить этот вопрос, пару раз я пытался воспользоваться методами левого и правого полушарий. Другими словами, левое полушарие любит называть части и детали по имени, помещать их туда, где они должны быть. Этот подход приближен к реальности, но он сух и бездушен. С другой стороны, правому полушарию не интересны детали (например, анатомия), правое полушарие использует детали как пожелает, оно придает им смысл и значение, а еще лучше создает из них что-то значимое. Левое полушарие не думает о том, чтобы рассказать историю. Левое полушарие заботится о том, чтобы использовался подходящий язык, а детали были бы аутентичны. Правое полушарие с легкостью принесет в жертву хорошей истории ее достоверность, а ради нужного движения или настроения пренебрежет точностью. Правое полушарие пойдет на все, даже на преувеличение фактов.

Как метко заметил Глен Кин, знание деталей помогает во многом, в частности оно придает уверенности. Если вы хорошо знаете анатомию, вы свободно играете с ней. Но если вы не так хорошо знаете, где находится какая-либо кость или мышца, вы пытаетесь как можно точнее скопировать ее в рисунке, забывая о своей настоящей цели – об истории.

Я продолжаю ломать голову, чтобы выдумать способы отвадить вас от копирования. Еще один способ подсказала мне хурма (я тот еще любитель хурмы). Неспелая хурма выглядит очень красиво, но, если вы откусите кусочек от недозрелого фрукта, вы сморщитесь и тут же выплюнете его. А когда хурма выглядит так, как будто ее уже пора выбрасывать, каждый кусочек на вкус просто божественен.

Раз уж мы коснулись темы еды, возьмем яблочный пирог. Чтобы сделать яблочный пирог, нужны яблоки, сахар, мука, рецепт, но соберите все это вместе – и вы не получите «яблочный пирог». Настоящий яблочный пирог появляется из духовки, он горячий и ароматный, пахнет свежее испеченными яблоками и корицей – вот это яблочный пирог!

Возьмем картинку на телеэкране. Когда она нечеткая, вы берете пульт и регулируете настройки. Одна кнопка регулирует размер по вертикали, другая – по горизонтали, третья – цвет, четвертая – насыщенность и яркость изображения. Когда настроите все параметры, получите четкое изображение. Когда вы рисуете, в вашей голове также есть «настройки», которые нужно постоянно регулировать, чтобы образ, который вы переносите на бумагу, получился ясным. Эти настройки – принципы перспективы. Когда все или часть из них «отключены», у вас на рисунке будет непонятная комбинация плоскостей, касательных, параллельных, разнонаправленных линий, невнятных и отсутствующих элементов, которые необходимы для хорошей истории. Ваш рисунок будет словно накрыт непонятной «снежной» вуалью (далее вы увидите картинку, где нарисованы 6 основных принципов перспективы, очень просто и схематично).

Возможно, я повторяю одну мысль по кругу, но именно это я чувствую, когда рисую. Истина рядом: законченность, хорошая комбинация элементов, углов и форм. Это напоминает переключение ментального рычага (в режим правого полушария), стремление съесть «спелую хурму», свежее испеченный «яблочный пирог», настроить «четкое изображение на экране».

Когда вы надеваете солнечные очки, вы сразу видите облака в небе, объекты в тумане приобретают четкие очертания, сочетание света и тени становится интенсивнее. То же самое должно происходить, когда вы впервые смотрите на модель. Поэкспериментируйте. Посмотрите на объект обычным взглядом, затем наденьте солнечные очки. Вы заметите, как очки выделяют объект в пространстве, как будто это 3D очки. Реальность проясняется. Стремитесь к такому типу видения, когда приступаете к рисунку. Хватит рисовать отдельные штрихи, передающие внешнее сходство, рисуйте трехмерное пространство, его глубину, раскрывающую формы и линии двухмерного пространства. Распоряжайтесь пространством, несмотря на то, что ваша ситуация напоминает ситуацию как дерева, растущего между двумя стенами.

У сцены, которую вы возьмете для этого упражнения, определенно будут такие параметры, как свет, тень, цвет, объем. У вас есть только один инструмент – линия. Чтобы прием «черных очков» прояснял ваши линии, не забывайте о принципах перспективы (или принципах рисунка, если вы так предпочитаете).





Они могут показаться вам до простоты абсурдными, но поверьте мне, ни один рисунок не обойдется без этого.

Мне повезло и я отксерил несколько набросков из скетчбука Глена Кина, который он брал в путешествие по Англии и Франции. Я хочу, чтобы вы насладились их красотой и изяществом, но в тоже время посмотрели бы на них критичным, то есть аналитичным взглядом, держа в голове правила перспективы. Первый рисунок я проанализирую сам, чтобы вы посмотрели, как это делается. (Прости Глен, что я провожу вивисекцию твоего рисунка.)

Это быстрый скетч, сделанный в парке Лондона. Обратите внимание, как Глен создал одновременно и плоскость и объем, поместив ступни выше, чем ладони (правило 1, 2 и 3). Сначала он хотел нарисовать правую ладонь выше и меньше (правило 1, 2 и 3), но в спешке он понял, что рука находится уже слишком низко и перестал рисовать. Глен рисовал быстрый набросок, поэтому он не заморачивался с исправлениями (я прав, Глен?). Верхняя часть левой ноги изящно перекрывает (правило 4) правую ногу, углы перекрещиваются, затем правая нога перекрывает левую. Обратите внимание, как искусно ухо или сережка перекрывает едва заметный контур щеки. На примере коленей, коротких лодыжек и края рубашки вы видите действие правила 5 (линии на поверхности). Ракурс перспективы (правило 6) удаётся за счет уменьшения размера ног от линии расположения рук. Сравните размер ноги с ближней рукой. Глен изобразил наклон назад очень просто, изогнутые линии эффектно сочетаются с прямыми руками. Обратите внимание как широко развернуты плечи, из-за этого ткань рубашки, начиная от плечей, натягивается. Вы этого не видите, но вы видите движение сжатия спереди шеи, как будто девушка слегка наклонила голову. Анатомия? Она тоже здесь, но это не анатомический рисунок. Это рисунок девушки, которая сидит на траве в парке. Поскольку Глен применил все принципы перспективы, получился великолепный рисунок.



Следующие рисунки я анализировать не буду, я надеюсь вы сами их поисследуете их и найдете примеры использования этих правил. Я не говорю, что они точно там будут, все таки Глен никогда не изучал эти правила а такой форме, в которой я преподаю их. Тем не менее, он выучил их и выучил хорошо. Когда вы знаете об правилах, вам легче применить их в рисунке. Также как знание анатомии, знание правил перспективы прибавит вам уверенности, и ваш рисунок будет великолепным. Учитесь применять эти принципы. Вот несколько моих любимых рисунков из скетчбука Глена.



Глен нарисовал это  
во время прогулки



## 125. Настраивайте приемник

Когда я набрасываю свои мысли по поводу рисунка, я ХОРОШО осознаю, что их будут читать люди с различной степенью подготовки. Все, что я могу сделать – это скоцентрироваться и надеяться (серьезно надеяться), что время от времени у вас в голове будут всплывать мои полезные советы. На этом этапе обучения я контактирую с вами только на вечерних занятиях, поэтому я критикую и анализирую только то, что вижу. Некоторые из вас не посещают занятия, поэтому я ничего не знаю ни о их навыках, ни о их слабых местах. Поэтому я могу только предполагать универсальность проблем, с которыми сталкиваются художники, обучаясь рисунку. Даже ваше отношение, несмотря на то, что вы все разные, одинаково. Мне тепло видеть, как вы уверены во мне, как вы растете и развиваетесь. Меня воодушевляют ваши комментарии к урокам, ваши заметки и замечания по некоторым вопросам, ваши слова, что я «попадаю прямо в цель».

Когда я учился, у меня было очень мало преподавателей, которые «цепляли». А раздаточные лекции был самым формальным методом обучения. Иногда кто-то из преподавателей говорил мысль, которая попадала «прямо в цель». Тогда я шел домой, писал эту мысль на бумажке, прикреплял к стене и надеялся, что перечитывая высказывание, оно наконец дойдет до меня и осядет в голове.

Моей самой большой проблемой всегда было то, что я не знал, какие вопросы задавать (или стеснялся их задавать). Если вы не знаете, что какое-то явление существует, то как о нем спросить? Как сформулировать вопрос, выходящий за рамки ваших знаний? И не все люди, обладающие познаниями в определенной области, смогут ответить на вопрос. Даже если вы найдете человека, который сможет толково объяснить что-то, не все поймут его и смогут применить знания на практике. Возможно эти люди «не поймают волну» и не поймут смысл. Человек «С» расскажет что-то человеку «А» и «В», а потом «А» вынужден будет еще объяснять «В», что «С» имел в виду. У коммуникации много уровней. Хороший учитель может объяснить что угодно кому угодно. Я понял это благодаря своему первому радио.

Это был детекторный приемник «DeNoog». Чтобы настроить на нем звук, надо было крутить рычажок и быть точным до миллиметра. Чтобы людям настроиться друг на друга надо стараться не меньше.

Некоторые люди «негативны» от природы (возможно, это результат воспитания, а может и осознанного выбора), им сложно настроиться на других, не возникает так называемой «химии». Они могут быть замечательными людьми, стремящимися учиться и делать свою работу хорошо, но часто они рисуют, словно находясь в панцире (защищаются). Все благодаря тому, что они плохо владеют навыками общения.

Может все из-за того, что я родился в июле и мой знак зодиака «рак», но я смотрю на вещи с разных сторон, со всех углов. (Наблюдали ли вы когда-нибудь за крабом, убегающим от вас на пляже? Они всегда бегут боком, словно пытаются одурачить вас, заставив думать, что они бегут совсем в другом направлении.) Однажды, около полвека назад, мы с гениальным художником Хэнком Таносом спорили за чашечкой кофе и он сказал мне: «Уолт, ты не разносторонний, ты просто болтун». Что ж, мне нравится быть «болтуном», мыслить гибко. Попробуйте побыть «болтунами», это помогает, пока вы звучите убедительно. Вокруг нас - тьма идей, только успевайте хватать. Нужно только «регулировать рычаг», чтобы оставаться с ними на одной волне.

Творец не должен быть ни самоуверен, ни самодоволен. По крайней мере, только не художник. Когда-нибудь вы выйдете на пенсию, обустроите на своей мансарде студию и нарисуете огромный, нарциссический автопортрет. Но пока обучайтесь всему, чему только можно, учитесь, **НАКАПЛИВАЙТЕ ЗНАНИЯ**.

**ПОПРАВКА.** На самом деле, это скорее не поправка, а объяснение прошлого урока. На странице с рисунками Глена я написал: «Глен нарисовал это во время прогулки». На самом деле я не совсем это хотел сказать. Я торопился поскорее все закончить и послать лекцию на печать. Кто-то написал мне, что совсем не впечатлен подобными рисунками, как будто Глен делал какой-то «акробатический трюк». Я расстроился, ведь я хотел сказать, что Глен – это художник, который никогда не отдыхает, он все время учится или тренируется. Рисование настолько его воодушевляет, что он рисует все время: в поезде, в отелях, во время прогулки. Я уважаю такое отношение и преданность делу. Я тоже люблю рисовать во время прогулки. Когда я был в Англии, я купил несколько экскурсий и рисовал во время них. Однажды наша группа подходила к замку, и я понял, что если остановлюсь, то не сумею догнать своих товарищей, поэтому я рисовал, пока шел. Я не говорю, что у меня получился или не получился великолепный скетч. В нем ничего особенного.

Я лишь пытаюсь сказать, что я работал в условиях «ограниченных возможностей», но я не упустил эти возможности, поэтому я горжусь своим скетчем. Я горжусь, что сделал его. Я оставляю «судьям» привилегию судить меня.



Я рисовал скетчи, сидя на снегу, на мокрых камнях, на продувающем ветре. Я делал рисунки акварелью, стоя под холодным ветром и дождем, держа в руках зонтик и специальную доску для скетчей (которую изобрел сам), свисающую на веревке с шеи и упирающуюся мне в грудь (капли на этих рисунках – настоящие дождевые капли). Я никогда не воспринимал это как «акробатический трюк». Мне нужно было нарисовать определенный объект, а время ограничивало. Я закоренелый фанат канадской «семерки» (группы художников) и Эмили Карр, которые отправились в дикую местность Канады, чтобы рисовать картины и скетчи. Они бросили вызов снегу, холодной погоде, комарам, размером с воробьев, которых в лесу больше, чем звезд в Млечном пути, а также нешуточной угрозе нападения медведей гризли и другим бесчисленным трудностям. Почему?

Потому что у этих художников было невероятное желание нарисовать настоящую Канаду. Никто из них в здравом уме не назвал бы то, что они делают «акробатическим трюком». Это преданность делу, граничащая с героизмом, во всем своем блеске. Если вы готовы к такому – вы действуете, если не готовы – сидите дома и готовьтесь. Настраиваете свой приемник.

Меня срочно вызвали в Лондон, чтобы я консультировал по проекту, связанному с кроликом Роджером. Первое, что я сделал, приехав в офис – нарисовал вид из окна: линию горизонта над Камденом.





Также я рисовал скетчи, выглядывая из окон поездов, автобусов, метро:



Если вы художник, вы постоянно рисуете. Когда гуляете, летите или бежите. Да, я рисовал, глядя из окошка рейса Delta по пути в Орландо. Но это был не акробатический трюк, это была возможность, в вашем случае даже необходимость.

На самом деле я уважаю людей, которые пытаются. Во вторник и в среду на занятия приходят студенты, которые совсем новички. Они приходят неделя за неделей и пытаются, пытаются, пытаются. Я хлопаю их по плечу не потому, что у них выходят рисунки как у Нормана Роквелла, а потому, что я вижу их небольшой недельный прогресс. Много усилий и небольшой прогресс. Все мы находимся на разном уровне мастерства, но неважно на каком мы этапе, попытки всегда стоят похвалы.

Конечно же, без знаний и умений не обойтись, иначе пострадает результат вашей работы. Для этого я и пишу свои уроки – чтобы помочь вам в малой, большой или какой-нибудь степени. Что касается меня, мне нравится, что Глен рисует, когда гуляет и мне нравятся его скетчи. Если бы рисунок во время ходьбы был бы таким особым трюком, то наверняка все бы стремились рисовать стоя на голове. С этим не поспоришь. Бетти Эдвардс, автор книги «Рисуем правым полушарием» (и просто учитель по искусству) заставляла своих студентов рисовать предметы и объекты перевернутыми, в этом преимущество ее подхода. Я же заставляю новичков (и других студентов) перестать рисовать, заставить карандаш работать самому. Сумасшествие? Возможно, но это работает.

Я не хотел никого упрекать и ни с кем спорить, в любом отношении. Я лишь увидел возможность расширить ваше видение рисунка. Будьте как крабы – учитесь подходить ко всему с разных углов. И не забывайте настраивать приемник.

Теперь перейдем у более осязаемым вещам. Перед вам рисунок модели, которая держит корзину за одну сторону левой рукой, а за другую предплечьем (местом между локтем и запястьем). Она смотрит в корзину. На своем скетче я попытался выдвинуть ее бедро в сторону, создав тем самым опору для корзинки. Девушка трясет корзину, пытаясь заглянуть в нее, поэтому я чуть приподнял ее правую руку и опустил левую. Наклон (угол) плеч создает изящный контраст с углом шеи и лица, что образует своеобразную «сцену», которая акцентирует взгляд героини на корзину. Продумайте все эти вещи заранее – и вы изобразите историю яснее. Обратите внимание: вся поза и каждый угол указывают на открывающуюся корзину, историю позы.



Вот и вся критика на эту неделю. Вот вам вдохновляющий рисунок – очень, очень, очень выдающийся рисунок Лурелин Уэзерли. По шкале Стенчфилда от одного до десяти этот рисунок набирает десять с плюсом.



## 126. Любовь к рисунку

Чтобы быть художником, одного таланта недостаточно. Нужно любить рисовать. Одним из основных показателей этой любви является желание и стремление переместить рисование на первое место в списке ваших ежедневных дел. Без сомнений – надеюсь такая мысль все-таки приходила вам в голову – чтобы развивать и поддерживать навыки на уровне, вы должны потратить много времени и энергии. Но вот, что я вам скажу: если вы любите что-то, вы никогда не пожалеете на это время, будь то брак, хобби, домашнее животное, спорт, религия и что угодно. Другими словами, чтобы исследовать и научиться передавать эмоции и впечатления на бумаге, придется немало потрудиться.

Чтобы развивать навык рисунка, вам придется постоянно рисовать картины, скетчи и изучать это мастерство. Когда вы просто наблюдаете, как другие что-то делают, это дает странный психологический эффект. Я согласен, изучение чужих хороших рисунков приносит пользу, но это опосредованные впечатления, они слабые, они ни на что не влияют. Подсознательно у вас появляется ощущение, что вы что-то сделали. Вы не всегда осознаете это, но каждое впечатление создает в вашей голове и теле приятное кинетическое ощущение или реакцию. Все знают: когда человек зевает, люди вокруг него тоже начинают зевать. Когда вы видите, что в фильме сейчас кого-то ударят, вы непроизвольно сжимаетесь и прикрываете незащищенные места. Когда вы занимаетесь спортом или смотрите игру, вы непроизвольно наклоняетесь, чтобы помочь мячу долететь туда, куда требуется. А когда на защитника несется нападающий, вы бессознательно изгибаетесь и уворачиваетесь, чтобы помочь ему избежать столкновения. На пару мгновений вы переноситесь в эпицентр действия. У вас появляется ощущение реальности того, что происходит не с вами.

Все то же самое происходит, когда вы смотрите на чужие рисунки. Когда вы смотрите на картину, вы мысленно прослеживаете за художником его действия. Этот процесс более невидим, чем ваши физические движения во время просмотра матча или игры, но он происходит. Такого "внутреннего" рисования может быть достаточно, чтобы удовлетворить вас, чтобы вы почувствовали, что достигли какого-то результата, что-то нарисовали.

Но в конце концов, вы не будете удовлетворены, потому что в действительности вы сами ничего не нарисовали, и это станет причиной вашего разочарования, которое приведет к уходу в себя и к опустошенности.

Вот поэтому я считаю скетчинг очень важным занятием. Это нетрудозатратный и веселый процесс. С помощью скетчинга вы учитесь наблюдать, осознавать - и запечатлеть свои наблюдения. Вы сохраняете ваши впечатления, это самое важное занятие для художника. Вспомните мою формулу:

ВПЕЧАТЛЕНИЕ минус ВЫРАЖЕНИЕ равно ДЕПРЕССИИ.

И конечно же, чем больше вы рисуете, тем профессиональнее становитесь. Мастерство делает вас более уверенным, а уверенность побуждает учиться дальше, что приносит еще большее удовольствие. А от удовольствия выигрывает весь рисунок. Любовь к рисованию растет. Опосредованное удовольствие от работ других художников не заменит интенсивной вовлеченности в процесс.

Ниже вы увидите некоторые работы Джеймса Фуджи. Я покажу их не для того, чтобы вы смотрели на них, расслаблялись и чувствовали, что какая-то работа была проделана. Пусть эти рисунки побуждают вас раскрывать свой собственный талант с удвоенной энергией. Джеймс усердно изучал мои варианты рисунков. Он мог прийти на занятие и работать до поздней ночи, пока навык не становился его бессознательным умением. Или, как он выражался, на "становился его второй натурой". Однажды вечером он работал над углами, над тем, чтобы избегать касательных, а также над "историей" позы.

Я не буду комментировать рисунки - они говорят сами за себя. Я надеюсь вы не просто насладитесь ими, но и потратите немного времени, чтобы изучить *как Джеймс избегал касательных и как использовал противодействие углов*, чтобы придать энергии движению. Обратите внимание, как угол шляпы противодействует углу лица, углы рук противодействуют друг другу, как все углы направлены друг против друга. Рисунки увлекательны и провокационны.



Маленькие рисунки - это не мои варианты позы, а эксперименты Джеймса с альтернативным расположением углов.



## 127.Новая интерпретация рисунка

Я часто советую использовать в рисунках углы. Но, как и многие другие слова, слово "угол" имеет разное значение для разных людей. Некоторые художники считают самым важным элементом рисунка композицию, и когда я упоминаю углы, они думают, как углы впишутся в композицию. Некоторые художники воспринимают рисунок как анатомическое изображение человека или животного. Угол для них обозначает расположение ключицы от грудины до плеча, или как угол лба соединяется с углом щеки. Художники, занимающиеся макетами, подумают, как углы фигуры будут взаимодействовать с форматом границ или фоном.

