

# Как рисовать КОМИЧЕСКИЕ ПЕРСОНАЖИ



ДЖЕК ХАММ



scanning/сканирование

[www.cartoonia.ru](http://www.cartoonia.ru) & [www.cartoon-twins.ru](http://www.cartoon-twins.ru)

**ДЖЕК ХАММ**

**Как рисовать  
комические  
персонажи**



Минск 2007

УДК 743  
ББК 85.15  
Х18

Перевела с английского *Л. А. Бабук* по изданию:  
CARTOONING THE HEAD & FIGURE by Jack Hamm. – «A Perigee Book», 1987.  
На русском языке публикуется впервые.

Издание охраняется законом об авторском праве. Ни одну часть этой книги, включая внутренние материалы и внешнее оформление, нельзя воспроизвести или использовать в какой бы то ни было форме, для каких бы то ни было целей или какими бы то ни было средствами (графическими, электронными или механическими, включая светокопирование, магнитную запись, а также любые системы хранения и поиска информации) без предварительного письменного разрешения издателя. Нарушение этих ограничений преследуется в судебном порядке.

**Хамм, Дж**

Х18    Как рисовать комические персонажи / Дж. Хамм ; пер. с англ. Л. А. Бабук. – Минск : «Попурри», 2007. – 128 с. : ил.  
ISBN 978-985-15-0117-1.

На примере более чем 3000 иллюстраций Джек Хамм, художник мирового масштаба, шаг за шагом проведет вас по всем этапам создания смешных персонажей, которые никого не оставят равнодушным.

Для широкого круга начинающих художников.

УДК 743  
ББК 85.15

© 1967 by Jack Hamm

ISBN 0-399-50803-1  
ISBN 978-985-15-0117-1

© Перевод, издание на русском языке,  
оформление. ООО «Попурри», 2007



## СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие .....	5
Карикатурные лица – в четыре этапа .....	7
Простые, но важные факторы, связанные с рисованием карикатуры .....	8
Носы в профиль .....	9
Носы анфас .....	9
Карикатурные очки .....	9
Глаза .....	10
Брови .....	10
Глаза, расположенные на одной стороне лица .....	10
Карикатурный рот .....	11
Поджатые губы .....	11
Подбородки .....	11
Усы и бороды .....	12
Карикатурные уши .....	12
Замечание, касающееся изображения глаз .....	12
Карикатурное изображение головы и волос мужчины .....	13
Женские прически .....	14
Женские головные уборы .....	14
Мужские головные уборы .....	14
Профиль внутри лица, изображенного анфас .....	15
Часть профиля, включенного в изображение анфас .....	15
Гнев .....	16
Страх .....	17
Удивление .....	18
Горе .....	19
Крик .....	20
Беспокойство .....	21
Раздумье и сосредоточенность .....	21
Улыбка – вид сбоку .....	22
Улыбка анфас .....	22
Смех – язык, зубы и открытый рот .....	23
Веки (изображение разных эмоций) .....	24
Расположение глаз (изображение разных эмоций) .....	24
Изображение эмоций в карикатуре .....	25
Мышцы, от которых зависит выражение лица .....	28
Изображение женской головки .....	30
Образ девушки в карикатуре .....	31
Типы карикатурных женских профилей .....	32
Рисование девичьей головки .....	32
Как передать реальные черты лица средствами карикатуры .....	34
Реальное лицо в карикатуре .....	35
Еще несколько типов женских головок .....	36
Восемь этапов рисования лица девушки .....	37
Стилизованные карикатурные женские головки .....	38
Искусство карикатуры .....	39
На что следует обращать внимание при создании карикатуры .....	40
Построение карикатурных фигур с помощью простого овала .....	41
Рисование персонажа на основе треугольника .....	42
Другие варианты треугольника .....	43
Что означают повисшие руки .....	43
Выступающая назад пятка .....	43
Использование треугольника при построении фигуры персонажа анфас .....	44
Разработка фигуры на основе линий .....	45
Поэтапное превращение «нормального» образа в карикатурный .....	46
В карикатуре голова, как правило, слишком большая, а тело маленькое .....	47
Создание карикатуры на основе «шпильки для волос» .....	48
Как нарисовать забавного человечка .....	49
Как нарисовать карикатурную даму .....	50
Женская одежда в карикатуре .....	51
Женщины: вид сбоку .....	52
Женщины анфас .....	53
Шесть упрощенных методов построения женской фигуры .....	54
Сидящая фигура анфас .....	55
Сидящая мужская фигура – вид сбоку .....	56
Связь между позой и эмоциями .....	56
Фигура, которая сидит закинув ногу на ногу .....	56
Сидящая женская фигура .....	57