Когда я говорю об углах, я подразумеваю движение. Если говорить на языке тела, то мельчайшее изменение угла головы, туловища, рук и т.д. почти незаметно меняет значение позы или заменяет его на противоположное. В анимации (рассказывании истории) этот изобразительный прием очень важен. В комедии даже небольшой нюанс будет отличать смешное от несмешного.

В слове «угол» сквозит намек на механику и геометрию, но в изображении движения угол помогает достичь естественности, а не механичности. Иногда, чтобы изобразить изящного человека, принявшего грациозную позу, вам потребуется много острых углов. Вообразите маленькую, пожилую леди, пьющую чай: ее спина выпрямлена и находится под прямым углом по отношению к ногам, ее ладони и пальцы, удерживающие кружку, находятся по отношению друг к другу под разными острыми углами – возникает образ утонченности. Уберите чашку из ее рук, пусть угол талии смотрит не вне, а внутрь, наклоните фигуру вперед, дайте в руку трость, уберите все острые углы - и возникнет картина человека, мучающегося от артритной боли.

Значение угла каждой части тела изменяется, как только изменяются углы других частей тела. С помощью взаимоотношения углов вы можете изобразить счастье, грусть, боль, злость и т.д.



Располагая части тела под углами и сочетая их разными способами, вы изобразите любую эмоцию. Любая поза и движение будут смешными, если вы преувеличите углы, сделаете их более карикатурными. Как правило, небольшое преувеличение в движении просто необходимо в анимации, иначе движение выглядит излишне натянутым. Вы все прекрасно знаете, что бывает, когда живое действие копируют в анимационной сцене. Обычные актеры могут обойтись минимумом движений и сыграть превосходно. Два человека в фильме могут беседовать достаточно долго, при этом не делая никаких движений, кроме моргания. Но в анимации – это абсолютный провал.

Давайте на минутку прервемся и посмотрим на себя в зеркало. Обратите внимание на углы ваших рук, ног, стоп и т.д. Ни один угол не похож на другой. Каждый угол уникален, потому что каждый угол выражает что-то свое. Каждый раз, когда вы двигаетесь, вы создаете в теле новую комбинацию углов.

Одна из самых трудных вещей, над которыми нам надо поработать на занятиях – это борьба с «приведением в порядок»(выпрямлением) позы. Вам в голову вбили мысль, что все должно быть в порядке: «приведи в порядок свою комнату», «поправь картину на стене», «приведи в порядок свои дела», «выпрямись» и т.д. Мы терпеть не можем криво завязанные галстуки, неровно стоящие бокалы, машины, которые кренятся во время езды. Не вернемся к занятиям. Итак, вы вошли в класс и видите модель, которая проявила мужество и приняла выразительную, но искривленную позу, и что же вы сделаете? Выпрямите ее и «приведете в порядок». Нет ничего плохого в том, чтобы быть аккуратным, но не тогда, когда вы рисуете.

Благодаря исследованиям выяснилось, что только 7 процентов информации люди воспринимают с помощью слов. Тридцать восемь процентов – через тон голоса. Пятьдесят пять процентов – самую большую часть люди воспринимают через язык тела и физиологию. Когда вы рисуете модель, сто процентов информации люди воспринимают через язык тела. Это обязывает вас изображать вещи под определенным углом, чтобы 100 процентов информации люди воспринимали через позу героя.

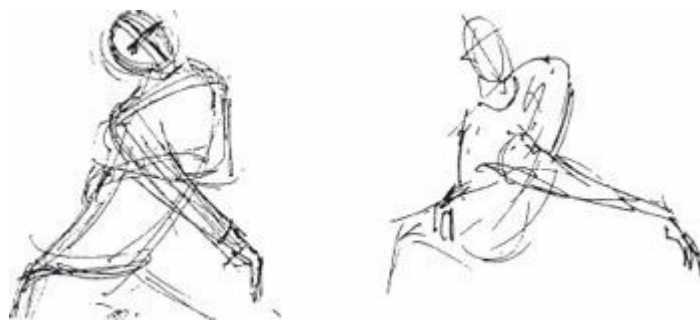
Итак, «привел ли я в порядок» ваши мысли по поводу углов? Я надеюсь, вы теперь воспринимаете этот прием по-новому. Используйте углы по полной, и я уверяю вас, вы не пожалеете об этом. Перед вами мой вариант рисунка, где я использовал углы ладоней, шеи, спины, прически и края шляпы, чтобы спроецировать взгляд героя на предмет или объект, который его заинтересовал.



Углы талии и пальцев довольно выразительны. Очень часто художники в рисунке обделяют вниманием эту часть тела, как будто пальцы какой-то непонятный отросток на концах рук. Но в рисунке ладони ценятся гораздо больше, чем язык.



Когда вы используете прием углов, а также приемы небольшого сжатия и растяжения, ваш рисунок приобретает напряжение, движение и жизнь.



Усиляйте углы и аудитория будет более вовлеченной.



## 128. Думайте в терминах движения

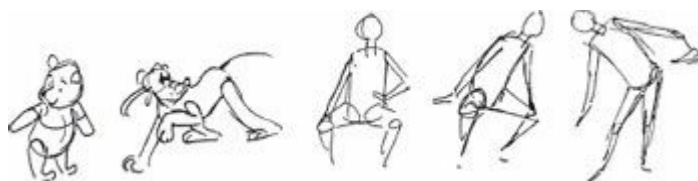
У Александра Добкина в книге «Принципы изображения фигуры» есть глава про методы рисунка. Автор начинает главу с предложения поэкспериментировать с разными методами рисунка, пока вы не обнаружите тот, который лучше всего вам подходит. Он отмечает, что «хороший художник» никогда не будет пренебрегать всеми остальными техниками после того, как выбрал наилучшую. Каждый прием будет полезен в решении разного рода проблем. Александр говорит, что художник всегда должен искать лучший способ сказать то, что он хочет сказать. Далее он предлагает 4 метода:

1. Рисунок контуром. Как говорит название метода, вы рисуете форму одной только линией. Красота метода в его непосредственности. Вы ничего не стираете и ничего не корректируете.

2. Быстрое обозначение формы. Я дословно привожу слова автора, так как верю, что этот метод больше всего подходит для анимации. «Быстрое обозначение формы требует разного рода наблюдения. Художник наблюдает за основным направлением тела и обозначает его на бумаге как можно более точно. Затем уже можно завершить каждый элемент рисунка согласно замыслу, потратив на это столько времени, сколько нужно (но...не слишком много), даже если модель уже в другой позе или ее совсем нет – основные линии движения вы уже зарисовали». Я интерпретирую слова «разного рода наблюдение» как тот тип наблюдения, к которому мы стремимся на наших занятиях: навык видеть движение или действие в голове прежде, чем вы начнете его рисовать. На занятиях я называю это «получить хорошее первое впечатление». Большинство моих уроков построено на этом подходе.

3. Рисуем один элемент за раз. Метод предполагает, что вы, например, рисуете голову и заканчиваете ее, прежде чем переходить к следующей части тела. Автор предполагает, но я не заставляю вас придерживаться этого подхода, что этот метод лучше всего подходит для рисунка с натуры. Добкин говорит, что этот подход учит художников быть наблюдательными и аккуратными. Что ж, для учебных целей, возможно это и преимущество.

Но позвольте мне вмешаться, если вы и начинаете с чего-либо, начните с туловища, поскольку оно – основа для всех остальных элементов, которые к нему крепятся и от него зависят. Если вы правильно (то есть по меркам движения) расположите тело, вам будет куда прикрепить шею, руки и ноги, вам не придется менять основу, поскольку «одна нога здесь, а другая там».

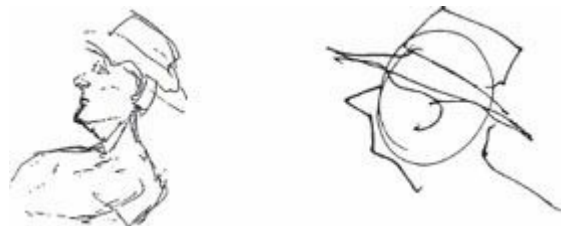


4. Метод проб и ошибок. Этот метод любят многие художники. Но он для тех художников, у кого нет предпосылки, идеи, как должен выглядеть окончательный вариант рисунка. «Рисунок скользит», говорит Добкин,- «на него влияет идея художника, которая может быть сформулирована не до конца, которая зависит от того, что уже изображено на листе бумаги. Очень часто линии создают совершенно другое изображение, чем возникло у вас в голове. Ценность метода заключается в возможностях, благодаря которым можно экспериментировать и изобретать».

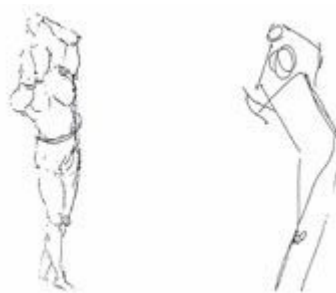
Когда вы рисуете с натуры (или делаете скетчи), есть опасность попасться на крючок того, что у вас перед глазами. Реальность сковывает воображение. С другой стороны, художник, который отказывается «смотреть на реальность» склонен формализовать и стилизовать свой способ видения и рисунка. Решение проблемы: практикуйте оба метода. Я считаю, что правильное соотношение этих методов «удержит вас на плаву». По факту, старайтесь не заикливаться на методах рисунка. Если вы сформируете в голове хорошую идею того, что вы собираетесь изобразить, средства достижения цели найдутся сами собой.

Ниже вы увидите несколько рисунков с прошлого занятия, которые помогут вам понять некоторые моменты.

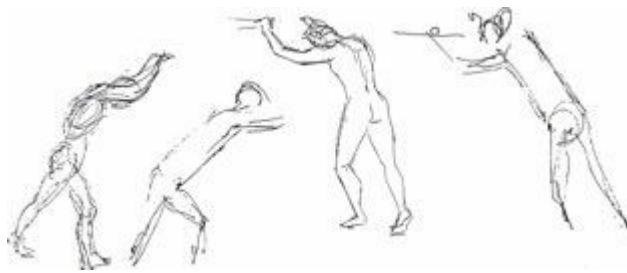
Вот изображение идеи художника, как должна выглядеть шляпа на голове. Это заранее сложившееся впечатление. Художник видел, как сидит шляпа на голове сотни раз в своей жизни, и у него сформировался шаблон. Тем не менее, натурщик надвинул шляпу на лоб ниже «обычного» или «нормального» положения, поэтому это превратилось в движение. Когда вы рисуете и полагаетесь на прошлый опыт, ваш рисунок получится неестественным. Он будет выглядеть как анатомическая схема или шаблон. Когда вы делаете это в учебных целях, это приемлемо. Но когда вы рисуете движение, выйдите за рамки знаний левого полушария. Думайте в терминах движения, преувеличения, карикатуры, превращайте сухой рисунок в выразительное изображение движения.



Вот другой рисунок, где художник попытался ввести нас в заблуждение мышцами и структурой тела. Он настолько сконцентрировался на анатомии, что забыл проинтерпретировать позу. Этот художник может и не поправляет картину на стене, чтобы она висела прямо, но он определенно «поправляет» позу и превращает ее в рисунок из анатомического атласа.



Вот еще два ракурса той же самой позы. Оба художника сконцентрировались на частях тела, а не на движении. И вновь мы видим стремление выправить позу и боязнь использования углов. В своей версии я избавился от так называемой анатомии и сконцентрировался на движении героя, который опирается на что-то. Позже я могу свериться с анатомическим атласом и прорисовать детали, если это необходимо. Но на основе тех скетчей, которые сделали студенты, нельзя закончить рисунок.



Во время всего процесса рисуйте движение. Ищите сжатие и растяжение, углы, напряжение, баланс, силуэт, перекрытие формы, изменение, ищите, как можно привлечь внимание к центру внимания персонажа.



Когда вы идете на рыбалку, вы должны взять удочку и пойти в то место, где клюет больше всего, неважно, как вы себя чувствуете.



Вы "не поймаете рыбу", если будете рисовать анатомию.





## 129.Ценные инструменты

Я знаю, как трепетно вы обращаетесь с карандашами и ручками, как с ценными инструментами, с помощью которых можно выразить ваши внутренние мысли. Вы осторожно переносите рисунок на бумагу с нежностью, которая говорит, что вы действительно любите рисовать. Таковую же эмоциональную привязанность мы видим у музыкантов к их инструментам. Гитаристы бережно держат свои гитары и перебирают пальцами по струнам, как будто ласкают их. Пианисты делают то же самое (только они не могут обнять фортепьяно). Я наблюдал, как они нажимают на клавиши, словно пытаюсь извлечь из инструмента вибрато, как скрипачи. Это невозможно, но возникает ощущение что возможно, и это важная часть игры на фортепиано.

У меня есть самоучитель по фортепиано Роберта Дамма с радостным названием "Прыгающая слоновая кость". В философии автора я увидел параллели с рисунком. Я процитирую несколько абзацев из книги и попрошу вас мысленно заменять слово "музыка" на слово "рисунок".

Воспринимайте свой инструмент более тепло. Фортепиано, как и гитара - это "чувствительный" инструмент. Прикоснитесь к нему и вы извлечете тона и окрасите их в определенный оттенок так же, как горшечник придает форму глине. Воспринимайте сверкающие клавиши фортепиано как "кожу" инструмента, вы можете либо погладите ее, либо поранить ее. Погладьте клавиши, и звук получится насыщенный и мягким. Ударьте по ним, и звук выйдет резким и отрывистым.

Перестаньте думать, как будто вы играете "на" фортепиано. Представьте, что инструмент - продолжение вашего тела. Французы наывают клавиши "le touches"(от глагола "трогать") или "точки соприкосновения" — как будто клавиши, а не вы, умеют ощущать.

Каждый музыкант персонализирует свой инструмент. Посмотрите на вокалиста, сжимающего свою гитару, или, если у него нет гитары, сжимающего микрофон, или работающего с залом. Каждый музыкант воспринимает инструмент как продолжение своего тела, инструмент, который он или она использует, чтобы передать свои чувства по поводу музыки.

Надя Булангер, одна из лучших учителей прошлого столетия выразилась лучше всего, она сказала: «Не говорите со мной о таланте, есть только желание».

Подойдите к фортепиано, но не для того, чтобы просто сыграть кусочек произведения, а поэкспериментировать и сыграть его так хорошо, как только возможно. Не существует правильной техники игры на фортепиано, как бы громко некоторые люди не протестовали против этого. Манеры игры разных музыкантов отличаются очень сильно, тем не менее аудитория с одинаковым удовольствием слушает и пианиста А, и пианиста В. У вас никогда не получится сыграть одинаково одно и то же произведение. Попробуйте! Это как знаменитый сюжет, который переделывают для разных фильмов снова и снова. Всегда есть новый поворот: но иногда вы видите его только спустя некоторое время.

Приблизьтесь к композитору. «Пропустите» его через себя. Сядьте спокойно, выпрямитесь и расслабьтесь. (Вы не забываете заменять слова «инструмент» и «музыка» на «рисунок» и «история»?) Услышьте музыку у себя в голове, услышьте идеальную мелодию (первое впечатление?), пусть она будет гораздо лучше, чем в реальности (преувеличение?). Почувствуйте, как движение и ритм проходят сквозь вас (кинетические ощущения в вашем теле). ВЫ – главный «инструмент» этой музыки, вы ясно чувствуете мелодию, настраиваетесь с помощью тишины, вибрируете согласно ритму, отдаете ей всю жизнь. Вы чувствуете, как музыка наполняет ваше сердце и душу, и знаете, что мелодия вот-вот появится на свет.

На позднем этапе своей карьеры Глен Гоулд играл довольно демонстративно. Он очень близко наклонялся к клавишам, как будто стараясь извлечь из инструмента более интимный звук. Он даже подпевал фортепиано к досаде звукозаписывающей команды. Некоторые из его записей специально обрабатывались, чтобы убрать его «мурлыканье». Тем не менее, что бы вы ни думали про «драматичность», Глен всегда выдавал божественные интерпретации, его техника была безупречна, а преданность инструменту – безгранична.

В следующий раз, когда вы будете изучать работы ваших любимых художников, думайте не об их технике или знаниях, попробуйте представить, что они чувствовали, когда рисовали определенные объекты, используя определенные средства.

С одной стороны довольно опасно слишком сильно любить рисование, вы станете чрезмерно самодовольны, особенно это касается художников-фазовщиков. Вы водите карандашом по бумаге несколько часов в день и чувствуете, будто рисуете. Вы удовлетворены, потому что проделали хорошую работу, но неправильно думать, что вы улучшили свои навыки. У времени есть плохое свойство, оно быстро проходит. Вы приняли решение учиться рисовать, учиться анимации, но эти стремления со временем ослабевают. Вы прекратите учиться, и это станет привычкой, которая аукнется вам позднее. Старые привычки очень сложно сломать, а новые – сложно приобрести, отмахиваясь словами «У меня нет на это времени и энергии».

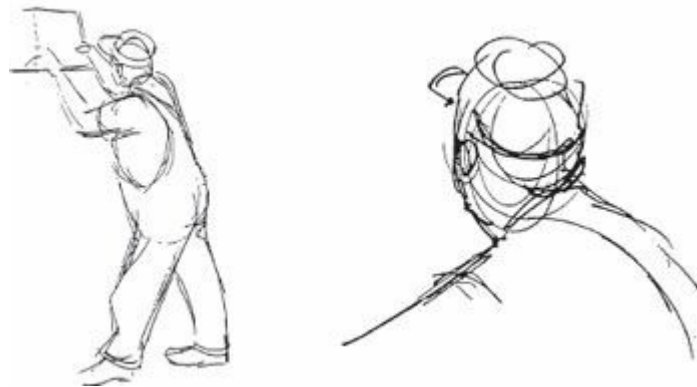
Я не приверженец традиции ставить перед собой цели на следующий год 31 декабря. Но если вы обычно делаете это, перед вами уникальная возможность составить план шагов, необходимых, чтобы стать хорошим художником, а в частности художником студии Диснея.

Я настоятельно побуждаю вас приобрести эту привычку, как минимум в рисовании движения или действия. Возможно, вам всего лишь стоит начать с того, чтобы рисовать, что вы чувствуете, а не то, что видите или думаете. Попробую пояснить на примере, а не на одних словах.

Перед вами плотник с деревянной панелью. Студент на рисунке изобразил только факты. Он нарисовал в правильном месте шею, руки тоже прикрепляются к нужным местам, и очевидно, что плотник собирается приделать панель туда, куда направлен его взгляд. В моем рисунке плотник чуть изгибается в верхней части туловища, как будто он только что поднял панель с пола или со скамейки, и держит ее сбоку, либо думая, куда лучше ее поместить, либо он стоит слишком близко к стене и не может расположить панель прямо перед собой. Благодаря такой позе зрители видят панель лучше, ее края указывают именно туда, куда он смотрит. Из-за такой позы я смог удлинить мышцы шеи, чтобы акцентировать взгляд, направленный вверх. Поэтому ноги не параллельны друг другу. В повороте тела есть изящное напряжение и ощущение движения. Я это не изобрел. Это уже было в положении тела, я только вытащил это наружу. Я получил так называемое «внетелесное» впечатление. Я встал в эту позу, превратился в форму, в которую гончар наливает глину, почувствовал движение. Представьте себя режиссером, который показывает актеру, что нужно делать.



Вот довольно милый рисунок, который пресно рассказывает нам, что плотник пытается приладить панель к стене. Я поработал только над одним участком — над областью головы. Если человек смотрит вверх, мышцы шеи растягиваются, а задняя часть головы упирается в верхнюю часть спины. Он смотрит немного вправо, поэтому ухо с левой стороны чуть повернуто влево. Герой наклонился вперед, он погружен в свое занятие, поэтому художник должен «подчеркнуть» этот интерес, используя нужные формы и линии, обозначив напряжение.



Вот попытка новичка изобразить плотника, который изучает панель. Я предложил ему отвлечься от деталей, от рук, от лица и сконцентрироваться на простом и абстрактном действии того, что случилось, используя простые формы. Простыми формами легче манипулировать. Вы с легкостью можете вытягивать их, располагать под углом, сжимать, изменять. Детали добавьте позже, когда сформируется основное действие. Обратите внимание, я не нарисовал глаза, но мой плотник все равно смотрит на панель.