## ПРЕДИСЛОВИЕ

Вы можете себе представить газету без раздела сатиры и юмора, без какой-нибудь злободневной карикатуры, помещенной на самом видном месте? А телевидение – без мультипликации, театр – без гротескных сатирических представлений, журналы – без комиксов и едкой сатиры и, наконец, рекламу, во всем ее разнообразии, – без каких-либо элементов карикатуры? В современном мире карикатура используется везде и всюду. В последние годы рекламные кампании зачастую строились на базе простых рекламных мультиков и карикатурных героев. Во многих областях карикатура заняла поистине главенствующее положение, и не похоже, чтобы в ближайшем будущем она его утратила.

Настоящие карикатуристы – это дети; они от природы наделены талантом рисовать смешные и забавные картинки. Без всякой подготовки, практически мгновенно дети способны создавать то, что мы, взрослые, называем карикатурой. Порой даже опытный карикатурист испытывает потребность обратиться к этому первозданному озарению, которое доступно, в сущности, каждому ребенку. В то же время даже маленький ребенок сможет рисовать намного лучше, если его научить, как это делать, – постепенно, шаг за шагом.

В людях заложено некое внутреннее стремление устанавливать контакт между собой в любой ситуации. И карикатурист способен сделать это лучше всех. Конечно, умение нарисовать карикатурный персонаж в особых, необычных обстоятельствах или, скажем, в затруднительном положении – еще не все, но в любом случае это поможет открыть в жизни многие двери.

Человечество прошло длинный путь развития, и с течением времени многие профессии и виды деятельности устарели и утратили свое значение. Но можно смело утверждать, что «эпоха рисунка» сохранилась и по сей день. В нашем мире, полном риска, опасностей и трагедий, юмор просто необходим. И самая популярная его форма – юмористический рисунок. Добродушная карикатура способна неожиданно поднять настроение – а ведь мы так часто в этом нуждаемся!

Поскольку карикатура многообразна с точки зрения ее целей, то можно сказать, что любой шаг в направлении ее изучения может быть использован во всех областях, где она применяется. Кроме того, это еще одна возможность развить свои способности, причем такие, на которые всегда есть спрос. Данная книга знакомит читателя с разнообразными способами и возможностями, стилями и техникой рисунка.

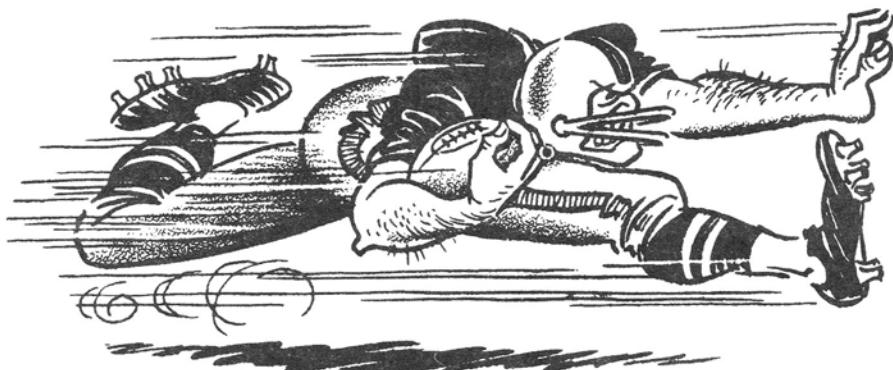
Другим положительным моментом возможностей познакомиться с разновидностями искусства карикатуры является то, что учащийся наверняка не остановится на чем-то одном и не станет просто копировать или рисовать в рамках одного единственного заученного стиля. Каждый человек способен рисовать оригинально – так, как не рисовал еще никто. Но для того, чтобы развить индивидуальную манеру рисунка, нужна, так сказать, систематическая «гимнастика для мышц» и обширные знания в области создания карикатуры. В данной книге мы объединили самые простые

шаги в рисовании головы и фигуры человека, а также более сложные формы этого искусства.

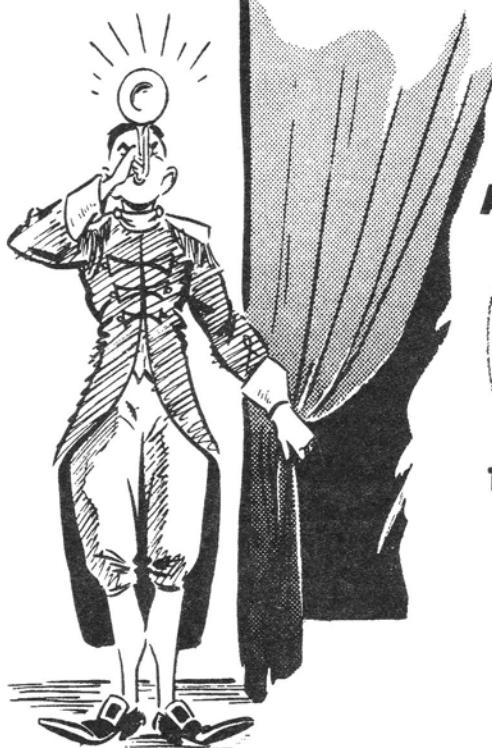
Необходимо отметить, что приемы, представленные в отдельных разделах книги, вполне применимы и к другим видам и техникам карикатуры. В карикатуре не существует абсолютных, раз и навсегда установленных путей и способов выражения чего бы то ни было. Причем, естественно, можно применять и совершенно новые подходы, которые никоим образом не помешают развитию ваших творческих способностей, а лишь помогут полнее проявить заложенные в вас таланты.

Эта книга – не альбом для развлечения, где можно посмеяться над разными забавными шутками и анекдотами. Ее цель состоит в том, чтобы как можно объемнее показать, как научиться рисовать карикатуру. Разумеется, работа карикатуриста доставляет больше удовольствия, чем какая-либо другая, но все-таки – и прежде всего – это работа. Откройте же для себя этот новый мир, где труд прекрасно сочетается с радостью. Добро пожаловать в фантастическую страну карикатуры!

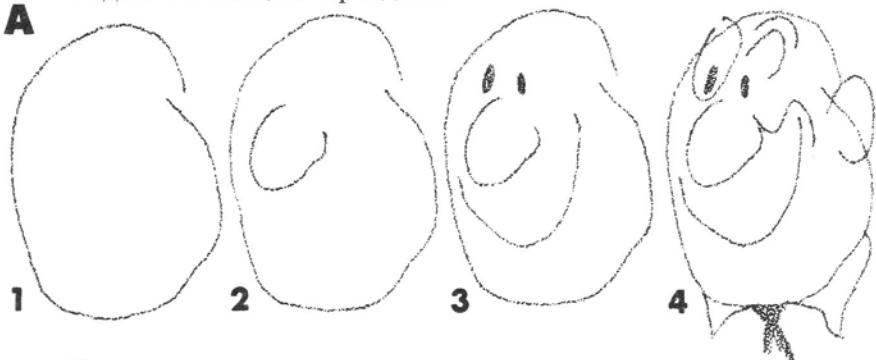
Джек Хамм



## КАРИКАТУРНЫЕ ЛИЦА – В ЧЕТЫРЕ ЭТАПА



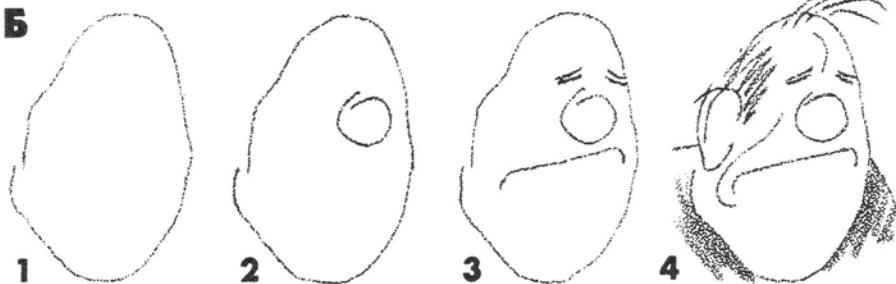
**А**



Прежде всего, попробуйте нарисовать что-то вроде круга, обозначающего овал лица. Неважно, если он будет неровным.

Затем нарисуйте похожий на картофелину нос примерно в центре круга – там, где мы привыкли видеть это достаточно важное для каждого человека дыхательное приспособление.