Вот еще один скетч новичка, который начал с частей. Я посоветовал ему сделать позу более абстрактной, используя базовые элементы: плотник смотрит на чертеж в раздумьях, что делать дальше. Он смотрит в нижнюю часть листка, поэтому подбородок упирается в грудь. Кажется, что он немного наклонился вперед (Но возможно это всего лишь образ, «возникший у вас в голове». Будьте осторожны, возможно перед вами обычные складки одежды. Совершите «внетелесное» путешествие и посмотрите, что на самом деле происходит.) На самом деле плотник чуть отклонился назад, чтобы увидеть, что нарисовано внизу схемы. Он согнулся и из-за выпуклых плеч кажется, что он наклонился вперед. Когда вы продумываете движения наперед, вы изображаете более ясное, более четкое движение, которое околдовывает как будто по щелчку пальца.



## 130. Рисунок движения, энтузиазм и подобное

Я не могу не упомянуть о суматохе, связанной с моей недавней госпитализацией. Я оказался в непростой ситуации и хочу поблагодарить всех душевных, заботящихся обо мне и любящих меня людей за то, что они не оставили меня в трудную минуту. Я получил много звонков и предложений о помощи, которые действительно тронули меня. Возможно именно звонки и посещения исцелили меня - я просто вынужден быстро поправиться, чтобы вернуться домой и отдохнуть от всего этого.

Эмпатия - это необходимый ингредиент для того, чтобы стать хорошим аниматором или ассистентом аниматора. Будьте чувствительные к эмоциям и переживаниям других людей, чтобы суметь передать эти переживания аудитории естественно и с ноткой юмора. Хорошее произведение искусства появляется на основе ощущений и чувствительности, подкрепленной упорной работой и стремлением к совершенству. Но ничего из вышеперечисленного невозможно без энтузиазма. Упорная работа делает вас моложе. Энтузиазм делает вас моложе. Стремление к совершенству делает вас моложе. Благодаря всему этому вы смотрите в настоящее и в будущее, а не в прошлое. Ваши прошлые достижения конечно же важны, но не заикливайтесь на них. Впереди множество увлекательных, воодушевляющих целей, которые нужно достичь.

Позвольте мне рассказать вам о новичке на наших занятиях, который "согрел" мое сердце стремлением покорять новые вершины. Его зовут Дилан Колер. Дилан, как бы лучше подобрать слово, "не-художник". Он решил посещать занятия, чтобы научиться рисовать. У него не было никакого опыта профессионального рисования, не было "форы". Согласно записям, он пришел около двух месяцев назад. Я не делаю из Дилана гения и не приписываю себе особых заслуг. Я пытаюсь сказать, что он начал с чистого листа. Никаких заранее усвоенных идей о структуре, технике, стиле или деталях. Он не пришел изучать анатомию, или композицию, или другие техники рисунка. Он быстро усвоил основную цель занятий - исследование движения. Я буквально слышал, как пела его душа, когда он скользил карандашом по бумаге, приближаясь к цели.



Если он решит стать художником, ему придется изучить другие аспекты рисунка: анатомию, ракурсы, перспективу и т.д. Большинство из нас начинали с этого, игнорируя попытки правого полушария уловить смысл. Разумно сочетайте формальное обучение и необходимость эмоционального выражения - ищите золотую середину.

Под словами "начал с чистого листа" я имею в виду, что он не работал под влиянием Бриджмана, Перарда, Хогарта, Микеланджело, Хоппера, Ингеса и других знаменитых мастеров и учителей. У нас с вами была точка отсчета, а что является едва ли не лучшей точкой отсчета, как ни работы знаменитых мастеров? Но иногда, как говорится, завязки передника должны быть развязаны. У каждого из этих художников была цель, которая вела их по пути, на котором они стали знаменитыми. Они перешли от экспериментов к уникальному способу самовыражения. Вы выражаете себя с помощью рассказывания истории. Мы не уверены, могли бы Рембрандт или Хоппер справиться с такой задачей. Вы справляетесь с ней, потому что учитесь. Анимация! История (анатомия и движение)! Средний зритель мгновенно видит, владеете ли вы навыком нарисовать любого персонажа с любого ракурса, в любом положении и движении. Если вы серьезно изучали творчество Рембрандта, вы смотрите на мир его глазами. Недавно я перечитывал книгу "Группа из семерых" (про группу канадских художников), и одно предложение поразило меня: "Тем не менее Томпсон был художником, предпочитающим прислушиваться к своей интуиции, он часто превосходил мастерством своих коллег, на пути которых стояло их академическое образование". Академическое образование безусловно необходимо, но так же необходимо уметь отодвигать его на второй план. На первом плане находится преувеличение, юмор, энтузиазм, сильное действие, проницательность, и много-много движения и суматохи. Невероятный спектр действий.

Тем не менее, Дилан не отталкивался от работ известных мастеров, и не поддавался их влиянию. У него в распоряжении была только модель, он сам и движение, которое он пытался уловить. Ситуация Дилана напомнила мне фразу из одного вестерна: "Здесь не школа для новичков. Ты выходишь в поле и либо побеждаешь, либо проигрываешь".

У меня не сохранились его первые наброски, но есть те, которые он нарисовал через некоторое время после начала курса.



Вот самые последние. Посмотрите на них с мыслью о том, что он не учился рисунку, он изобразил движение героев чисто, естественно и, что самое главное, самостоятельно. Наброски удивительны.

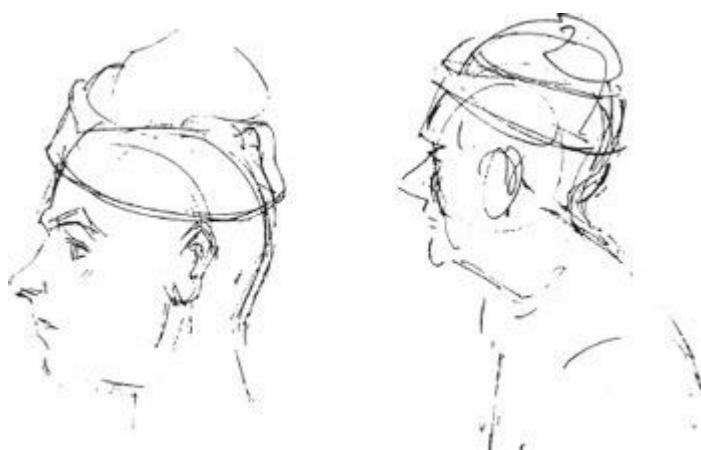




Я прошел огонь, воду и медные трубы. Когда я начал заниматься анимацией в 1937, я только 2 месяца как закончил школу. Я не знал, что есть художественные школы. И даже если бы я знал, у меня не было возможности ходить в такую школу. Тогда кто угодно был готов нарисовать персонажа за четверть или за половину доллара. Я даже не знал, как изучать рисование. В студии (Минц) работали несколько великолепных художников, но их было не достать. Время шло, и мы решили организовать сессии, на которых бы учились рисовать. Но они напоминали скорее обмен нашим опытом обучения. У меня всегда были проблемы с памятью, поэтому моя жизнь представляет собой череду обучения и переучивания, обучения и переучивания. Я сейчас не предаюсь воспоминаниям, я пытаюсь сказать, что здесь, в студии Дисней, вас окружают невероятные возможности для обучения новому. У Билла Мэтьюса есть исследовательская библиотека, от которой голова пойдет кругом, если конечно вы хотите, чтобы у вас вскипели мозги. В ней вы найдете книги, лекции и записи по анимации и связанным с ней областям. Также в студии есть много опытных аниматоров и специалистов по чистовой анимации, которые с удовольствием вам помогут.

Теперь я возьму не себя роль вашего крестного отца и пожелаю вам побольше энтузиазма. Не просто бодрящих ощущений, которые взрываются внутри вас подобно маленьким фейерверкам, а хорошего, долгого, вселяющего энергию и силы энтузиазма, который помогает добиваться целей. Настоящего энтузиазма, который появляется, когда он вам необходим. Вы все испытывали это ощущение, вы знаете, каков механизм его действия. Немного практики и вдохновения — и вы научитесь сохранять эти ощущения на продолжительное время. Только энтузиазм поможет вам не сдаваться, не переставать пытаться. Только энтузиазм привнесет в вашу жизнь радостные впечатления. Поэтому с **НОВЫМ ГОДОМ!**

P.S. И напоследок я разберу один рисунок. Он иллюстрирует мои слова о «чистом листе», о том, как важно не полагаться на идеи и мысли, которые существуют у вас в голове. Перед вами хороший, четкий рисунок головы, все пропорции в нем соблюдены. Художник сделал его «по учебнику». Художник слишком старался показать зрителям, чему он научился, что напрочь забыл передать позу, в данном случае позу повернутой головы, нет, это слишком скучно! Допустим, герой задумчиво уставился на что-то в углу комнаты. Именно на этом моменте мы погружаемся в историю, а не в анатомическую книгу, в которой описано, как выглядит голова.



В книге «Дух творчества» Роберт Генри пишет: «Умный художник акцентирует в рисунке то, что наиболее выгодно подчеркнет предмет или объект. Этот предмет или объект попадает в зону особого внимания – особого видения (рисунок движения). Художник не повторяет природу.» В другой главе он пишет: «Каждая эмоция выражается через тело. Дверь открывается, кто-то входит в комнату. Взгляд отражается в каждой части тела. Если модель задумалась и мечтает, каждое движение тела, изнутри или снаружи, отражает это.» Такое видение делает рисунок увлекательным, а анимацию – эффективной. Естественно, художник должен знать анатомию, пропорции и т.д., но он должен использовать их как средство выражения эмоций и чувств героя. Не забывайте, вашими героями могут быть животные, люди или мультипликационные персонажи. То, насколько убедительными они будут, зависит от того, как ВЫ заставили их действовать, а не от того, насколько их изображение напоминает картины Хогарта, Лумиса, Бриджмана или Шайдера.

## 131. Форма - многофункциональный прием в рисунке.

Чтобы получить то, чего у тебя никогда не было, нужно делать то, что ты никогда не делал.

Неизвестный

У формы есть много функций. Одна из самых важных: опознание объектов и их частей. По форме вы узнаете такие простые объекты, как коробка или банан, и различаете более сложные структуры, как человеческое тело.

Другая важная функция форм – создание ощущений и определенных реакций. Мы постоянно сталкиваемся с символами, вызывающие определенную реакцию. Например, стрела показывает направление. Стрела, которая нарисована на тротуаре, она показывает, куда идти. Стрелки мигают около эскалаторов, показывая, куда те движутся: вверх или вниз. Наконец, по грубо нарисованным стрелкам мы понимаем, где на улице проходит «гаражная распродажа». Зигзаг обозначает молнию или электричество. Когда вы смотрите прогноз погоды, зигзаги на карте показывают, где идут грозы. Компании, занимающиеся электричеством, часто включают зигзаг в логотип. Множество форм и символов являются неотъемлемой частью любой культуры.

Форма может обозначать движение. Изображение аэродинамичных машин и самолетов показывает скорость..



Лестница подразумевает пошаговое движение вверх.



Линия на графике подразумевает постоянное улучшение в течение длительного периода времени.



Изогнутая линия говорит о движении в направлении изгиба.



Диагональная вертикальная линия напоминает о качающемся маятнике.



Три подобные линии могут означать либо увеличение скорости движения, идущего вниз, либо уменьшение скорости движения, идущего вверх. (Для аниматоров это будет означать замедление начала и окончания движения)



Несколько линий, между которыми увеличивается дистанция, говорят об увеличении скорости.



Когда вы рисуете пулю, а потом удлиняете ее форму, это говорит об увеличении движения и скорости.



Есть много приемов: они вам либо очевидны, либо вы их не осознаете – они где-то в вашем подсознании. Тем не менее, вы реагируете на их значение. Вы художники, поэтому не позволяйте символами «уходить в подполье» - это мощные приемы. Чтобы показать движение, нельзя использовать очевидные символы, например стрелы. Тем не менее, вы можете создать движение, направление и ощущение, изменяя и корректируя формы. Например, вам нужно подчеркнуть, что человек указывает на что-то. Для этого можно удлинить руку и слегка сузить ее к концу (как пуля, которая набирает скорость).



Я так и представляю, как некоторые из вас подумали – ИСКАЖЕНИЕ! ДЕФОРМАЦИЯ! НЕЕСТЕСТВЕННОСТЬ! Но не забывайте, каждый аниматор использует подобные приемы. Когда персонаж собирается прыгать, он очень сильно сжимается, а на самом пике прыжка растягивается на полную длину и даже больше. Такой герой, как например кролик Роджер растягивается на полную длину, когда быстро и безумно уносится прочь. Пользуйтесь подобными приемами, осторожно и с изяществом – но пользуйтесь.



Я часто заставляю художников/студентов пользоваться преимуществами строения моделей. Некоторые из натурщиков «нормального» телосложения, другие высокие и худые, а третьи – маленькие и толстые. У многих из вас сильна привычка подгонять все под «стандарт». Наша модель с прошлой недели, Вероника Тофт, была высокой (6 футов, 1 дюйм), худой девушкой с царственной осанкой. Тем не менее, 18 из 19 художников уместили ее рост в стандартные 5 футов 9 дюймов, используя при этом много изогнутых линий и плавных переходов. Форма потеряла значение. Комплекция человека влияет на уникальность движения. Сгладьте формы и получите пресный вариант яркой, даже выдающейся позы.

От озабоченности "сделать все правильно", от желания вписать все в рамки "нормальности" очень сложно избавиться. Стремление сделать все идеально сужает ваше видение в одну точку.



Хотя перфекционизм - это концепция раскрытия и расширения взгляда.

Если вы занимаетесь рисунком, в особенности анимацией, стремление к совершенству предполагает использование множества приемов: сжатие и растяжение, удлинение, преувеличенное движение, все виды форм - а также дух эксперимента, риска и долю юмора. Каждый хочет создавать милые и приятные рисунки. Но иногда в изображения нужно вложить смелость, юмор, тонкость или искажение, наравне с эмоциями, которыми вы наделяете своих персонажей. Вы не можете представить, что это все уже есть в ваших рисунках, вам нужно *поместить* это в изображения. Под словом "поместить" я не имею в виду скопировать. Я хочу сказать, что вы должны воспользоваться изобразительными средствами и приемами, о которых я говорил выше.

Я не могу понять художников, занимающихся анимацией, но не изучающих движение. Наша работа - интерпретировать историю, будь то комедия, трагедия, мистика и т.д. Если бы вы были на сцене и играли строго деспотичного родителя бранящего своего ребенка, а затем шута-простачка, попавшего в руки головорезов, вы бы переключались между ролями. Вы бы не "подгоняли" своего героя под "нормального" человека.

Иногда я словами описываю позу или движение своим студентам. Некоторые говорят: "Если бы я мог видеть также, как вы" или "теперь, когда вы рассказали, что делает модель, я тоже это вижу". Развивайте навык видеть то, что сразу бросается в глаза. Именно он отличает вас от ваших зрителей.

*Им нравится, когда их развлекают.* Вы с другой стороны камеры - *это вы развлекаете.* Это требует актерских навыков, умения поставить себя на место другого, создать уникального героя, сделать историю правдоподобной, захватывающей, способности подражать, имитировать, изобретать, играть, придумывать.

Отойдите от "нормы" и создайте череду персонажей, каждого со своим особым, отличающимся стилем движения. Вызовите ощущение комичности, трагичности, страха, счастья, самоуверенности и множества других эмоциональных состояний. Не пытайтесь нарисовать "нормальную" человеческую фигуру и "приделывать" ее ко всем персонажам.

Изменяйте реальность - растягивайте реальность. Ваша обычная жизнь может быть скучной и однообразной, но когда вы начинаете рисовать - делайте то, что обычно не делаете. Возможно вам придется спасти кого-то от злодея, лететь на самолете, или путешествовать в Неверленд, оставляя за собой след из волшебной пыли. Вы никогда этого не делали, но вам надо убедить зрителей, что делали - с помощью рисунка.

Для начала неплохо будет перестать придерживаться норм и "приводить реальность в порядок". Научитесь "прогибаться" под потребности вашего героя (или модели). Большинство ваших зрителей живет "нормальной" жизнью. Они пришли в кино, чтобы попасть в другую реальность. Я не прошу вас просто дать себе свободу или поймать вдохновение - нужно заставить себя влезть в шкуру другого человека или животного, получить новые ощущения "из первых рук". Станьте тем, кем не являетесь. Рисуйте то, что раньше никогда не рисовали, выражайте в рисунке то, что чуждо вашей природе. Станьте птицей, животным, девочкой, мальчиком. Сейчас не время наводить порядок. Сделайте шаг из вашего "я", погрузитесь в мир трансформации, станьте своим альтер-эго, другой личностью.

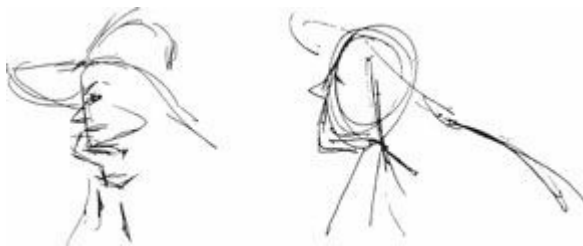
Станьте суррогатным героем, заместителем, игроком на замену. Меньше всего здесь нужно стесняться. На кону стоит способность ваших персонажей к действию. Вы ответственны за это. Вы можете забыть о визите к стоматологу, о боли в спине, о проблемах с карбюратором. Но это - иллюстрация. Путешествие начинается, когда вы создаете первое впечатление о том, что нужно нарисовать. С этого момента прощай Джон или Джейн Доу и привычная потребность "приводить все в порядок". Вашим персонажам нужно, нет, необходимо пересечь границы нормальности. Если вы не выйдете за границы мира, в котором живут ваши зрители, то что за путешествие это будет для них?

Вам потребуется во многом понимать, ощущать ваших альтер-героев, а также чувствовать к ним близость и симпатию. Этому навыку нужно учиться. Много учиться, если хотите быть хороши в этом. Рисование - это не просто расположение линий на странице. Это все выше перечисленное и еще больше. Это постоянное наблюдение, интерпретация, заинтересованность миром, вовлеченность и воодушевление, развитие навыка видеть сходство и различия, нюансы...и способность превращать все это в линии. В линии и формы. Да! Линии и формы, которые сжимаются, растягиваются, взаимодействуют друг с другом, создавая движение, настроение и иллюзию жизни.

Вот несколько рисунков с последнего занятия. Вы видите, что на каждом из рисунков художник "не чувствует" позу? Художнику нужно было применить логику, движение очень логично по своей природе. На первом рисунке вы видите попытки интерпретации одной и той же позы: девушка наклонилась и положила голову на руки, опираясь всем весом на локти. Часть проблем вырастает из попытки нарисовать *девушку*, а не *движение наклона и попытку не уронить голову на колени, поддерживая ее рукой*.



Вот еще две попытки скопировать модель, не используя линии и форму, чтобы рассказать историю. Я лучше объясню все, заставив вас наклониться вперед и опустить голову на руку. Попробуйте. Вы чувствуете, как подбородок очень точно попадает в ладонь? Вы чувствуете, как выдается подбородок и вытягивается передняя часть шеи? Взаимодействие этих отдельных форм создает движение.



Вот похожая проблема. Попытка скопировать линии модели приводит к сложностям. Изогнутая линия шеи на рисунке уничтожает изящество девушки - также на рисунке видно, насколько героине неудобно. И вновь: сами примите ту же позу, посмотрите вверх и почувствуйте, как выдается ваш подбородок, вытягивается шея, а задняя часть головы упирается в верхнюю часть спины. Вы работаете с тремя формами: телом, которое находится в нормальном положении, головой, которая смотрит вверх и шеей, с помощью которой нужно создать впечатление естественности, изящества и шарма.



Черт возьми, я хотел сделать этот урок коротким и заняться рисунками. Мне нужно проделать кое-какой увлекательный эксперимент, к которому не терпится присутствовать. Тем не менее, напоследок покажу вам рисунок Вероники (рост которой 6 футов 1 дюйм), укороченной до "обычных" 5 футов и 9 дюймов. На рисунке студента ее рост не превышает даже 6 с половиной голов, что даже ниже "нормального". На своем рисунке я сделал эту модель ростом 8,5 голов, что на мой взгляд лучше отражает высокую, худую, шестифутовую женщину. Если вы поза не очень определена, не изображайте эту неопределенность в рисунке. Полагайтесь на чувство логики. Выберите ближайший похожий жест и упростите его до легко читаемого движения. Я не говорю избегать изображения нюансов, но если вы перейдете к нюансам слишком рано суть позы может ускользнуть. Оставьте нюансы на потом.