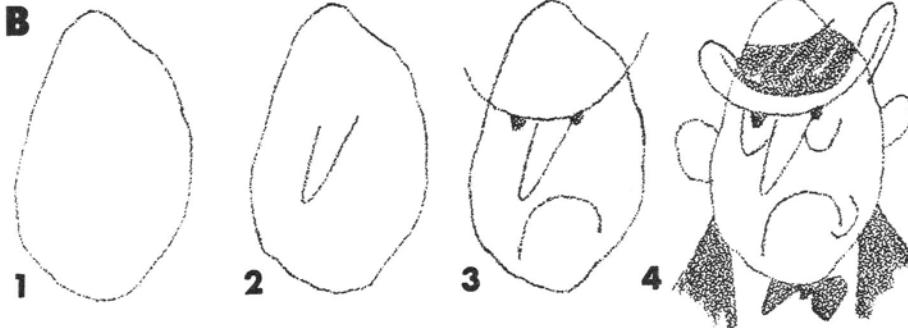
**Б**



Немного выше носа нарисуйте две черные точки, или два пятнышка, или две щелки глаз (что-то вроде того, как это сделано на рисунке вверху под номером 3).

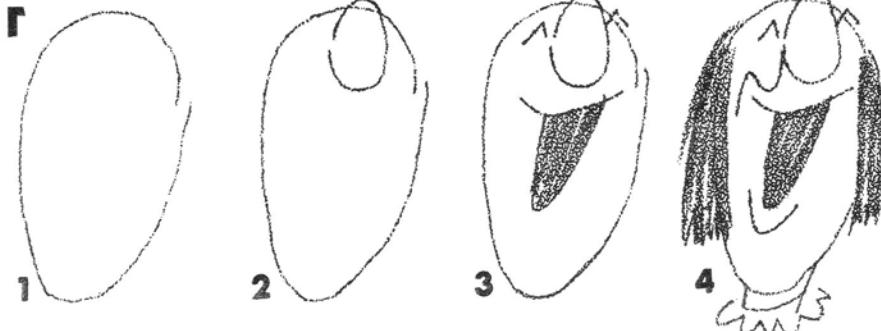
После этого нарисуйте рот – улыбающийся (примерно такой, что изображен на рис. А) или выражающий безразличие (рис. Б), досаду (рис. В) или смех (рис. Г) – какой захотите.

**В**



Теперь вы уже видите, что получилась какая-то забавная рожица. Если вы захотите добавить еще что-то, например, уши, морщины на лбу или складки вокруг рта, волосы, шляпу или воротник и галстук, то дорисуйте эти детали (см. рисунки в колонке под номером 4).

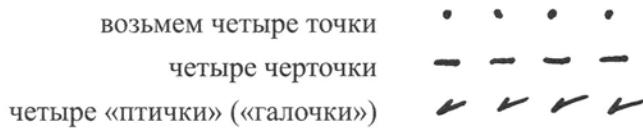
**Г**



У многих людей есть привычка: когда их руки ничем не заняты (например, когда болтают по телефону), они выводят карандашом на бумаге разные каракули. Так почему бы вместо этих бесмысленных каракуль не научиться рисовать карикатуры, получая от этого одновременно и удовольствие, и пользу? Ведь это доступно каждому!

## **ПРОСТЫЕ, НО ВАЖНЫЕ ФАКТОРЫ, СВЯЗАННЫЕ С РИСОВАНИЕМ КАРИКАТУРЫ**

Первый из таких факторов связан с принципом расположения деталей лица. Например:



Любой из нас может без труда поставить их рядом, в одну линию, как это показано выше. Теперь каждую группу значков разместим по-другому: поставим третий в ряду значок под двумя первыми, а четвертый – под третий – так, чтобы получилась следующая конфигурация:



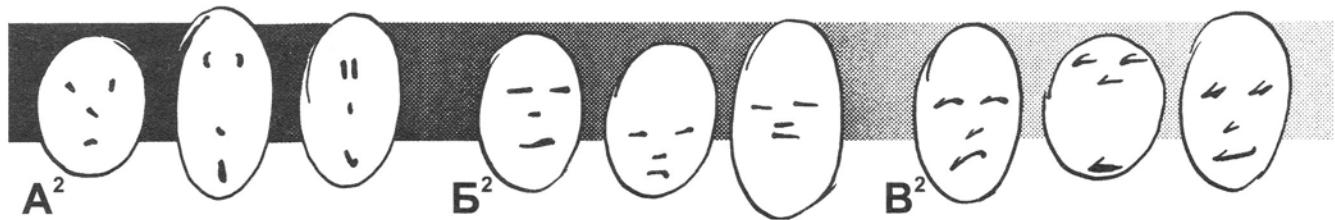
Легко заметить, что значки, которые только что были просто точками, черточками и «птичками», сразу начали оживать. Каждая из этих групп приобрела свое собственное одушевленное выражение. Теперь, если обвести каждую из этих групп значков простой линией (например, в виде овала или круга), то окажется, что мы создали несколько типичных карикатурных рожиц:



Если эти группы точек, черточек и «птичек», пусть даже случайно, окажутся рядом, то всякий сразу же заметит, что все получившиеся «лица» непохожи друг на друга и каждое определенно имеет свои индивидуальные, отличительные черты:

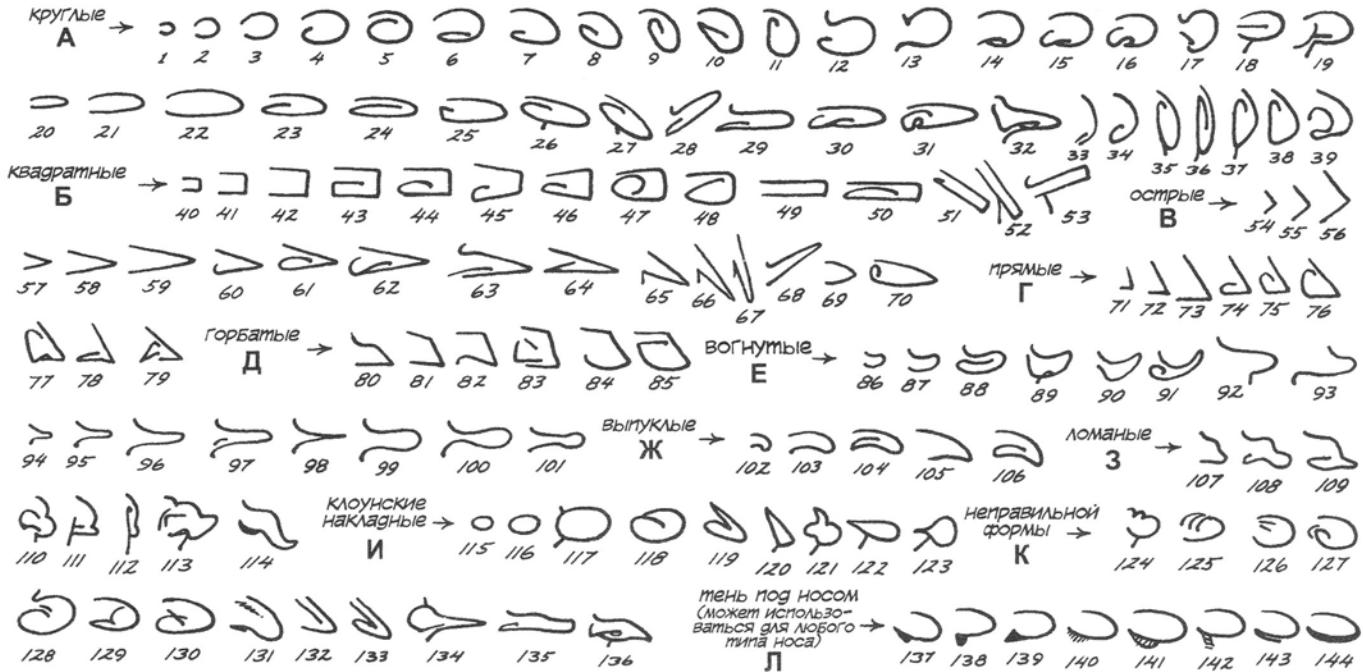


Затем, если вы немножко сильнее надавите на ручку или карандаш и по своему желанию измените пропорции или расстояние между значениями внутри овала или круга, изображающего «лицо», то заметите, что индивидуальность созданных вами человечков стала еще более ярко выраженной:



Все сказанное выше свидетельствует о том, что оттенки выражения человеческого лица зависят от самого простого изменения расположения его деталей. Этот фактор оказывает неоценимую помощь тому, кто рисует карикатуру. Многое добавить к этим четырем основным элементам могут также брови и другие линии на лице, но некоторые известные карикатуристы спокойно обходятся и без них. Легкость, с которой можно нарисовать головы вроде этих, должна послужить основательной поддержкой для начинающих художников. Отдельные элементы лица мы будем обсуждать и демонстрировать ниже. Это очень интересный процесс – создавать совершенно новые лица, используя всевозможные комбинации из тех же основных деталей. В связи с этим появляется возможность изучить разные эмоции, которые испытывают люди, и научиться изображать их на карикатурном лице. Тело человека тоже реагирует на эмоции; именно поэтому иногда изображают некоторые части тела, когда хотят передать соответствующие эмоции. Но ни одну из них нельзя передать в карикатуре без участия лица. Практически всегда – и причем самым непосредственным образом – юмор связан с тем, что написано у карикатурного героя на лице. Если бы каждый элемент лица и головы человека, о котором пойдет речь на следующих страницах, можно было бы испробовать во всевозможных комбинациях, то их число превзошло бы численность людей на земном шаре.

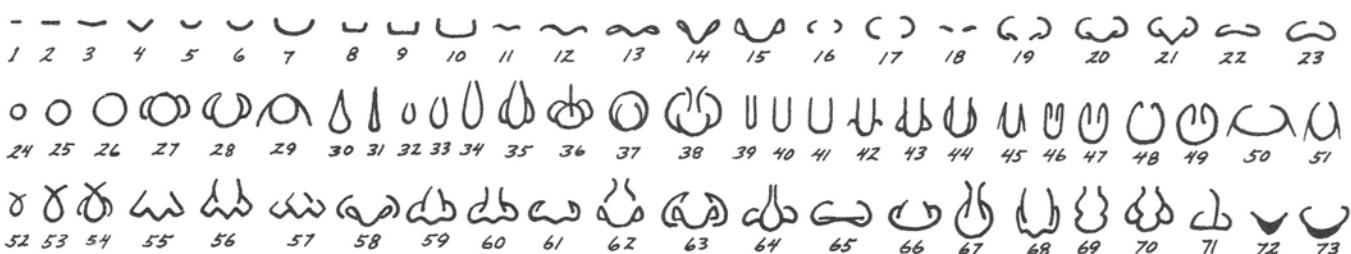
## НОСЫ В ПРОФИЛЬ



Как правило, первое, что карикатурист изображает на лице, это нос. Он играет не такую уж большую роль, когда хотят придать лицу определенное выражение, если речь идет об эмоции как таковой, но все же обычно в большей степени помогает передать общий характер персонажа, чем любая другая часть лица. В этом отношении нос так же важен, как и подвижность глаз и рта. Выше показаны разнообразные носы в виде последовательного ряда изменяющихся форм в рамках одного и того же типа. Возможные варианты далеко не исчерпываются приведенными формами, но большинство основных типов здесь представлены. А сочетание этих форм носа с разными вариантами лба и верхней губы дает дополнительные возможности в создании самых разнообразных и совершенно новых лиц с теми или иными характерными чертами.

## НОСЫ АНФАС

Поскольку почти любой вид карикатурного носа в профиль можно использовать для изображения носа персонажа, обращенного к нам лицом, то нет необходимости показывать такое же большое количество разных носов, которое представлено выше. В сущности, многие карикатуристы, рисуя лица анфас или вполоборота, используют изображение носа только в профиль. Но каждый данный вариант формы носа в профиль может, конечно, иметь и соответствующий вариант анфас. В приведенном ниже перечне можно «скрестить» любую пару носов и в результате получить новые варианты носа. Реалистически изображенные носы (слева) служат иллюстрацией того, о чём говорилось выше.



## КАРИКАТУРНЫЕ ОЧКИ

Здесь мы приводим также примеры с очками, так как они неизменно связаны с носом, на котором держатся. Вот некоторые возможные конфигурации:

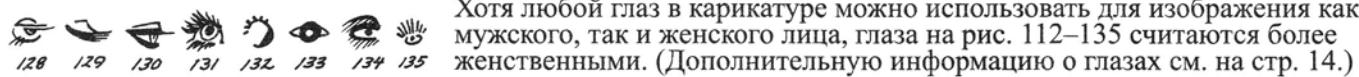
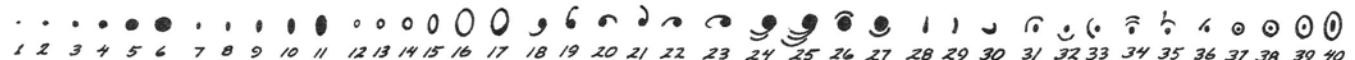


# ГЛАЗА



Даже в карикатуре посредством глаз можно выразить мысли и чувства.