## 132. Расшифровка и определение движения.

Я сижу и пишу новый урок, а мои мысли порхают вокруг как бабочки. Есть много разных подходов к рисунку. Когда вы рисуете, вы концентрируетесь на множестве аспектов рисунка как вовне, так и внутри. Ваши мысли должны быть гибкими, чтобы не заикливаться на 1-2 аспектах, застрять на них и пренебречь, проглядеть остальные, а в особенности историю рисунка. Довольно сложно выделить какой-нибудь элемент и хорошо его нарисовать, не говоря уже о том, чтобы изобразить все необходимые элементы. Наш самый большой враг - привычка. Помните фразу неизвестного автора из прошлого урока? Он (или она) сказал: "Чтобы получить то, чего у тебя никогда не было, нужно делать то, что ты никогда не делал. "

Рисование - это процесс постоянного возвращения назад и вперед, вовне и внутрь. Мы мысленно балансируем, чтобы убедиться, что мы не забыли о всех принципах рисунка, среди которых движение - это основа всего. Как правило, когда вы концентрируетесь на движении, остальное встает на свои места.

Ниже вы увидите три наброска одного и того же художника. Он новичок, но уже приобрел плохие привычки. Он понял, что первый скетч "не удался", поэтому сделал еще одну попытку. И вновь оказался недоволен результатом - поэтому попытался в третий раз, тогда я его остановил и исправил кое-что. На его примере вы видите, как из-за мысленных привычек он повторял одну и ту же позу три раза подряд. Чтобы больше переместить вес героя на правую руку и наклонить голову к правому колену, персонаж должен наклониться еще больше. При этом подбородок опустится ниже, чем плечи. Та точка, где герой контактирует со стулом будет опорной точкой, от которой все тело наклонится вперед.



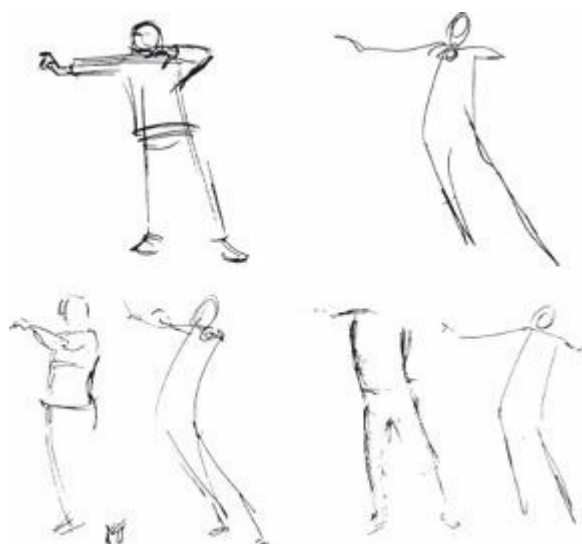
Скорее всего у вас не получится эффективно собрать позу из ее элементов, если вы будете копировать модель. Если у вас в голове нет определенной цели (определенного движения), вы растеряетесь. В конце концов, у вас конечно же получится приличный рисунок, но суть в том, что в анимации мы не довольствуемся тем, что получится, есть история, которую нужно проиллюстрировать, и ваши усилия и результат должны быть направлены на эту цель. Бывает так, что аниматор оставляет на доработку своему ассистенту (художник по клинапу) довольно грубо нарисованную сцену. Художник по клинапу в таком случае должен собрать в кулак все свои способности по интерпретации и изобразить наиболее подходящее движение. Это похоже на проблему, с которой мы сталкиваемся на наших занятиях - тщательное продумывание особенностей, физических атрибутов, ментальной мотивации позы, движения и действия. Это и есть цель наших занятий, и поэтому я критикую тут ваши работы. Чтобы побудить вас к исследованию, чтобы вытянуть из каждого движения как можно больше.

Вот похожая поза, но с другого угла. Голова лежит на ладони руки. Что первое вам приходит в голову, когда вы думаете об отдыхе? Правильно! Положить голову на подушку или на ладонь руки. В этом рисунке есть много прекрасных моментов, но чего там нет - так это ощущения, что голова покоится (отдыхает) на руке. Мой набросок, хотя он очень грубый, как минимум передает это сообщение:





Здесь (и на следующих рисунках) вы видите три наброска одной и той же позы, но с немного разных углов. Один из художников подчеркнул вытянутую правую руку. Другие подчеркнули движение, которое модель делала почти незаметно - наклон верхней части туловища назад. Я же изобразил парня, который стоит обращаясь к толпе "Послушайте меня, леди и джентльмены", ну или поет Санта Лючию. На этой позе я попробовал свои силы.



Не подумайте, что я преувеличиваю движение: когда вы поместите героя на задний план или наденете на него костюм или просто переместите в другое место, преувеличение сгладится. На последнем рисунке героя дует на очки, возможно, чтобы смахнуть с них пылинки или протереть их специальной салфеткой. Студенты рисовали "*вещи*", в не *историю*. На рисунке студента есть и очки, и губы персонажа немного вытянуты вперед, но между ними довольно мало связи. На своем рисунке я попытался показать, как воздух выходит из его легких: через шею - она немного вытянута. Таким образом я изобразил движение воздуха: через вытянутые губы - к очкам, которые находятся на пути движения воздуха. Все элементы - спина, шея, уши и т.д. - указывают на очки.



## 133. Решающий момент

Вы рассказываете шутку, а слушатели взрываются от смеха. Вы наслаждаетесь быстротечным моментом, когда ваш собеседник на пике радости, и не потому, что ваша шутка удалась, а потому, что вы любуетесь предельным выражением движения.

Вы смотрите матч по любимой игре по ТВ или на стадионе. Игрок почти «завис» в воздухе и отбил сложный мяч, который был вне его досягаемости. Это потребовало нечеловеческих усилий, и вы жалеете, что не смогли сфотографировать этот момент или сделать быстрый скетч. Но если бы вы рисовали скетч, вам пришлось бы поймать «предельное» движение, полагаясь на закрепленное в памяти «первое впечатление», ведь «предельное» движение длится всего пару секунд.

Генри Картиер-Брессон, фотожурналист и документальный фотограф, мастерски умел поймать «решающий момент». Возможно вы видели коллекцию его фото в книге под аналогичным названием. На самом деле Картиер-Бренсон начинал как художник. В начале 30х у него была корпусная неподвижная фотокамера, с нее и началась его карьера фотографа. «Камера – это быстрый способ интуитивного изображения». Он говорил, что камера помогает ему понимать то, что он видит: «Камера мгновенно, в доли секунды, фиксирует смысл события, так же как и точную организацию форм. Поэтому фото получается по-настоящему выразительным».

Звучит знакомо, не правда ли? В своих работах вы, как художники, «в доли секунды осмысляете произошедшее», а также создаете «точную организацию форм» из-за чего картина получается «по-настоящему выразительной». Но более того, аниматор не только «осмысляет произошедшее», но и оживляет рисунок, добавляя промежуточные кадры между предельными движениями. Все это можно сделать с помощью приемов тайминга, замедления элементов, сжатия и растяжения и других техник..

Не удивительно, что Картиер-Бренсон переключился на фотографию. Все, что ему нужно было сделать – это нажать на маленький рычаг в нужное время – в «решающий момент».

На занятиях по рисованию движения мы пытаемся понять, как получается этот решающий момент. Если мы не видим его в модели, значит нужно самими создавать его. Фотографу остается полагаться на фотогеничность своего натурщика. Художник полагается только на свое чутье. Когда вы рисуете с натуры или создаете анимационную сцену, вы изображаете движение, или подражаете движению, действию, или преувеличиваете движение, то есть «создаете «точную организацию форм» из-за чего картина получается «по-настоящему выразительной».

Я ни в коем случае не принижаю творчество Картиера-Бренсона. Он был великолепным фотографом. Я использую его как пример, чтобы раскрыть о художниках правду. Например, вот параграф из книги «Актуальная биография», 1976. Я поместил его сюда, но я не хочу чтобы вы все вдруг стали новыми Бальзаками и Пуссенами. Прочитайте его и «найдите вкус к впечатлениям и ощутите формы, создавая их».

Картиер-Бренсон умел поймать и ухватить суть движения, возможно потому, что он рано начал рисовать и изучать композицию, кроме того увлекался Дзен. Но возможно и потому, что он обладал уникальным талантом искать и наслаждаться жизнью в многообразии форм. Хилтон Крамер писал рецензию о выставке Картиера-Бренсона в Музее Современного искусства в New York Times (7 Июля, 1968) и отметил множественность аспектов его творчества, назвал его Бальзаком и Пуссеном современной камеры, который "показывает невероятный вкус к впечатлениям и тонко ощущает формы, создавая их".

На прошлой неделе мы рисовали скетчи Аллена Чанга, натурщика, занимающегося боевыми искусствами. Он сделал перед нами несколько упражнений на разогрев, и мы поняли (или вспомнили), что очень сложно удержать в голове позу, когда объект перемещается. Нужно выбрать положение, удержать его в кратковременной памяти на такое время, чтобы успеть перенести его на бумагу. Как будто делаете мысленную фотографию. Если мы уставимся на объект, когда он движется, все образы в голове смешаются и сольются в одну невнятную картину. Лучше будет, если вы отделите выбранную позу быстро взглянув на нее, а затем закроете глаза (или отведете взгляд в сторону), чтобы последующие движения не спутали впечатления.

Это еще одна причина, почему быстрый скетчинг так важен для нас. Такие упражнения обостряют и улучшают взаимодействие между глазом и рукой – это очень ценный навык для художника/актера/аниматора. (Для того, чтобы объединить все эти специальности в одну, надо изобрести новое слово – ведь не все из вас станут аниматорами, но многим профессионалам необходимо изучать движение. Моя жена Ди придумала слово "анимактхуд", но это скорее смахивает на подвид динозавра. )

Мы могли бы запечатлеть нюансы разогревочных движений Аллена Чанга с помощью видеокамеры, но так делать нельзя. Мы должны научиться рисовать эти движения - и быстро. Наилучший совет, который я вас могу дать: начинать рисовать с туловища. Вы получите основу, на которой можно строить остальные предельные движения. Чтобы прикрепить к телу голову, руки и ноги, нужны секунды. Если рисовать эти части тела отдельно и независимо друг от друга, вы запаникуете и запутаетесь (особенно если спешите). Если вы пытаетесь запечатлеть что-то в спешке, прекратите создавать картину, а лучше рисуйте набросок. Во время скетчинга большинство из вас ориентируются на вашу обычную скорость рисунка. Если вы не отрываете ручку или карандаш от бумаги, вы тратите меньше усилий. Кого волнует, если на рисунке будет пара выбивающихся из общей картины линий? Вы быстрее набросаете скетч, потратите меньше сил, рисунок будет более естественным, то есть более живым. В рисунке будет движение, а это и есть наша цель.

В "мысленной фотографии", которую вы сделали, вы "назвали" позу, то есть определили, что происходит на рисунке, обозначили основные формы и отвлеченные моменты, таким образом, вы обозначили основные точки/пункты, которые определяют движение, из которых оно состоит. Этими опорными моментами могут быть локти, взаимодействующие друг с другом, а также плечи, руки, ладони, колени и ступни. Вы присоединяете их к телу и вуаля, появляется движение. Звучит легко? Да, но нужно практиковаться, практиковаться, практиковаться. Поэтому держите своей скетчбук на доступном расстоянии, чтобы никто даже не смог уличить вас в том, что вы фотографируете больше, чем рисуете.

Недавно я перенес небольшую операцию, и врач сказал мне лежать и не перенапрягаться. Мне пришлось лежать и смотреть телевизор. Я нашел пару телешоу, смотрел их и делал наброски. Когда вы начнете смотреть подобные телешоу, вы поймете, насколько бессердечны режиссер и съемочная группа: вы не скоро решитесь делать скетчи сцены, потому что участники шоу, на которых вы только что концентрировались, через секунду могут оказаться на полу. Вот несколько моих рисунков (ни в коем случае я не пытаюсь впечатлить вас великолепием моих быстрых скетчей, я лишь пытаюсь вдохновить *вас* приобрести привычку рисовать - всегда и везде.)



## 134. Как взаимодействует герой и то, что его окружает?

Жаль, что на наших вечерних занятиях мы не можем работать сразу с двумя моделями. На примере двух моделей мы могли бы исследовать и изучать взаимоотношения между персонажами, а в анимации часто приходится сталкиваться с этой проблемой. Тем не менее, мы по полной можем использовать реквизит. Я постоянно упрощаю своих студентов строить движение вокруг каких-либо предметов, потому что именно реквизит раскрывает позу - то, что называется "историей" рисунка. В анимации вы сталкиваетесь с чем-то подобным. Единственное отличие в том, что история длиннее. Но взаимодействие между персонажами и окружающими вещами - такое же.

Герой может держать зонтик, который защищает от дождя и зонтик, который защищает от палящего солнца. Натурщик с телефоном в руках также может натолкнуть вас на совершенно разные мысли: по телефону просят о помощи, или это дружеский звонок, или нежелательный звонок от бывшего супруга, или от надоедливых маркетологов. Освободите свой разум от анатомических подробностей и ненужных деталей, и это позволит вам придумать историю, которая скрывается за позой. Обычная шляпа может защищать героя от солнца, прикрывать лысину или служить модным штрихом образа. Каким бы ни был реквизит, никогда не рисуйте его в отдельности от персонажа. Допустите ошибку, неверно используете реквизит - и аудитория будет разочарована. У каждого предмета есть смысл, примите это во внимание.

В театральной среде реквизит - это все, что связано с историей, действием и ролью актера. У этого слова есть и атрибутивное значение, то есть реквизит - это все, что связано с характерными чертами героя. Например, заикание или другие особенности героя - тоже своего рода реквизит. Каждый персонаж - это личность, которую можно узнать по определенным характерным чертам. Они должны проявляться ярко, иначе персонаж получится слабым и безжизненным. Внешние атрибуты, например зонтик или ружье и т.д., не менее важны для создания образа героя. То, как героиня держит какой-либо предмет, раскрывает ее характер в сюжете или истории.



На прошлой неделе я позировал на занятии в классе, при этом я использовал кучу реквизита, чтобы каждый из вас извлек пользу из урока. Результат меня порадовал. Я конфисковал некоторые ваши рисунки, чтобы уже при свете изучить, как вы обыграли в рисунках реквизит и движение. Вы видите рисунки Билла Берга. Когда он пришел на занятие, от него разило самоуверенностью и предвкушением, что и видно в его рисунках. Я редко засекаю время, которое тратится на рисунок, но эти наброски были сделаны за 8-10 минут. И за 10 минут Билл многое успел.



Джеймс Фуджи, "постоянный посетитель" занятий во вторник и среду преуспел в том, чтобы уловить суть движения. Его рисунки - не фотографические копии, это рисунки настоящего, естественного движения, которыми бы гордился каждый аниматор.



Недавно я рассказывал вам о Венди Вернер, о художнике-новичке. Она не оставила свои попытки научиться этому ремеслу и во многом преуспела. Когда вы посмотрите на рисунки ниже, вы увидите, что она научилась видеть трехмерно. Движения на набросках очень четкое.



Дилан Колер, другой художник-новичок, на своем примере показывает, как, без изучения анатомии и техники рисунка, можно, несмотря на очевидные препятствия, сконцентрироваться на важных элементах изображения движения и получить убедительный рисунок с "историей" (как бы хорошо вы ни владели языком, вы не смогли бы сконструировать такое длинное предложение - но прошу прощения, я хотел сказать именно то, что сказал)



Дэн Було рисует энергичные наброски. Он наделяет рисунки импульсом, он страстно изображает движение, не отвлекаясь на скучные детали. Но даже без нюансов и деталей понятно, что за предметы нарисовал художник и как они вписываются в "историю".



## 135. Рисунок

Несколько недель назад я говорил о предметах, характерных чертах героев и важности всего этого для истории. Я отмечал, что, если вы изображаете предмет героя, характерную черту героя или историю, рисовать становится гораздо легче (и веселее). Эти приемы подобны инструментам, таким же, как лопата, дрель, пылесос или метла. Когда вам необходимо сделать работу, соответствующий инструмент поможет сделать ее качественно. Предмет (инструмент), будь он частью тела, украшением или элементом, связанным с историей, является неотделимым и согласованным элементом рисунка. Вернитесь к предыдущей главе и посмотрите на рисунки. Первое, что вы увидите - не анатомию или детали, а движение и правильно использованные предметы.

Рисунок похож на письмо или общение с помощью речи. Вам нужно рассказать историю, передать ее смысл, а для этого надо подобрать наиболее подходящие и уместные слова. Детали нужны только для того, чтобы прибавить образу яркости и четкости. Представьте, что в доме вашего соседа начался пожар, и вы стучите ему в дверь, чтобы удостовериться, что он вызвал пожарных. Он открывает дверь, а вы говорите: "Огронные языки пламени взмывают в небо. Ветер подхватывает серебристый, сверкающий пепел и разносит его по округе. Деревья на заднем дворе купаются в колеблющемся оранжевом свете и т.д." Ваши история "анатомически" достоверна, она яркая, но вы не передали основного смысла. Нужно всего три хорошо подобранных слова: ТВОЙ ДОМ ГОРИТ.

Вы рискуете потратить часы, прорисовывая мышцы, волосы, округлости и т.д., но не расскажете настоящую историю, и вообще любую историю. Я говорю любую историю, потому что иногда на занятии модели не подсказывают вам, что же они изображают (если вообще что-то изображают). В этом случае вам нужно "почувствовать" историю (использовать воображение). Первое впечатление поможет вам создать "законченный" рисунок. Ваша задача - не только отразить язык тела, но и соединить его с придуманным сюжетом. Некоторое время назад (на самом деле много раз) я пытался заставить каждого из вас читать, читать, читать. Читайте все, что попадется под руку: романы, фантастику, биографии, эссе и т.д., чтение обострит ваше чувство драмы и улучшит чувство юмора.

Когда вы рисуете, представьте себя автором, который пишет в романе очередное предложение или параграф. Если вы создаете драматичный рисунок, будьте серьезными. Если вы создаете комический набросок, будьте забавными, смешными, остроумными, занимательными, потешными, сатиричными, абсурдными и веселыми - все зависит от ситуации.

Да, изучайте анатомию, изучайте неодушевленные объекты. Но когда вы рисуете, абстрагируйтесь от инструментов, сделайте рисунок завершенным, вдохнув в него историю. Вот что такое рисунок движения.

В этом уроке вы увидите некоторые рисунки Милта Кола. Я не пытаюсь "продать" Милта, тем более не хочу, чтобы кто-нибудь из вас копировал его или подражал ему. Никому не нужно пытаться походить на Милта. Никому не надо повторять то, что он делал. В его рисунках важно другое: как свободно он обращается с анатомией в своих целях. Решение ваших проблем не в том, чтобы запутаться в том, что вы уже сделали, а в свежем видении, тщательном исследовании и самоотверженности. Вот, что вы должны вынести из следующих рисунков: *знание анатомии - необходимо, но творческое использование этих знаний необходимо еще больше.*

Чтобы вы получили эстетическое удовольствие и посмотрели, как с помощью истории и окружения героя выйти за границы посредственности, я поместил здесь несколько рисунков Милта из «Аристократов». На них изображен дворецкий Эдгар. От рисунка к рисунку отмечайте, как волосы, щеки, брови, плечи и т.д. придают этому персонажу индивидуальности. Художник нарисовал его, как и любого человека, используя смесь анатомических черт, но герой совсем не похож на представления Бриджмана, Лумиса, Хогарта о том, как должен выглядеть мужчина. Юмор, драматичность, преувеличение создали фантастичное движение. Милт – великолепный художник, но его мастерство проявляется не в том, чтобы сделать фотокопию героя. Он использует свои знания, чтобы проиллюстрировать историю в том виде, в каком подает ее персонаж.



Я хочу, чтобы ученики, посещающие мои занятия, отошли от буквальной интерпретации позы модели. Я хочу, чтобы вы преувеличивали позу, как будто занимаетесь анимацией сцены. Я здесь не для того, чтобы учить рисовать вас как Рембрандт, Хогарт или Милт Кол, я хочу, чтобы у вас сформировался творческий подход к рисунку. Каждый из вас — неповторимая индивидуальность. Развивайте свою индивидуальность и уникальность, изучайте приемы рисунка, чтобы потом применять их в особом стиле и решать возникающие проблемы.

Воспринимайте эту задачу как увлекательный квест, и она такой и будет..



## 136. Слова помогают рисунку

Насколько важны слова в рисунке? Мы думаем с помощью слов и передаем свои мысли с помощью слов. Первая стадия создания фильма – это описание истории с помощью слов. Художники-раскадровщики делают из истории раскадровку (я согласен, это чрезмерное упрощение), затем в дело вступают аниматоры. Диалог или описание должны быть точными, простыми (но глубокими), ясными и очевидными для всех, кто участвует в процессе. В противном случае рисунок будет напоминать очередное выступление комика Грейси Аллена.

Режиссер или аниматор свободно интерпретируют большую часть материала. Например, вот одно из описаний сцены из «Аристократов»: «Два кадра – Мари и Берлиозу нравится эта ситуация». А произошло вот что: Берлиоз назвал дворецкого Эдгара «старым слизняком». Аниматор (ваш покорный слуга) решил изобразить на первом кадре, как Берлиоз свалился на пол и радостно катается по спине, в то время как зрители слышат слова Мари за сценой. Вот три наброска этой сцены.



Я прочувствовал ситуацию и сказал себе «Я сделаю крупный кадр Берлиоза, который упал на пол и катается на спине». Иначе, как бы я смог сделать этот рисунок? Конечно же, здесь есть и другие нюансы. Я решил, что будет лучше и яснее, если Мари не будет прерывать действие своим появлением, и оставил ее слова за кадром. Кроме того, она появляется в последней сцене, поэтому крупный кадр с Берлиозом смотрится стильно и классно. Как только я проговорил слова в голове, остальное стало гораздо легче.

К чему я веду? Рисуйте с натуры и выбирайте подходящие слова, чтобы описать действие или историю, которую вы рассказываете в скетче. Без них ваши попытки сведутся к простому копированию. На прошлом занятии нам повезло: моделью был сам Крейг Хоувелл. Он – живая история. Он изучал этикетки на бутылке, пытался удержать горячую тарелку с помощью фартука, тряс перочницу так энергично, что Роджер Чейсон начал чихать.

Вот несколько рисунков с того занятия. Мой первый вариант касается сути позы. Художнику нужно было подойти к рисунку проще: слишком много непонятных линий и отсутствие хорошей базовой абстрактной формы прерывают течение движения. Вдобавок к упрощению формы, я заставил героя трясти перочницу сильнее и интенсивнее, сделал его взгляд более направленным, как будто он хочет, чтобы она выпала из рук в какое-то определенное место. Посмотрите, вы почти что увидите, как высыпаются перчинки.



Вот еще один рисунок: герой настолько сильно стремится прибить таракана, что наклонился и агрессивно бьет палкой по полу. Ключевые слова: наклонился вперед. Это как в теннисе: вы делаете шаг навстречу летящему мячу, в противном случае вам придется сделать шаг назад, и вы потеряете баланс (Да знаю, очень полезная информация).

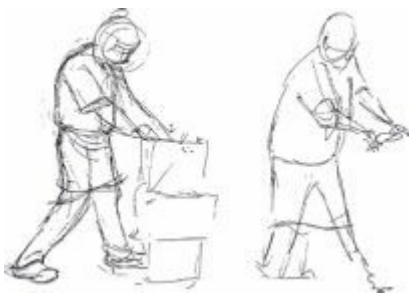


Вот еще один рисунок, его трудно описать словами, поэтому я сконцентрировался на взгляде – наиболее важном действии в рисунке. Я подправил правое плечо и чуть отклонил другую сторону фигуры назад: появился путь для свободного движения взгляда. Обратите внимание, как правое плечо помогает действию начаться, а левая часть тела освобождает путь для взгляда.



Вот другой пример движения наклона. Художник попытался изобразить наклон в талии, но ничего не вышло. На самом деле, наклон в талии нарисовать очень трудно. Наклон в бедрах - гораздо проще и яснее. Встаньте и попробуйте: ваши стопы останутся на месте, пятая точка отклонится назад, голова вперед, и баланс тела сохранится. Теперь попытайтесь согнуться в талии. Это не такое четкое и ясное движение, не правда ли?

Когда персонаж совершает подобное движение, я представляю, что область между его ладонями и лицом и между его двумя руками - это сцена. Это и есть история. Чтобы "сцена" была лучше видна, я слегка понижаю правый локоть, при этом ладони чуть соприкасаются друг с другом. Это и есть история. Чтобы движение стало ясным, применяйте прием "сценичности".



В следующем рисунке я предложил художнику сконцентрироваться на действии. Скажите себе "парень стоит и чистит перец". Эти несколько слов помогают найти более простой и ясный путь выразить историю. Вы гораздо легче найдете нужны линии.

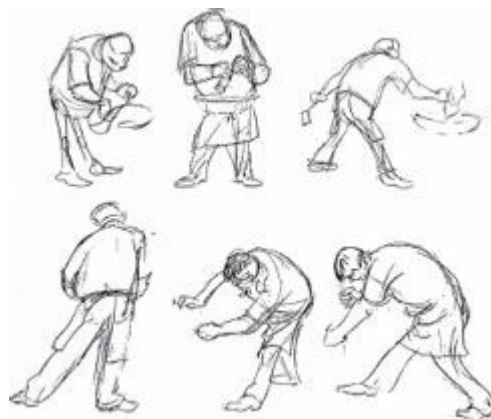


Осталось чуть-чуть, и вы вернетесь к работе. На этом рисунке художник "привел все в порядок" и совершенно умертвил рисунок. Уловите смысл происходящего и скажите себе "Парень смотрит на что-то. Я опущу ближнее к зрителям плечо, разверну к аудитории туловище, чтобы "открыть" сцену.(Я только что говорил об этом приеме.) А еще я опущу правое колено ниже, чтобы получился угол ноги и пола."



Все эти рассуждения выглядят как сущий кошмар, но, поверьте мне, это не так. Стрессовые мысли связаны с налогами, разводами и потерянными ключами. Размышления, связанные с рисованием - это чистое веселье. Вы слышите меня? Это ВЕСЕЛО!

Перед вами несколько рисунков Майка Своффорда. Я ничего в них не исправлял, потому что Майк с отдачей подошел к интерпретации поз на рисунках. В начале занятия он понял, что копирует моделей, пересилил себя и перестал срисовывать с натуры. Обычно у Майка получаются довольно мультипликационные рисунки, здесь они еще и радостные, а также причудливые.



## 137. Простой подход к рисунку

Тем, кто мало посещал мои занятия, тем, у кого мало опыта я предлагаю очень простой подход к рисунку. Даже опытные художники, но которые не слишком много рисовали с натуры, могут пользоваться этим подходом. Костюмы героев в анимации бывают простые и навороченные, но складки и сгибы ткани всегда ложатся одинаково. Складки появляющиеся на одежде – универсальны. У большинства персонажей складки появляются на местах сгибов суставов, когда герой сгибает или сжимает часть тела. Они появляются на локтях, коленях, на талии, когда персонаж садится. На женской одежде складки появляются в местах сборок, рюшей, пышных рукавов. Тем не менее, типы складок можно пересчитать по пальцам. Избыток нарисованного материала приведет к тому, что у вас на рисунке появятся много бессмысленных и ненужных линий складок.

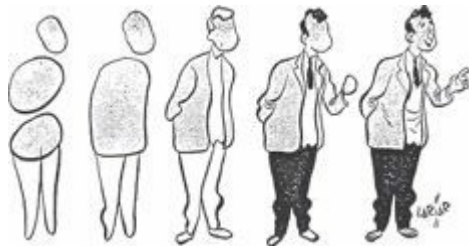


Я не могу контролировать то, в чем придут модели. Я всегда прошу их надеть что-то простое, но иногда они приходят в ярких и броских нарядах с невероятными ремнями, абстрактными узорами и цветами. Все, что я могу сказать – не зарисовывайте все это безумие, не поддавайтесь замешательству, создавайте простой рисунок – из которого потом легко сделать мультфильм. В конце концов, на этом занятии мы не учимся рисовать складки на одежде, мы учимся рисовать многообразие движение человека, на котором есть какая-то одежда. Наиболее логичный способ нарисовать модель в сложном наряде – это обозначить базовую позу с помощью простых, элементарных форм. В первую очередь изучите позу, найдите движение – пользуйтесь артистизмом – затем изучите распределение веса и общую абстрактную форму (силуэт), не обращая внимание на мышцы и другие детали, стремитесь передать общее, характерное движение. Это даст вам возможность сконцентрироваться на взаимосвязанных пропорциях. Пропорции – важный элемент рисунка, постарайтесь тонко их прочувствовать: Микки, Кролик Роджер, Русалка, Эрик, Себастьян – у всех этих героев отличительные пропорции.

Как подходить к рисунку проще? Ниже вы увидите несколько примеров. Пусть вас не смущает чрезмерное количество линий и непонятные формы. Когда вы уловили основную позу, добавить одежду очень легко. Вы знаете про основные виды складок, поэтому без особого труда выберете нужные изгибы с тела модели или придумаете свои. Позвольте дать совет: когда вы рисуете «черновик» структуры тела, а персонаж развернулся грудью в одну сторону, а бедрами в другую, попробуйте работать с этими формами по отдельности. Тогда вам будет легче нарисовать их разнонаправленность. Когда тело не «перекручено», рисуйте грудь и бедра как одну структуру.



Вот рисунок из книги Лариара «Мультипликация для всех», на нем вы видите, как рисовать мультипликационного персонажа. Автор не поясняет иллюстрацию, но на ней видно, что он работал от общего к частному.



Вот рисунок с одного из наших последних занятий, где автор попался в ловушку сложности костюма и попытался передать все детали на рисунке. На самом деле поза была наипростейшей. Это правда: на персонаже многослойный наряд, но одежда плотно прилегает к телу, поэтому получается простая, но выразительная форма.





## 138.Распевка

Я прошу прощения перед «девятью мужами анимации», но я бы не назвал их актерами. На бумаге – с удовольствием, но не в лицо. Я был свидетелем тому, как Олли, Франк и Милт демонстрировали друг другу варианты анимации сцены. Если бы то, как они изображали сцену, воплотилось в бумагу, я бы всерьез заволновался о будущем анимации Дисней. Тем не менее, у этих мастеров определенно сформировалось мысленное представление о том, какой должна быть сцена, также они могли преобразовать мысленные образы в изображение на бумаге. Так что если вы неуклюжий и робкий актер – не волнуйтесь. Но если вы не можете мысленно представить действие, а затем перенести его на бумагу – то это повод задуматься. Это касается и художников-раскадровщиков, и аниматоров, и клинап-художников и художников-фазовщиков.

Я бы сравнил мультипликацию с мюзиклом: каждая сцена – это песня, каждый рисунок – аккорд. Аккорды не выбиваются из главного звучания мелодии, каждое звуко сочетание вливается в песню. Также и рисунок должен вписываться в сцену. Есть жанры комедии, трагедии, сказки и т.д. и есть большой спектр эмоций, который мы передаем аудитории с помощью каждого из жанров. Не забываем и про исполнителей. Что делает Лоуренса Оливье, Сару Бонд, Кэрол Чаннинг теми, кто они есть? Способность вжиться в роль героя или спеть песню всей душой, что конечно же невозможно без постоянной тренировки, практики и концентрации.

Когда я был моложе (много-много лет назад), я тусовался с разными певцами и музыкантами. Некоторые из них были весьма продвинутыми музыкантами. Я был поражен тем, что они никогда не переставали учиться и тренироваться. Однажды вечером мы с одним оперным тенором прогуливались по людным улицам Голливуда, как вдруг он начал петь. Изумленные взгляды случайных прохожих его не смущали. Он внезапно решил, что ему нужно потренировать свой голос – и сделал это.

Однажды я ехал в машине и пел, затем остановился на светофоре рядом с девушкой. Она посмотрела на меня, как будто я рассыпал жемчуг, выронил ружье или что-то из этой серии. Конечно, я не блестящий певец, но пою я очень увлеченно и люблю это дело. Вот поэтому когда я прошу вас носить с собой скетчбук и рисовать на публике, я заставляю вас вовлекаться в процесс рисования,. Певцы распеваются, чтобы поработать над положением диафрагмы, постановкой голоса, хорошим звучанием гласных и согласных, гармонией и вокальным диапазоном. Скетчи – это та же распевка. Когда вы делаете скетчи, вы учитесь постановке позы, форм, положений. Тренировка скетчингом помогает справиться со сложными движениями и позами, с которыми в столкнетесь в своей практике. Тренируясь, вы с ловкостью с ними справитесь. Так что берите в руки скетчбуки и начинайте «распеваться».

Рон Вествуд, аниматор, работавший над «Принцем и нищим», «распевался», когда смотрел ТВ. Я позаимствовал некоторые наброски из его скетчбука, чтобы вдохновить вас делать то же самое. Скетчинг раскрепощает вас и улучшает навыки. Большинство из вас любят супер-чистыми, законченными набросками, над которыми поработал клинап-художник, из учебников. Если вы будете продолжать в том же духе, вы будете рисовать мертвые, безжизненные рисунки. Посмотрите на свободу, которой пропитаны эти наброски, кажется, что картины двигаются на бумаге.





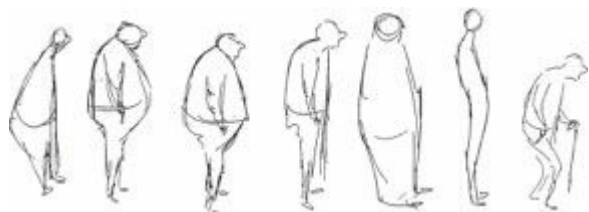
## 139. Выделите суть

На прошлой неделе и показал вам несколько набросков Рона Вествуда. Я не приверженец такого стиля рисунка — я лишь говорю, что свободный стиль позволит вам изучить и практиковать рисунок движения. Применяйте этот стиль: большинство из вас рисуют чистые и законченные наброски. Перед вами несколько быстрых скетчей, сделанных на занятии Брузом Джонсоном. У этого художника незамысловатый стиль, он улавливает суть позы и не использует много линий, в чем вы убедитесь через несколько секунд:



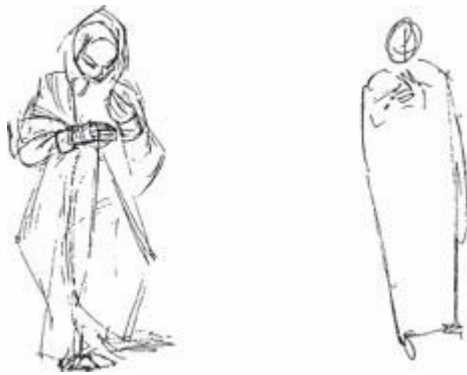
Обратите внимание на наброски в группе «1», особенно на вторую девушку. Поворот фигуры живой и яркий за счет того, что художник акцентировал подмышку, развернул грудную клетку к зрителю, одновременно с V-образным вырезом сзади, сломал контуры силуэта прически, добавил морщинки на платье, бегущие от левого бедра к правому плечу. Посмотрите на группу «4», правый рисунок: между головой и плечами возрастает напряжение, вызывая ощущение движения. Острый угол между верхней частью туловища девушки и волосами создает впечатление, что волосы свободно падают вниз — хороший прием. Обратите внимание на увеличенное негативное пространство между головами. Та же самая область на рисунке слева — статична, она повторяет перпендикулярный угол тела и руки девушки. Я не пытаюсь вас запутать. Привыкните к такому типу мышления и видения и вы будете рисовать более выразительные рисунки, а в анимации, где язык тела стоит на первом месте, это очень важно. Вы будете лучше улавливать суть движения и, как Бруз, использовать для этого меньше линий. Моя философия такова: зачем выводить 75 линий, когда то же самое можно изобразить с помощью десяти? Разве можно поспорить с тем, что лучше рисовать 5 минут, чем полчаса?

Я пытаюсь найти более легкие способы, как научить вас рисовать, но, как говорил Олли Джонстон о рисовании в целом – «это нелегко». Иногда я пытаюсь заставить студентов искать целостную абстрактную форму. Я не уверен, что я достаточно хорошо объясняю, что значит «абстрактный». На прошлой неделе, когда я возвращался домой, я попытался зарисовать абстрактные формы основных типов телосложения (мужского). Когда вы будете рисовать с натуры и заметите у модели похожее телосложение, считайте, я освободил вас от «агонии» поиска нужных линий. Если вы уловили абстрактную форму, с которой работаете, вам будет легче нарисовать движение.



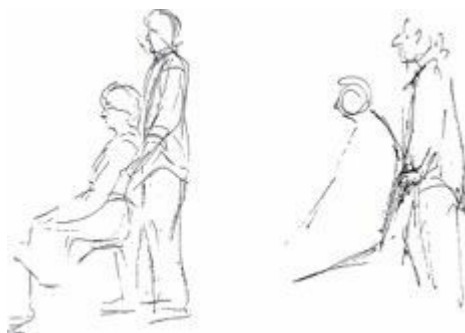
Итак, вы определили основные характеристики тела, теперь очередь за тем, чтобы определить абстрактное движение. Слово «абстракция» я использую в значении «резюмирование», «выделение основного» - это основные элементы позы. Поэтому потратьте время, чтобы определить тип телосложения модели, затем мысленно сформируйте абстрактную форму у себя в голове, и проделайте то же самое с позой в целом. Вам потребуется отбросить 90% ненужных деталей, и останется только 10% главной идеи позы, ее сути.

Классический пример вы видели в иллюстрации моего урока несколько недель назад. Абстрактная суть или идея позы была прекрасна, почти таинственна. Но художник запутался в 90% деталей. В своем варианте я поработал с 10% самого главного в позе.



Ниже вы увидите еще один пример, в котором художник не задумываясь переносит на бумагу головы, руки, ноги и т.д. Я же искал суть не только в формах тела, но и в позе. (Модели как бы фотографировались в семейный альбом.) Я сыграл на контрасте юной прямой фигуры мужчины и согнутой вперед фигуры женщины.

Вы чувствуете, как движение уходит с экрана влево, туда, где расположена камера? Углы и негативное пространство также вносят свой вклад. Переведите взгляд с одного рисунка на другой и вы увидите, как негативное пространство помогает сделать рисунок более простым и ясным. Я не рисовал ни голов, ни рук, ни ног. Я искал абстрактные формы, благодаря им остальные части тела выглядят более четко.





## 140. Обычные и необычные движения

Я прошу прощения у Рона Вестлунда за то, что в последних уроках сменил его фамилию на Вествуд. Когда я начинаю размышлять и разглагольствовать, меня заносит в неведомые дали. Несколько лет назад я писал статью, и в ней были иллюстрации Медузы, которую я назвал Круелла де Вил. Эту статью видело много людей, особенно в нашей сфере, она буквально отправилась во все уголки мира – слишком поздно, чтобы что-то исправлять.

Иногда я слишком увлекаюсь изображением тонких или необычных движений. Я встану на защиту этой привычки и скажу: вы же создаете необычные фильмы. Если бы вы работали над Багз Банни или Дорожным бегуном, или не дай бог, занимались лимитированной анимацией, вы бы обошлись и дюжиной основных движений. Достаточно изобразить, как герой выходит из себя, удивляется, строит планы, сжимается и растягивается, предвкушает, находится в отключке, и добавить немного сумасшедших штучек, дыма и беготни.

Для историй, над которыми работаете вы, необходим более широкий спектр разнообразных эмоций и более замысловатый стиль их воплощения. Стиль анимации Дисней выходит за рамки шаблонных изображений. Вам потребуется интроспекция – анализ собственных ощущений, которые возникают, когда вы совершаете необычное движение. Вот тут-то и понадобятся «принципы рисунка», о которых я так часто говорю, ведь вам нужно будет по максимуму выразить то, что вы пытаетесь выразить. Поэтому я и настаиваю на том, чтобы вы читали разных авторов, описывающих эмоции, с которыми вам, как «актерам», придется работать. Смотрите фильмы не только для развлечения, но и в целях обучения. Особенно вам поможет старое, немое кино, ведь там актерской игре не мешают ни диалоги, ни различные остроты. Преувеличивайте движение, но делайте это точно и аккуратно. В современных фильмах хорошую актерскую игру и язык тела очень часто заменяют яркие, «сочные» диалоги. В мультфильмах Диснея просто недопустима слабая анимация и невнятные движения. Даже если у вас прописали хорошие диалоги, преувеличивайте действие и движение, как в старых немых фильмах.

Стиль актерской игры и юмор изменился, но зрители все еще хотят видеть на экране хорошую картинку.

Если вы не хотите улучшать свои навыки с помощью чтения хороших книг, просмотра фильмов, пьес, ваша точность и чувствительность в изображении эмоций атрофируются. Вы не только должны опознавать и мысленно представлять широкий ранг движений, вы должны изображать их на бумаге, именно поэтому я советую вам постоянно делать скетчи. Ваш разум останется пытливым и активным, глаз острым, а вы сможете использовать свои способности в любое время.

Когда я разглядываю скетчбуки других художников, я немного «схожу с ума». Это похоже на проникновение в их разум. Мне нравится наблюдать, как личность проявляется в череде рисунков. Как будто художник говорит вам через рисунок: «Это то, что я знаю, и вот как я это нарисую». На прошлой неделе мне удалось отксерокопировать несколько рисунков из скетчбука Джеймса Фуджи. На вечерних занятиях (он посещал их два раза в неделю) я месяцами вдалбливал в голову Джеймса приемы, связанные с углами, напряжением, сжатием и растяжением и т.д. – и мне лестно думать, что это дало свои плоды в виде прекрасных рисунков движения. Присмотритесь к ним повнимательнее. Каждый элемент рисунка вносит свой вклад в историю, привлекает ваш взгляд и внимание к идее, которая лежит за движением, позой или действием. Каждый рисунок, как хороший актер или натренированный атлет, тщательно, жизненно и целостно выражает движение.

Когда вы рисуете скетчи, у вас нет времени на планирование или размышление. Все происходит очень быстро. У вас есть время на размышление, пока вы учитесь и готовитесь, но когда вы приступили к работе – не медлите. Джеймс освободил свою эмоциональную энергию и открыл клапан адреналина. Я не знаю ваше мнение, но я глубоко впечатлен (и доволен).





## 141. Искусство размышляющего человека

В этих уроках я часто пытаюсь объяснить свой подход и продвинуть свои идеи. Я совершенно против, чтобы меня называли «учителем», а если рассматриваю другой вариант позы, то вместо слова «исправление» использую слово «предложение». Я хочу только поделиться своим опытом и знаниями, а как вы это используете – ваше дело. Что касается предложений, я пытаюсь побудить вас смотреть на вещи по-новому, помочь вам избавиться от шаблонного и пресного взгляда на мир. Мне кажется, что с помощью занятий и этих уроков, я создаю некий всплеск групповой энергии, который каждый из вас может использовать для личного саморазвития.

Пару недель назад я сказал, что «Я не пытаюсь вас запутать». На самом деле я соврал – все запутанно. Есть информация и знания, которые могут впитать только избранные. Только у избранных получится выбиться вперед и достичь достойного наград уровня в анимации и рисунке. Тем не менее, я убежден, что при серьезном подходе к занятиям, каждый из вас сможет стать таким «избранным». Вам нужно лишь воспользоваться инструментами, которые позволят преодолеть «звуковой барьер» (Под этой метафорой я имею в виду тип мышления художника).

«Вот в этом и загвоздка». Если вы не принимаете во внимание историю позы или движение, вы просто рисуете линии. Истории не нужны замороженные персонажи, которые стоят и ничего не делают. Истории нужны герои, которые действуют, реагируют, ведут себя согласно сюжету:жимают руки, входят в дверь или что-то еще. Даже в обычном взгляде есть движение.

Итак, рисунок требует размышления. Размышление в данном случае – это синоним действия. Я не знаю, сколько сотен, даже тысяч раз я наблюдал, как художники повторяют линии позы модели или линии шаблонных фигур из анатомических учебников. Они так упорно сражаются с структурой тела и деталями, что совершенно упускают движение. Почему мы так медлим, нам так не хочется изменять и экспериментировать с изображением героя, чтобы он передавал историю? Фигура человеческого тела уступчива, податлива к изменениям. Я не заставляю вас искажать строение тела, я пытаюсь заставить вас думать и действовать.

На одном из занятий к нам пришли две модели – я хотел, чтобы вы потренировались рисовать взаимоотношения героев. Это сложно: необходимо два отдельных персонажа изобразить в одной позе. В результате должны были получиться два персонажа, сливающиеся в одном действии, а не «двойное действие». Линии и формы каждого отдельного персонажа должны сливаться в одно целое, будто вы рисуете одного героя.

Перед вами удачное изображение взаимодействия двух героев. Оба персонажа проявляют сильный интерес к тому, на что указывает один из героев.



Через первые несколько минут вашего рисунка уже понятно, правильно ли вы мыслите. Если вы размышляете в рамках истории, это проявится уже в первых линиях. На занятиях нередко бывает ситуация, когда художники почти завершают рисунок, но они понятия не имеют, какую историю они рассказывают (а это самое важное в рисунке). Перед вами набросок, который я отобрал у художника на том этапе, когда ему уже следовало бы знать, что он изображает. Он нарисовал около 75 линий, но до сих пор не имел понятия, что же происходит на рисунке. Чтобы проиллюстрировать свой подход, я нарисовал то же самое, но 10 линиями.



Вам нужно как можно скорее запечатлеть в рисунке суть позы. Я часто прошу своих студентов представить, что у них билет на поезд, который скоро уходит. Но внезапно они увидели человека с интересной позе, и нужно как можно быстрее запечатлеть это в скетчбуке. В этот момент кондуктор говорит: «посадка заканчивается», но немного времени все еще есть, ровно столько, чтобы запечатлеть основное. Если вы сумеете зарисовать только главные черты, завтра вы с легкостью восстановите позу, но если не сумеете – забудьте о рисунке.



Вот прелестный рисунок, передающий самую суть. Художник ограничился несколькими линиями, и набросок получился отличным. Вы видите обычное, самое повседневное движение, изображенное тонко и выразительно. (Автор – Дэн Було)



В статье о писателе Рейнолде Прайсе (LA Times, среда, 2 мая) автор отмечает: «он ценит искусство рассказа истории, он ставит его на следующее место после пищи, базовой человеческой потребности – так как размножение и безопасность относительно невосполняемые ресурсы». Я подчеркнул слова, которые вам нужно запомнить, потому что иначе ваше внимание привлекут другие мысли из этого абзаца.

Вы, как мультипликаторы и художники, должны осознавать, что рассказ истории – это одна из ваших базовых потребностей. Не только в работе, но и в жизни. Не отказывайтесь от радости самовыражения через рисунок. Если вы не чувствуете в себе такой потребности, попытайтесь найти возможность получать больше новых впечатлений, пусть даже через чтение новых книг, просмотр новых пьес и фильмов. Тогда появится желания выражать эмоции. На самом деле выжимать историю (движение) из кучи непонятных линий и форм очень весело. И как я недавно прочитал «Веселиться – это неплохо».

Вот изображение двух людей, на котором один передает другому телефон и говорит «тебе звонят». На рисунке не было места для моих интерпретаций, поэтому я нарисовал две фигуры отдельно. Но тем не менее вы видите ясное действие и взаимодействие героев друг с другом. Я предположил, что, если вы отдаете кому-то телефон, вы слегка наклонитесь вперед на слове «тебе». Второй персонаж может отреагировать так: «Кому, мне?» или «Кто бы это мог быть?». Герой делает два действия, которые сливаются в одно движение: наклоняется вперед за телефоном и отклоняется назад, удивляясь «кто бы это мог быть».





Вот еще один рисунок. Два парня пожимают друг другу руки. Герой слева взволнован, потому что давно не видел своего друга. Он воодушевлен, из него выплескиваются эмоции, голова наклонена вперед, плечи вверх, но в позитивном смысле. Когда он наклоняется, он сгибается в талии. Он несдержан, но вежлив. Второй герой, напротив, в замешательстве, возможно, он говорит «О, привет...» и думает «Я его знаю?». Герой слева – инициатор действия, герой справа только реагирует. Он импульсивно наклоняется вперед, реагируя на воздействие, но остальная часть его тела выражает замешательство.



Процесс рисования очень занятный. Я «испорченный актер», я провел на сцене довольно много часов. Но сейчас я в полной мере могу развернуться, рассказывая и разыгрывая истории на бумаге и холсте. Вы не обязаны учиться актерскому мастерству, но неплохо было бы позаимствовать способ мышления актеров. Я не знаю, как еще вы добьетесь такого результата. Не полагайтесь на случайность. Даже когда вы читаете, представляйте. Будьте одновременно художником-постановщиком, директором и актером. Я серьезно, вы можете даже «переигрывать», если это помогает истории. Я прошу актеров разыгрывать свои роли также, как я делаю в своих скетчах – с душой, сердцем и головой.

П.С. Учиться рисовать довольно тяжело, это стресс, борьба, постоянная война с листком бумаги. И тут появляюсь я и говорю, что рисовать это весело! Все это напоминает эпизод из комикса "Salt Chuck on the Rock" Чака Шармана.



- Я пишу статью для газеты, скажите, каково это – жить на лодке?
- Тесно, много работы, слишком холодно, слишком жарко, слишком сыро, постоянно в синяках и порезах, постоянно заделываю пробоины и...
- Так зачем вам это надо?
- Потому что это весело!

## 142. Линии, линии, линии...

В нашей профессии, линия – это один из самых важных инструментов. С помощью линии вы создаете изящество, красоту и игривость стиля диснеевских мультфильмов. Все начинается с простой истории, затем она становится более сложной и увлекательной. Линия – это удивительный инструмент, из которого художник выжимает максимум. Обычная линия – это потрясающий инструмент, и когда вы используете его умело, тысячи зрителей по всему миру получают удовольствие от вашей работы. Линия – это не просто инструмент, которым вы передаете сходство, линия естественна и органична, линией вы сможете изобразить все, что угодно.

На прошлой неделе я писал заметки для этого урока и набросал несколько идей по поводу линий. Я довольно сильно отошел от темы, но потом понял, что идея все-таки занятная. Поэтому я решил включить этот материал в сегодняшний урок.

Есть много видов линий. Короткие,



Длинные,



Изогнутые,



Яркие в начале, но рассыпающиеся в конце.



Вы можете делать с линиями все, что угодно. Несколько лет назад была популярна следующая загадка: вы знаете что это?



Так выглядит телевизионный экран для тех, кто щурится. А знаете, что это?



Это икающее торнадо.  
Есть устойчивые линии,



есть неустойчивые линии,



есть линии, которые будто бы упали на землю,



есть линии, которые будто бы кланяются и приседают,



гордые линии, которые будто бы выпятили грудь,



толстые линии,



обычные линии,



вытянутые линии,

сжатые линии,



изящные линии,



уродливые линии,



толпящиеся линии,



и одинокие линии,



прерывистые линии,



и продолжительные линии.



Еще существуют линии, которые кратчайшим путем соединяют две точки.



Есть линии, создающие музыку.



Есть линии, которые обозначают, где нужно поставить подпись.



Линиями можно показать гнев,



А можно линию горизонта.



Есть невидимые линии, как те, что определяют экватор,



Есть линии берега.



Есть авиалинии.



Есть линии столкновения на футбольном поле.





Есть лески удочки (fishing lines (рыбные линии) – в английском языке.)



Луна – царица небес,  
Гордо смотрит на лес.  
Ее сцена - ночь,  
Луна гордо уплывает прочь  
В отблесках темно-звездного неба  
В костюме из звездного света.



Есть строчки стихов (poetic lines - в англ. языке), старые линии,



Непослушные линии, подчиняющиеся линии, линии, которые можно легко выбросить.

Если вы пойдете в театр, вы услышите строчки пьесы (lines - в англ. языке):



Есть линии, напоминающие солдат на посту, а есть линии невообразимой красоты.

## 143. Чувствуйте движение так же хорошо, как видите его

Когда я рисую с натуры, с рисую быстро и спонтанно, а не медленно и бережно. В то время, когда один художник успеет сделать один рисунок (да и то не закончит его), у других получится три или четыре наброска. Пробуйте экспериментировать и искать другие варианты движения. Поиск разных вариантов поз обострит наблюдение, координацию между глазом и рукой, поможет найти тонкие нюансы движения. В конце концов, если вам нужно нарисовать несколько диснеевских персонажей в одной и той же позе, каждый из них должен быть уникален.

На вечерних занятиях я заставляю художников перестать копировать моделей, особенно тех, кто наряжен в тяжеловесный костюм, где сложно почувствовать движение, где много деталей. Я поощряю гибкость. Если вы будете рисовать быстрее и свободнее, ваш рисунок будет более творческим, оригинальным, вы натренируете гибкость и разносторонность. (И еще это веселее).

Пару недель назад к нам приходила позировать замечательная Бобби Рут. По моему, она такая же древняя, как и я, но тем не менее она талантливая актриса и полна энергии. На занятии она изображала клоуна (на занятии перед этим она изображала клубную танцовщицу). Она играла удивительно, показала нам типичного клоуна, такого же яркого, как персонаж Реда Скелетона, или Боа Ньючарта, или другого актера с запоминающимся стилем. Если бы вы увидели Бобби в очереди в супермаркете, вы бы даже не заметили ее, но во время представления эта женщина выходит за границы повседневности. Она переносится в другой мир – в мир чистого движения. Бобби не единственная модель, обладающая таким талантом. Крейг Хоувелл, наш плотник, официант и садовник тоже так умеет. Если вас заставить, и вы так сможете. Модели показывают нам удивительные фрагменты жизни, и наша задача – уловить их. Но в работу модели все-таки не входит это делать – это вы должны искать движение, выйти за рамки простого рисунка ног, рук и одежды. Мы хотим нарисовать историю, также как и наши модели...хотят рассказать ее.

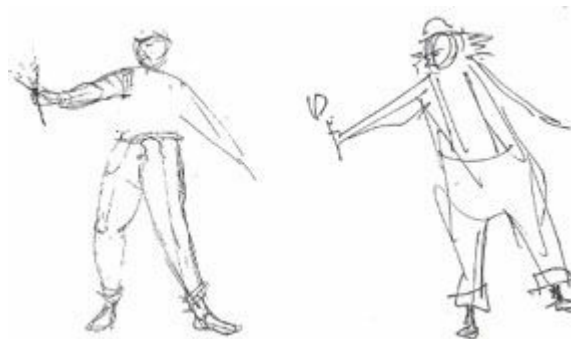
Рисунок – это ваша реакция на жизнь, на фрагменты жизни, которые вы рисуете. Это не просто собрание элементов, которое вы переносите на бумагу. Рисунок больше похож на небо 4 июля, когда последний фейерверк разорвался в небе и оставил в нем последние следы «движения». Вы можете сколько угодно перемещать петарды, насладиться фейерверком «Небесным фонтан» можно только тогда, когда он распухнет в небе в своей великолепии. То же происходит и с рисунком. Перемещение элементов фигуры на рисунке тоже ни к чему не приведет. Вы достигнете цели, когда изобразите движение, рассказывающее историю. Когда вы рисуете, вы *чувствуете* и *видите* движение, которое оживает на бумаге. Это своего рода вспышка, ослепляющая вас. Если вы видите только части целого, у вас на рисунке и будут части целого. Но когда вы ищете выразительное движение, все части встают на свои места, и появляется изумительная поза.

Я приведу отрывок из книги «Опираясь на художника внутри» Бетти Эдвардс, он будет как нельзя кстати:

Рисунок движения – это техника быстрого рисунка, пусть наброски возникают один за другим, рисуйте пятнадцать набросков за пятнадцать минут. Вы сможете воспользоваться этой техникой только тогда, когда «отключите» сильное, вербальное левое полушарие. Левое полушарие, использующее основательный (относительно говоря), линейный, последовательный, аналитический подход к рисунку рисунка, называющее вещи знакомыми понятиями, к примеру говорит: «В первую очередь рисуем голову (конечно, в форме овала), затем шею (две линии), затем плечи (две мягкие линии от шеи)...» Левое полушарие увидит ваш небрежный рисунок через всю страницу и скажет: «Сотри это, быстрее, быстрее!». Оно начнет возражать: «Если ты так ужасно рисуешь, я не буду в этом участвовать! Я хочу рисовать детально, по-своему! Один элемент за раз, как мы...всегда... делали...». И тут левое полушарие отключается. Блестяще! Именно то, что мы хотели!

Вот несколько рисунков с занятия с Бобби Рут, которые неплохо бы чуть-чуть изменить. Изменяя ваши наброски, я не пытался сделать из них картины в стиле Рембранта, в конце концов, это десятисекундные скетчи сценок, которые изображала Бобби. Она надела костюм и изобразила милого клоуна, каждое ее движение было типичным для клоунов.

Возьмем первую позу. Я думаю, художнику неплохо бы вспомнить основные принципы рисунка и пропитать ими свой способ видения. Не забывайте о сжатии и растяжении, углах, упрощении, балансе, напряжении, взаимодействии прямой и изогнутой линии, о перспективе. Попробуйте сосредоточиться всего на 10-15 секунд. Забудьте на это время о деталях – детали появляются только на шаблонных рисунках.



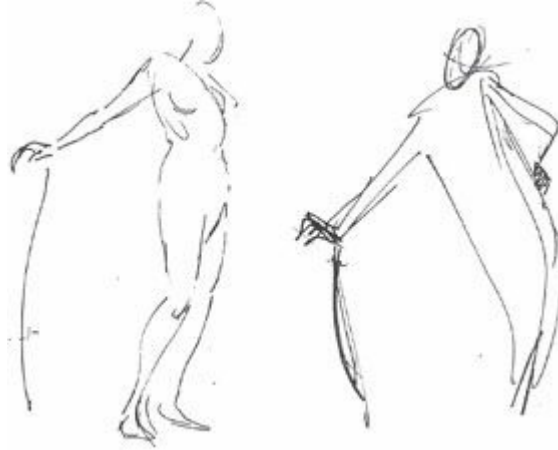
Перед вами рисунок, на котором вы можете использовать все элементы, чтобы показать внимание клоунессы к аудитории, которую она «развлекает». Я выбросил ее правую руку чуть вперед, чтобы убрать ее из траектории взгляда, и изогнул спину, чтобы усилить то, что она пытается сказать зрителям. Осталось только добавить маленький цветок на шляпе, чтобы он внезапно выпрыгнул во время фокуса (смотрите следующие рисунки).



Вы все знаете такие позы: скромные, робкие, застенчивые – или «выглядящие» застенчиво. Человек засовывает руки в карманы, шаркает ногами, опускает голову, иногда голова пытается спрятаться за плечом.



Когда клоун опирается на что-то, он **ОПИРАЕТСЯ**. Клоуны преувеличивают любое свое движение, почти вступая в борьбу с силами гравитации.



Вот еще два рисунка. Используйте принципы рисунка, о которых я говорил выше (приемы сжатия, растяжения и т.д.), почувствуйте свободу и «разверните» позы немного, пусть они «раскроются» в самом преувеличенном своем варианте. Не рассчитывайте, что модель преподнесет вам движение на блюде, полагайтесь на себя. В конце концов, у модели есть физические ограничения, а у вас на бумаге ограничений нет никаких (см. следующие рисунки).



## 144. Поговорки Савви

У меня есть прекрасная книга, которая называется «Поговорки Савви – убогие и неприличные остроты». Эта книга про культуру ковбоев, их обычаи и искусство. В книге куча мудрых и содержательных пословиц, и поскольку это "мудрость дикого запада", все высказывания яркие и сильные. Забавно, как простая пословица содержит столько мудрости. И я подумал – а можно ли их отнести к рисунку? Вы меня знаете – я экспериментатор.

Перед вами несколько выдержек из книги. Книгу иллюстрировали Фредерик Ремингтон и Чарльз Рассел.



Вы пошли новой дорогой,  
Но вы не знаете,  
Знал ли человек, который проложил дорогу,  
Куда он идет. (оригинал - в стихотворной  
форме)

В книге встречаются и однострочные высказывания, например такие:

Провал – вот что происходит, когда ваши желания бегут впереди  
возможностей.

Взять займы – как почесаться. Приятно только вначале.

Резинка вокруг пальца поможет вам вспомнить. Веревка вокруг  
шеи поможет забыть.

Молния работает, гром берет кредит.

Когда вы топите печали, это только орошает почву.





Что хорошего в разговоре с лошадью? Она вам не отвечает.

А вот мои версии пословиц. Назовем их "Остроумные мудрости Уолта", ковбойский вариант. Иллюстрации – одного нашего художника (Или высчитаете, это уже сумасшествие?)

Если ваши глаза приклеились к человеку, ваши мысли отключились. Потребуется две сотни слов, чтобы убедить других в вашей искренности, но только пять линий скажут о том, что вы лжете.

Когда вы рисуете, глаза и мысли – заодно. Сначала видят глаза, а мысли исправляют образ.



Если вы решили закончить рисунок – вы возможно зашли слишком далеко. Жизнь возможно и нуждается в объяснениях, но рисунок говорит сам за себя.



"TOMMY AND FRANKIE, PERHAPS THE NEXT ONE WILL BE BETTER."

У человека есть пределы – у рисунка нет.

Дело не в количестве линий на рисунке, а как они соединяются друг с другом.

Не жалейте выбросить деталь, которая не помогает выразить движение..

Если рисунок заменяет разговор – он скажет ровно столько же.



"Джон, если тебя не устраивают сроки дедлайнов, найди другой способ избавиться от них"

Линии для художника, как хлыст для ковбоя: если он не может совладать с конем, не на чем будет и поехать.

Линии - как члены баскетбольной команды – если они не работают вместе, мяч не полетит в корзину.



"Да, используйте прием сжатия и растяжения, но не в одном и том же месте и не в одно и то же время."

Выбрать правильную линию – значит выбрать правильную дорогу.

Рисунок – как строительство загона: для начала вам нужен чертеж.

Чашечка крепкого кофе – хорошее начало утра, а несколько сильных углов – хорошее начало рисунка.

Человеку нужно несколько лет, чтобы развить мускулатуру, художник же изобразит любое движение за несколько минут.

Когда модель стоит в позе, она может переутомиться, но на рисунке она всегда выглядит свежо.

Хорошему рисунку не нужны подписи, объясняющие, что на нем изображено.

Есть вероятность выиграть в покер благодаря удаче, но хороший рисунок получается таким только благодаря навыкам.



"Быстрее, класс, она не продержится так долго"

Я сделал эти наброски в своем номере отеля в Бурбанке. Таким образом я отдыхал после напряженного дня в студии. Обычно на рисунках я концентрируюсь на 1-2 объектах. Но здесь вышло так, что среднее количество человек – 12. Полюбуйтесь еще на парочку.



"Великолепно, Тим пользуется древней корой правого полушария!"



"Я так понимаю, последние три года он провел в тюрьме"



"Сегодня вечером мы сконцентрируемся на параллелепипедах, кубах и цилиндрах"

## 145. Внутренняя сила

Довольно заманчиво делать для вас забавные уроки, но мне не платят за то, что я вас развлекаю. Я должен рассказать вам, как делать качественные рисунки. Тем не менее, в продолжение предыдущего урока, вот небольшой рисунок, для которого в прошлый раз не хватило места. Некоторые из вас увидят его и скажут: Эй, ты мог бы сделать и весь урок про углы. Я уж было попытался, но... вот рисунок.



"Лучше следи за касательными"

Какова основная цель моих уроков? Я хочу, чтобы в ваших рисунках была мотивация, история, которую вы иллюстрируете. То, что задает вам направление. Перед вами небольшой комикс из серии под названием «Для птиц». Я рисовал его пару лет назад, пока идея не исчерпала себя.

FOR THE BIRDS

by Walt Stanchfield



- У каждая умная птица знает свою цель в жизни
- Только глупая птица не знает, куда летит
- Я покажу глупую птицу с целью...

Я настаиваю на том, чтобы вы пытались быть внутренне гибкими. Никогда не закрывайте свой разум для новых идей.



- Я тут пытался все продумать и..
- Сейчас нельзя быть ни в чем уверенным
- Можно быть уверенным только в одном
- Что ни в чем нельзя быть уверенным

Лучшее, что вы можете вынести из процесса обучения, это то, что нельзя полагаться ни на кого-то другого, ни на формулы.



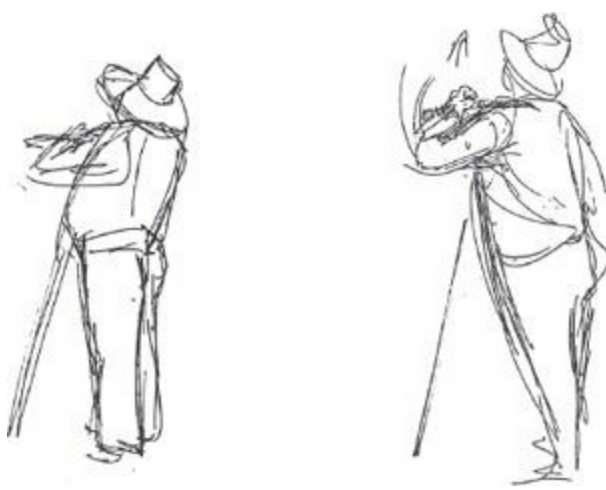
- Я давнее не видел, чтобы ты ловил рыбу!  
- Мне больше не надо этим заниматься..  
...у меня свой питомник!

На вечерних занятиях я пытаюсь донести до вас, что, когда я показываю, как рисунок должен выглядеть, я не «исправляю» рисунки студентов. Я пытаюсь помочь вам найти лучший способ увидеть движения и действия. Как говорил Дон Грехэм на своих занятиях в Шоуинарде после критического разбора наброска: «И что! Можно сделать тысячи вариантов рисунка, и все они будут правильными». Суть в том, чтобы вы открылись новым возможностям и не останавливались на том, что у вас получилось, а сознательно создавали и изменяли результат.

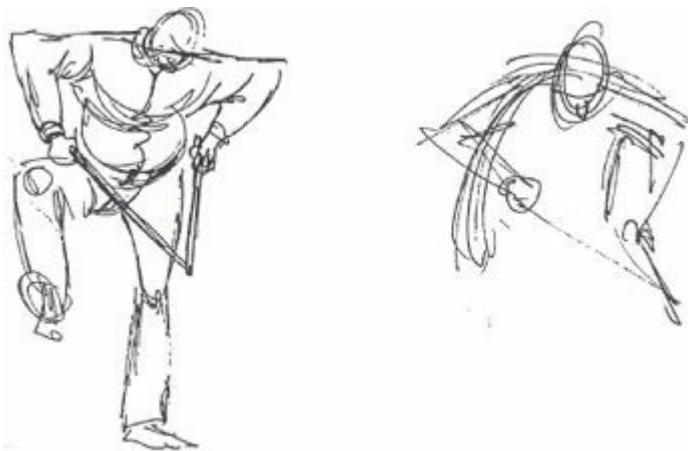
Перед вами рисунок студента, рисунок выполнен в довольно свободном стиле (как я настоял), но в то же время в нем нет всецелой вовлеченности художника. Художник на сцене «как актер». Ему нельзя просто «нарисовать рисунок», то есть поместить на бумагу нужное количество ног, рук и т.д. Художник заставляет элементы рисунка «действовать», ... «играть». Художник привносит в рисунки нотку юмора, выразительность, использует принципы рисунка и создает целостное изображение.

В этой позе Крейг Хоувелл изображает садовника, возможно вычищающего листья из граблей (я точно не помню). Фигура на рисунке студента выгляди пассивно, поэтому я добавил энергии, идущей от правой ноги вверх по направлению к граблям. Левая сторона фигуры растягивается, поэтому правая сторона сжимается. Я опустил ниже левую ступню и ремень с левой стороны, чтобы они как можно больше отделились от поднятого плеча. Я расположил руку так, чтобы *вы* видели, что происходит, и расположил лицо так, чтобы *герой* видел, что происходит. И также поместил тело под таким, углом, чтобы грабли были в центре внимания и в центре рисунка.

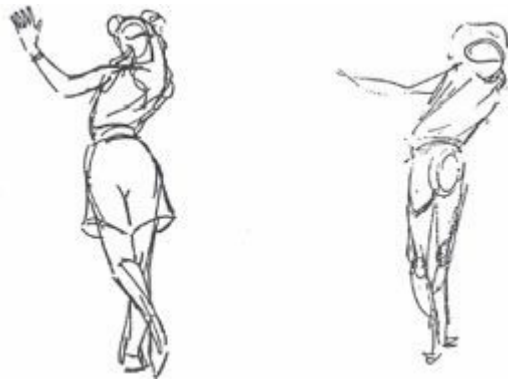




Я все больше и больше говорю, чтобы вы «поправляете» свои рисунки. Здесь студент выпрямил торс, руки и ладони. Мне показалось, что садовник наклонился по траектории действия, которым занимается, начиная от талии. Чтобы акцентировать внимание на резцах, я понизил положение левой руки. Обратите внимание на треугольник, который образуется между двумя руками и лицом. Появляется нисходящее движение в направлении резцов. Правая рука героя находится высоко, поэтому нужно, чтобы правый локоть и плечо также были выше, уменьшая сходство углов и создавая напряжение – как будто садовник сжимает рукоятки резцов.

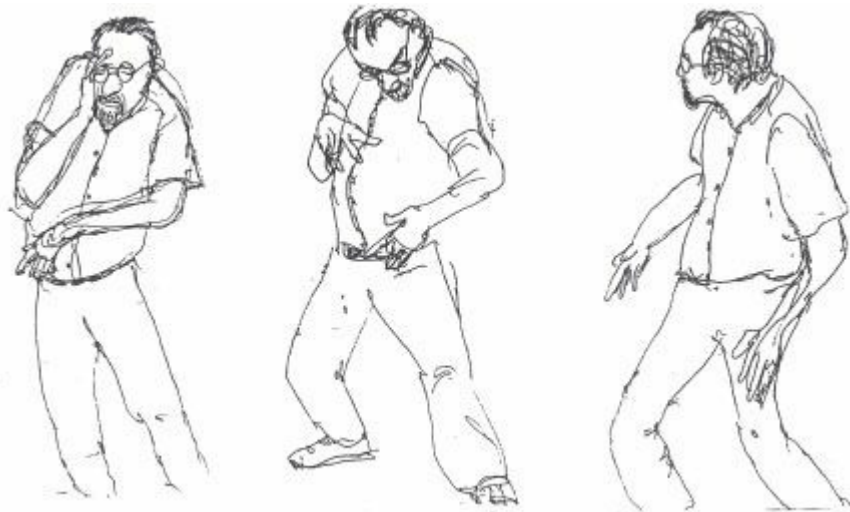


Я упомянул о напряжении, поэтому привожу вам позу, где очень много напряжения. Художник отлично знает анатомию, он знает, где изобразить руки, ноги, талию, бедра и т.д., но ему не удалось сделать позу выразительной. Обратите внимание, как он выпрямил тело, сделав руки, колени и ступни горизонтально параллельными друг другу.



Как вы видите, суть не в анатомии, а в действии. Если бы все сходилось к анатомии, актеру было бы достаточно выйти на сцену и постоять там голым. Вся суть во внутренней мотивации, в причине, которая заставляет тело двигаться и так, а не иначе. Анатомия – это внешняя сторона, а мотивация – внутренняя движущая сила. Я пытаюсь объяснить вам это, как в своих лекциях, так и на практических вечерних занятиях. Моя цель – обострить ваше желание зайти дальше анатомического рисунка (или скопировать модель), я хочу разжечь в вас неугасимое желание выражать на рисунках эмоции, которые зрители легко считают. Я хочу, чтобы внутреннее управляло внешним. Пусть ваша **ВНУТРЕННЯЯ СИЛА** будет с вами!

Чтобы показать, чего вы достигнете через внутреннее ощущение, вот несколько рисунков Дилана Колера, он никогда не учился анатомии. Но вы без сомнения поймете, то происходит на этих рисунках (модель Майк Своффорд потратил весь вечер, чтобы мы нарисовали такие великолепные позы). Я посоветовал Дилану все-таки изучить анатомию, но только для того, чтобы усилить рисунки. Я сказал, чтобы он с осторожностью использовал знание анатомии, иначе его жесты станут «мертвыми». Все-таки его наброски сильные и яркие – 17 дюймов выразительности.



## 146. Сила "mmm"

Этот урок получится длинным! С последней лекции прошло 2 недели и, поскольку на борту самолета в Орландо никакой фильм меня не заинтересовал, я писал, писал и писал. Ко мне в голову пришло несколько идей, и я запишу их в том порядке, в каком они пришли ко мне.

Порой я изобретаю новые способы мышления и видения, которые можно применить к рисунку и прихожу к странным заключениям. Если вы хоть что-то знаете о бейсболе, вы согласитесь, что на левом поле тоже можно вести игру. (игра слов left-field - странный, левое поле в бейсболе). Как бы то ни было, я возвращался домой и остановился, чтобы купить чизбургер (Я предпочитаю местечко "У Денни", там готовят отличные бургеры на пшеничной муке). Я заметил: когда я ем и говорю при этом "mmm", бургер становится вкуснее. Это не новость: люди по всему миру произносят такой звук, когда еда им нравится.

Затем я вспомнил, что говорю "mmm", когда рисую картину или набросок. Даже не тогда, когда мне удался момент, а когда я еще и не начал рисовать. Студенты слышали мое "mmm", когда замечали, что я наблюдаю, как они применяют мои советы и предложения, и это работает. "Ммм" - это способ выражения восхищения, удовольствия, признания. Этим звуком выражают благодарность, предвкушение чего-то хорошего, что произойдет, или того, что уже случилось.

Покажу вам несколько "mmm"-набросков, которые я забрал у авторов, чтобы поделиться с вами. Я не собираюсь сравнивать их с работами Нормана Роквелла, они ценны тем, что показывают способ мышления художников, их глубокое, внутреннее ощущение движения. На рисунках видно, что их авторы отказались от всех запретов и ограничений, они "вышли на сцену", чтобы показать представление. Автор первых четырех рисунков - Дэн Було. Позы довольно сложные. Натурщик, актер современного театра, продемонстрировал нам много поз, оторванных от реальности, за ними не было истории. Дэн все-таки смог докопаться до сути и создал эту красоту.



Ниже вы увидите рисунки Лурелин Уезерли, Джеймса Фьюджи, Дейва Вудмана, Билла Перкинса и еще одного автора, которого я не опознал (память меня подводит). На следующей неделе имя этого художника появится в моей "колонке извинений". Для следующих рисунков позировал один из наших лучших натурщиков Майк Своффорд.









Знаете, что требует мужества? Столкнуться "лицом к лицу" с чистым листом бумаги, держа в руке только карандаш или ручку, когда в голове проносятся мысли, которые нужно собрать в кучу и создать такой рисунок, что зритель невольно скажет "Ммм, это мило", или "Это забавно", или еще что-нибудь в этом роде.

Если вы в гармонии с самим собой, вы потратите меньше энергии. Если мы знаем, кто мы и чего мы хотим, то тысячи препятствий и помех не собьют нас с толку. Иногда может возникнуть ощущение, что вы ведете машину в сильную бурю, а бензин заканчивается. Когда мы садимся рисовать, мы хотим, чтобы буря закончилась. Мы хотим сохранить топливо для чего-то более важного. На самом деле, человек - это генератор. Человек может производить энергию. Замешательство, нерешительность, сомнения, негативные мысли - сильнейшие потребители энергии. Но можно нейтрализовать их энтузиазмом, предвкушением, позитивным мышлением и т.д. Главное - подходящее отношение. Если вы контролируете свое отношение, энергия будет возобновляться и течь по верному руслу. В энергии не бывает недостатка, есть недостаток в верном отношении.



Недавно я вернулся из студии во Флориде, где провел неделю в компании художников, которые еще только пару лет назад проходили интернатуру в Глендале. Теперь они профессионалы, недавно закончили работу над проектом "Кролик на американских горках", примером качественной, настоящей анимации. Рядом с ними, в той же студии во Флориде новички-аспиранты постигают диснеевский стиль жизни и рисунка, и всего остального, что пригодится им на творческом пути. Они понимают, где они находятся - в самом начале. Всегда хорошо знать точку отсчета. Зная это, вы понимаете, чего достигли, и чего предстоит достигнуть. Никто не обладает одинаковым уровнем мастерства. Даже годы работы в студии (или в сфере анимации в целом) ничего не говорят ни о способностях, ни о компетенции человека, ни тем более о его вкладе.

Когда я начинал работать в сфере анимации в 1937, у меня не было учебников. Я не знал, на какой точке я нахожусь. У меня за плечами была только пара месяцев старшей школе, где я не посещал ни уроков по искусству, ни уроков по анатомии, ни каких-либо подобных уроков. У меня даже не было портфолио! Только желание заниматься анимацией.

Большинство из вас могут похвастаться окончанием художественной школы, вы можете адекватно и объективно оценить свои знания и потенциал. Вокруг вас огромное количество материала для исследования и коллег, которые всегда рады помочь. Мне всегда становилось тепло на душе, когда опытные художники делятся опытом с молодыми коллегами. Когда вы знаете, кем вы являетесь, вы также помните о том, кем вы были, когда первые раз зашли в студию (или начали работать в студии). Это знание не только поможет вам улучшить навыки, но и с пониманием относиться к тем, кто только ищет опору и направление.

Билл Мэтьюз проделал фантастическую работу, внедрив традицию проведения тренингов в Дисней. Никто раньше о таком не слышал. Никто не тратил деньги и ресурсы на обучение людей. Мы все участвует в программе тренингов - помогаем не только интернам, но и всем, кто нуждается в помощи. Работа с менее опытными художниками требует большой заинтересованности и сосредоточенности, как для студии, так и для самого художника. Чтобы похоронить все недочеты и ошибки тех, кого мы обучаем, потребуется целое "кладбище". Все из нас так или иначе учителя. Удивительно, как быстро и далеко распространяется наше влияние, будь оно позитивным или негативным. Новичку не всегда нужны факты. Иногда требуется такая эфемерная вещь, как поощрение, небольшое "mmm", но часто от чистого сердца.

## 147. Символика движения

Когда мы рисуем, мы в какой-то мере рисуем символами. Например, когда мы рисуем руку, это не настоящая рука, это символ руки. Хотя для зрителя, это рука. Благодаря стандартному использованию языка тела, большинство движений в реальности стали символами. Например, при помощи пальцев вы изобразите жесты мольбы, обвинения, ругательство, "остановись" или "иди дальше", "останься" или "идем со мной", "одну минуту", "шшш", "я поеду" и множество других.

Мы пользуемся этим в анимации. Мы не только перемещаем наших персонажей по сцене, мы заставляем их произносить диалоги и совершать символические действия. Это самый быстрый и надежный способ рассказать историю. Не бойтесь, что использование символов превратит ваш рассказ в вялое и скучное представление. Благодаря неповторимому стилю каждого художника, физиогномике и уникальности каждого героя этого не произойдет.

Во время изучения движения вы познакомитесь с этими символами. Вы узнаете, что нужно сделать, чтоб вызвать эмоциональный и физиологический отклик аудитории. Внутри определенных рамок вариаций множество. Как только вы переступите через рамки, появится другое движение - с другим символическим значением. Одно и то же движение в разных контекстах и сочетаниях обозначает разные вещи. Развивайте чувствительность к символам движений, чтобы для каждого поворота истории, для каждой эмоции или действия применить подходящий символ. Итак, когда мы рисуем, мы символизируем с помощью жестов эмоции, действия, движения и даже юмор.

Вам не надо изучать обычное, повседневное движение. Это то, что вы делаете все время. Рисовать движение так сложно, потому что мы отвлекаемся и попадаем в ловушку «вырисовывания». Мы пытаемся нарисовать реальность, а реальность ускользает от нас, когда мы пытаемся ее «рисовать».

На вечерних занятиях я заставлял студентов прекращать «рисовать» и изображать движение. Вот несколько рисунков-иллюстраций этого подхода.

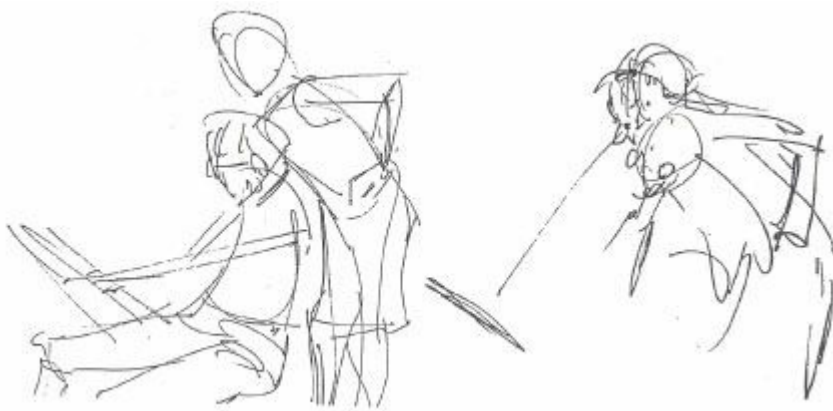


В моих альтернативных набросках я изобразил, как отдельные части тела создают определенное движение. И вновь повторяю: вы не научитесь рисовать «правильно», вам нужно видеть, помнить, чувствовать и, при необходимости, даже придумывать движение. Придумать позу – не значит создать позу которую никто раньше никогда не видел. Это значит так расположить элементы фигуры, чтобы выразить нужное движение.

Например, вот ситуация, когда парень что-то показывает девушке в журнале. Очень просто! Девушке интересно? Я думаю да, поэтому я изобразил наклон вперед. В результате две головы героев будто собирают энергию. Как вы видите на первом рисунке, голова девушки достаточно далеко, я изменил ее положение. На рисунке студента головы расположены одна над другой, в достаточно статичном положении. Правила рисунка гласят: «Не располагайте два элемента перпендикулярно друг другу». Также не превращайте угол верхней и нижней части руки в прямой угол, этот угол напоминает половину квадрата, а по поводу квадратов я процитирую отрывок из великолепного произведения Томаса Бергера «Маленький большой человек».

«Я подавился, когда услышал новость. Вокруг Ларами итак было слишком много белых, что я едва мог дышать. Я едва с трудом засыпал в их прямоугольных лачугах, ведь из-за индейца-шайена я привык жить в круглых помещениях. У индейцев этого племени особое отношение к кругам, земле и т.д. Они терпеть не могли прямоугольные углы, такие углы заводили бесконечность в тупик. Старый Лодж Скин бывало говорил: «В квадратах нет силы».

Также правила рисунка говорят: создавайте интерес к объекту, причину его действия или смысл позы, что в данном случае – увлеченность обоих героев тем, что они видят в журнале.



У всех спортсменов в игре есть цель. Каждый спортсмен делает упражнения на нужную ему группу мышц. Большая часть спортсменов интенсивно тренируются долгие часы, как физически, так и морально. Диета также играет важную роль. Экспериментирование, находчивость, изобретательность, воображение, мастерство, креативность? Да! Чем лучше натренирован спортсмен, тем изобретательнее он проявит себя на соревнованиях, матчах и турнирах. На самом деле лучшее обучение – во время выступления. Когда подготовка заканчивается, начинается выступление.

То же самое и у художников. Есть период обучения: вы изучаете анатомию, композицию, перспективу, дизайн и т.д. – но когда вы рисуете (выступаете), вы откладываете все остальное в сторону, а действием начинает руководить карандаш и ручка. Я хотел, чтобы вы перестали тренироваться на вечерних занятиях, и начали «делать представление». Отложить в сторону все мысли о «тренировке», выходите «на сцену» и начинайте на практике реализовывать то, чему вы так долго обучались, то есть: действовать на бумаге.

Эдвард Двайт Эсти в книге «Вживание в роль» говорит:

Есть разница между «проживанием» роли и обычным изображением, проигрыванием ее. Актер на сцене создает образ живого человека, сложный характер: поведение, мысли, эмоций и переходы между ними. Он выжимает из себя максимум.

В главе «Искусство игры» есть такие слова:

Инструмент актера: это он сам. Это его тело, его мысли, его сущность вместе с мыслями, эмоциями, чувствительностью, воображением, честностью и осознанностью.

То же самое можно сказать и про аниматоров. Только мы используем другие средства. Эсти продолжает:

Художник рисует, пока не почувствует, что картина полностью удалась, музыкант и композитор не начнут играть концерт, пока не почувствуют, что музыка стала частью их, писатель переписывает произведение, пока с его точки зрения оно не превратится в идеальное. Тем не менее, актер связан временем, временем на репетиции, где он и начинает создавать свой образ.

Звучит знакомо? Конечно, знакомо. Нашу работу, как и работу актеров кино, зрители видят по всему миру.

Я продолжу цитировать главу «Искусство игры».

Люди обычных профессий как правило работают около 8 часов в день. Актерам же нужно работать постоянно, полностью посвятить себя профессии. Его день начинается задолго до того, как он приходит в театр на вечернее представление. Работает актер над ролью или нет, его день начинается, как только он просыпается. Неважно, занимается ли актер интроспекцией, исследует жизнь вокруг, природу, ее законы, или пытается проснуться утром как герой, над которым он работает, актер постоянно стремится к все большей восприимчивости. Когда актер смотрит глубже поверхностных аспектов жизни, он постоянно расширяет перечень героев, которых может сыграть. Глубина искусства актера во многом зависит от его восприимчивости.

Bay!

Мне хочется продолжить, но я, пожалуй, замолчу, чтобы вы перечитали эти полезные мысли.

## 148. Немного оставшихся мыслей

**НИКАКИХ СОРЕВНОВАНИЙ:** Если чек на 5 долларов положить на стол, эту цифру мельком прочитает любой прохожий. Но если 5 долларов мелочью рассыпать на столе, то можно объявлять соревнование, кто скорее угадает правильную сумму. Когда вы рисуете движение, зритель тут же должен его узнавать, этот процесс не должен превращаться в соревнование.

**КРЕАТИВНАЯ ЭНЕРГИЯ:** Когда художник садится рисовать, в нем начинает течь жизненная, креативная энергия. Если он увлечен проектом, то его мысли подпитываются каждой удачной линией, которую он оставляет на бумаге. Его способности вырастают, ведь он получает подпитку от самых дальних уголков сознания. Забытые наблюдения и впечатления внезапно вспоминаются. Художника скоро понимает, что линии его больше не ограничивают. В нем просыпаются скрытые способности и таланты, ожидавшие момента истины – в такие моменты желание сделать настоящее «представление» перевешивает безжизненные попытки просто нарисовать рисунок.

**НЕ ЦЕПЛЯЙТЕСЬ ЗА ДЕЙСТВИЯ И ПОЗЫ:** действия и движения на рисунке должны отвечать потребностям аудитории. Если вы художник, у вас могут быть постоянные клиенты, которым нравится ваш стиль и то, как вы изображаете реальность – вы работаете для конкретных людей. У аниматоров более широкая аудитория: в них разные вкусы, разная проницательность. Вы должны быть настолько выразительны, чтобы понравиться всем. Многим из них потребуется «разжевать все по слогам». Всегда стремитесь рассмешить публику, если вы замешкаетесь, зрители в следующий раз тоже замешкаются, когда будут собираться на ваш фильм.

**УСИЛИВАЙТЕ ТАЛАНТ:** Читайте, наблюдайте за миром вокруг, узнавайте новое. Благодаря этой привычке вы лучше изобразите разных персонажей и истории, легко найдете подход к разным режиссерам и их манере интерпретации истории. Работа в сотрудничестве с режиссером и командой не означает, что вы предаете свой стиль и уникальность подхода: работа в команде усиливает творческие способности. Чем шире ваше мировоззрение, тем значительнее вклад в результат.



**СЛОМАЙТЕ ОКОВЫ КОНФОРМИЗМА:** В основном на своих занятиях я критикую студентов за то, что они «выправляют» элементы рисунка. Нас воспитали в обществе, которое следует определенным порядкам: «приберись в комнате», «подрежь ограду», «поправь галстук», «стой в очереди», «иди по тротуару». Требуются определенные усилия, чтобы отойти от этого способа мышления, такие мысли сковывают воображение художника.

**ДОБАВЬТЕ В РИСУНОК НАПРЯЖЕНИЕ:** В повседневной жизни мы избегаем напряжения. Напряжение обессиливает нас, снижает наш энтузиазм. Но на самом деле, напряжение отражает настоящую жизнь. Если вы просто встанете, в вашем теле появится физическое напряжение. Когда художник хочет добавить остроты в движение, он добавляет напряжения и акцента. Симметрия в архитектуре создает чувство стабильности, но симметрия в рисунке делает его безжизненным. Напряжение усиливает движение в теле, благодаря противоположно действующим силам, измененному балансу или увеличенной энергии, которая возникает за счет использования углов, сжатия и растяжения, более сильного акцента на действии.

**ВЗБОЛТАЙТЕ МЫСЛИ:** Когда я говорю вам больше читать, ходить на хорошие фильмы, наблюдать за окружающим миром (конечно же со скетчбуком в руках), я не подразумеваю, что это способы просто «потратить время». Во время всех этих занятий, вы как бы «ворошите» свой внутренний диалог и постоянный поток мыслей.

Хороший писатель всегда использует прием, который я люблю продвигать на своих занятиях: глаголы. Мой друг Джон Муир умел оживлять пейзажи в своих новеллах. После своего путешествия на Аляску он так описывал айсберги: «Они атаковали нас подобно вражеской армии: сначала рассыпались на отдельные отряды, затем собирались в один заслон». Я подчеркнул глаголы которые помогли ему показать ледяные глыбы живыми, действующими, полными движения. Автор, у которого я позаимствовал следующий отрывок, также очень выразителен. Он говорит про свое путешествие: "Каньоны подобные тем, что в Йосемитской долине, разверзлись по обеим сторонам. Великолепные ледяные реки заканчивались лавинами. Глыбы льда размером с кита врезались в берег и выплескивали на сушу гигантские волны, бесконечные флотилии айсбергов выходили из моря. Ледники медленно удалялись, оставляя за собою дикую, новорожденную землю, абсолютно голую и лишенную всякой растительности".

Ваши рисунки также должны описывать реальность. Рисуйте не просто замороженные линии, формирующие безжизненный силуэт, а активные, живые линии, которые показывают действия героя, которые качественно описывают это действие.

Комики работают с разными мысленными образами. Они пользуются приемами, которые выбрасывают вас из обычного состояния, выталкивают из реальности.

Юмор – это не только остроты, шутовство и глупые рисунки. В хорошем юморе много здравого смысла, как например в комиксах Сака Шармана "Salt Chuck on the Rocks!"



-Что ж, замечательно. Я вернусь на лодку...  
 -Выжму одежду и высушу ее!  
 -Не надо будет ходить в прачечную еще целую неделю!



-Чавк, чавк, чавк  
 -Как у тебя хватает смелости есть ее печенье?  
 -Старик, который живет на соседней лодке, доктор на пенсии.



-Я хочу купить лодку, Солт!  
 Проверишь ее на исправность?  
 -Конечно, Тед!  
 -Вот она, Солт!  
 -Покупай ее, она исправна!  
 -Ты даже не посмотрел на нее!  
 Откуда ты знаешь?  
 -Она держится на воде, этого достаточно?!

## 149. Правильный способ?

Меня часто спрашивают: как правильно рисовать то или это, и я часто не знаю, что сказать в ответ. Очень многое зависит от того, с чем вы работаете и что пытаетесь сказать.

Что касается прорисовки промежуточных кадров для диалогов, невозможно выбрать правильный способ решения проблемы. Практикуйтесь больше и вы начнете думать, а не рисовать механические промежуточные кадры. Кому-то понадобится прослушать запись диалога или увидеть реплики на экспозиционном листе. В создании диалога вам помогут простые принципы анимации, а именно сжатие и растяжение, подготовка к действию, тайминг. Если вы просто поместите промежуточные кадры между экстремальными позами у вас получится непонятная мешанина. К диалогу нужно эффектно перейти, а в анимации нужно еще и подчеркнуть переход. В обычной жизни мы редко проговариваем гласные и согласные всем ртом. Как правило мы группируем похожие звуки и слова во фразы, акцентируя необходимые слова. Например, вы произносите реплику: «И что я должен делать с остальными вещами?». Наверняка вы скажете эти слова только при помощи языка, вы сделаете акцент только на слове «остальные». Попробуйте. Обратите внимание, вы очень мало двигаете губами и челюстью. Попробуйте сказать фразу еще раз, акцентируя каждый слог губами и челюстью. Глупое ощущение, не правда ли? Не перебарщивайте с анимацией в диалогах, это разрушает достоверность.

Допустим, персонаж говорит слово «лететь» (fly). Вам нужно выделить время для кадра, который показывает, как сжимаются губы при формировании этого звука. Я имею в виду мягкое «f», которое зрители должны заметить. Одного или двух кадров будет недостаточно. А если положения рта до и после этих кадров примерно одинаковые, у вас должно получиться нечто вроде этого:



Положение закрытого рта будто «вспыхнет» на экране, потому что за рядом кадров с цветом открытого рта у вас появится кадр с закрытым ртом телесного цвета и, возможно, два белых зуба, сверкающих как маяк.

Многое зависит от того, как персонаж произносит «f», и сколько времени вы потратите на то, чтобы показать это в кадре: собираетесь ли вы показать верхние зубы, опустить кончики губ, поднять мышцы щек, сузить глаза, сморщить нос героя. «Правильный способ?» В различных учебниках по анимации есть куча диаграмм движений рта – начните хотя бы с этого. Но никогда не забывайте про чувство здравого смысла, логику, и вы непременно найдете вариант, который работает. Заметили, как я много лью воды, когда дело касается ответа на вопрос: «Есть ли правильный способ...?»

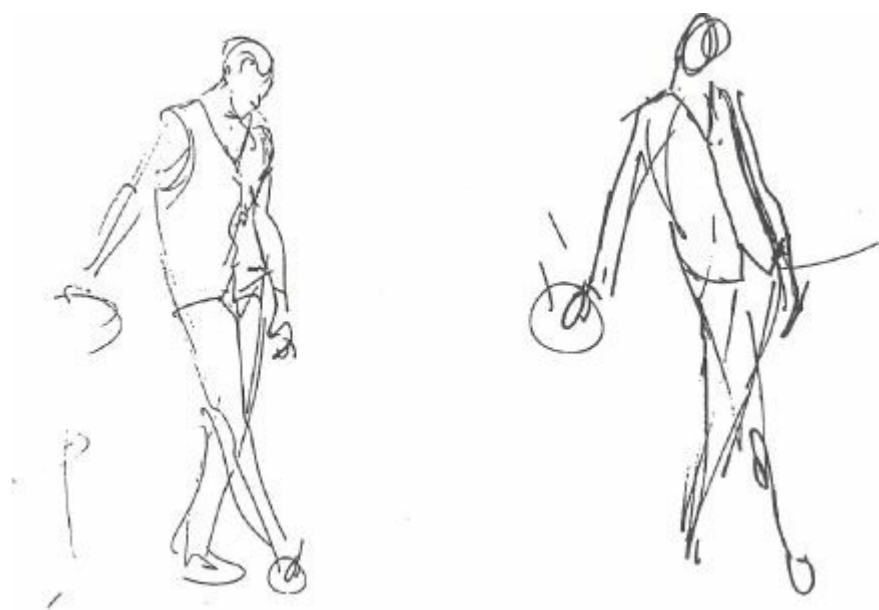
Когда вы рисуете с натуры, возникает множество одинаковых проблем. Как рисовать зависит от того, что вы (или ваш герой) пытаетесь сказать. (Я сейчас говорю не о диалогах.) Многое зависит от того, рисуете ли вы элемент сцены, где персонаж говорит «Как ты думаешь, что мне делать с...» или акцентирует «остальными...». Решите это прежде, чем начнете рисовать, иначе ваш рисунок не скажет ничего. Самая ужасная судьба у рисунка – когда у него нет смысла. Именно поэтому я заставляю вас придумывать рисунку историю – тогда вам будет, куда двигаться. Большинство сложных моментов на рисунке вы исправите, ответив себе на простой вопрос: «Что происходит на рисунке?».

Я просматривал рисунки, которые были сделаны на одном из вечерних занятий. В своих альтернативных предложениях я пытался показать, как важно, чтобы персонаж делал что-то – хоть что-то! Если поза модели нечеткая, или вы хотите сделать ее ясной, или вы хотите добавить позу, или изменить ее, или переделать своего персонажа в Микки или Ариэль – так сделайте это. Персонаж должен делать что-то, говорить что-то, рассказывать историю... одним словом, действовать.

Я пытался нарисовать моделей в нарядах – официанта, моряка, танцора, плотника и т.д. Я думаю, важно проанализировать, как плотник смотрит на доску, это можно сравнить с поиском лучшего способа анимировать букву «f».

Возможно для некоторых из вас это слишком подробный разбор, но я объясню вам разницу между рисунком комикса Дунсбери или Кэти и сценой из «Бэмби».

Анализ движения не займет много времени, вы не потратите много энергии» (а скорее даже приобретете). Все, что вам нужно сделать – определить, что делает ваш герой (это займет доли секунды), а затем, не отвлекаясь на яркие и цепляющие глаз детали, перенести это движение на бумагу. Вот например, перед вами рисунок студента, который набросал героя, опирающегося на стул, возможно задумавшегося. Голова героя «в задумчивом положении», но закройте ее кончиком пальца и попробуйте назвать позу. В моем рисунке (который я сделал за 10-15 секунд) герой опирается на стул, его левое бедро выдается вперед, потому что вес перенесен на левую ногу, левая рука свободно висит вдоль тела, ладонь болтается. В позе есть две точки опоры: рука на стуле и вес, перемещенный на левую ногу. Между этими точками герой может расслабиться и рефлексировать, сколько душе угодно.



Вот другая поза, где герой также сидит на стуле, опираясь на него, и размышляет. Как вы заметили, студент сконцентрировался на том, как же нарисовать разные части тела, а не на то, как нарисовать нужное движение и что для этого необходимо сделать. Обратите внимание, как в своем рисунке я попытался изобразить хоть какое-то действие.



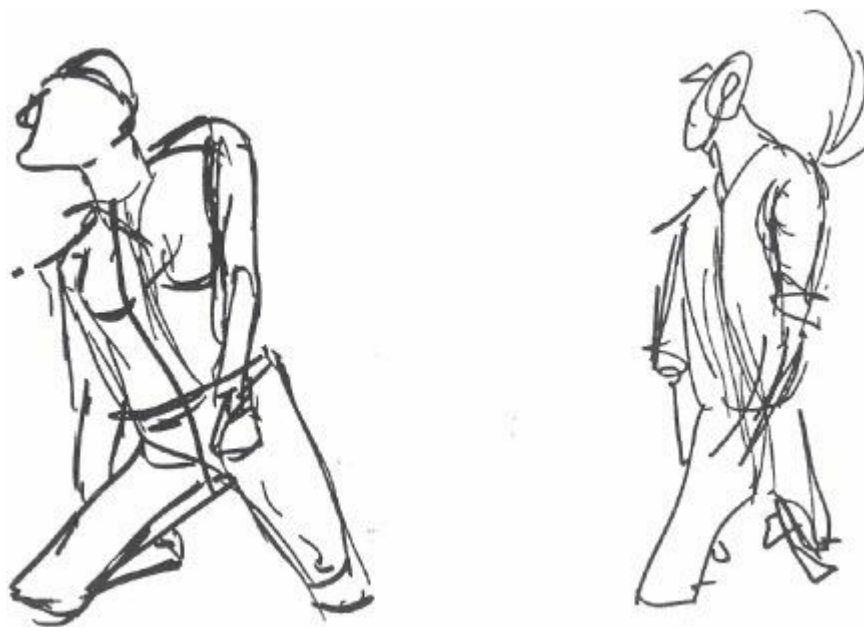
На своем скетче я изобразил «падение» всех элементов тела. Я сконцентрировался на том, что герой наклонился вперед, переместив вес головы и плеч на спинку стула. Благодаря этому движению правая рука свисает (помогая создать нужно настроение рисунка). Поскольку герой сидит на стуле задом наперед, я раздвинул его ноги (чтобы они были по бокам спинки стула): левая нога стала ближе к нам, а правая нога – дальше. Из-за этого появилось ощущение пространства и глубины. На рисунке студента обе ноги (и обе руки) расположены в профиль, в плоскости и параллельно плоскости изображения.



Пока вы не забыли об ошибке с параллельными линиями, позвольте показать рисунок еще одного студента, где обе руки расположены в профиль. Ничего не сгладит ваши рисунки больше, чем параллельные линии, формы и направления. Откажитесь от строго вертикальных и горизонтальных линий, добавьте их в свой черный список. На своем скетче я развернул левый локоть вперед и избавился от проблемы, также этот прием создал эффект третьего измерения.



В последнем примере поза довольно сложная. Модель стоит на полу на коленях, а тело и голова резко развернуты вправо. На рисунке студента все элементы фигуры указывают в одном направлении, сглаживая любой поворот.



Мне нужно съездить на пару дней в Йосемитскую долину (меня переполняет желание попинать осенние листья), также мне нужно достроить патио, чтобы защитить наши растения от приближающихся морозов – поэтому я беру двухнедельный отпуск! Следовательно, вы отдохнете от моих занятий и от моих лекций. Завидуйте мне!

Если за это время вы решите, что обойдетесь без меня, просто наберите мой номер и я выйду на пенсию в пятый раз!