Изобразив сначала нос, одни карикатуристы предпочитают затем перейти к изображению глаз, а другие – рта. Справа изображен реалистически нарисованный глаз, в котором есть все то, что присутствует в любом карикатурном глазе, – пусть это даже один лишь зрачок в центре. Хороший глаз с точки зрения карикатуры – это далеко не самый старательно выписанный. В некоторых превосходных карикатурах для этого используются на удивление простые приемы изображения. Но, с другой стороны, если постоянно стремиться только к самому простому, то можно ограничить себя и не позволить свободно развиваться творческому эксперименту. Как бы тщательно ни были проработаны голова и лицо, глаз для начала может быть представлен просто одной маленькой точкой (вроде той, что мы видим на рис. 1). Сочетания предложенных элементов, линий вокруг глаз или бровей, так же как и место их расположения на лице или голове, создают поистине неограниченные возможности для всевозможных выразительных комбинаций!



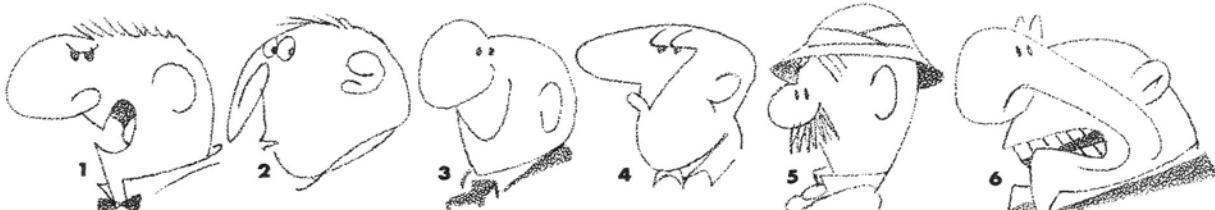
Хотя любой глаз в карикатуре можно использовать для изображения как мужского, так и женского лица, глаза на рис. 112–135 считаются более женственными. (Дополнительную информацию о глазах см. на стр. 14.)

## БРОВИ

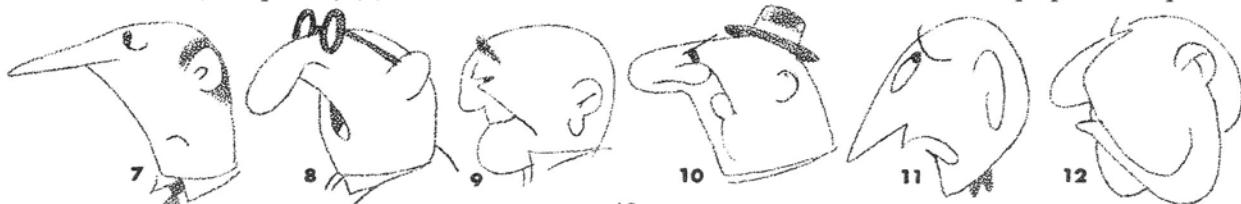
Брови абсолютно необходимы для выражения многих эмоций, даже если они нарисованы самым простым способом. Но есть примеры, когда брови совсем отсутствуют, и при этом изображение эмоции ничего не теряет. В сущности, пустое место над глазами может передать экспрессию ничуть не хуже. Реальную бровь, изображенную слева, можно представить в карикатуре самыми разными способами. Сросшиеся брови (рис. 34–40) или брови фантастического вида, надвинутые на глаза или расположенные вокруг глаз (рис. 43, 45, 46), можно использовать для создания жуткого или мрачного впечатления от персонажа. Морщины над бровями или продольная морщина между ними также помогают создать особое выражение лица (см. подробнее в разделе, посвященном эмоциям).



## ГЛАЗА, РАСПОЛОЖЕННЫЕ НА ОДНОЙ СТОРОНЕ ЛИЦА



Несколько слов о том, когда оба глаза рисуют на одной стороне лица (см. рис. 1–6). Такой стиль появился в карикатуре сравнительно недавно, и эти рисунки выглядят очень забавно. Обычно такое простое изображение глаз сочетается с подчеркнуто огромным носом, который начинается прямо от макушки головы (хотя это и не обязательно; см. рис. 5). Двойные глаза можно было бы использовать и для профилей на рис. 7–12.



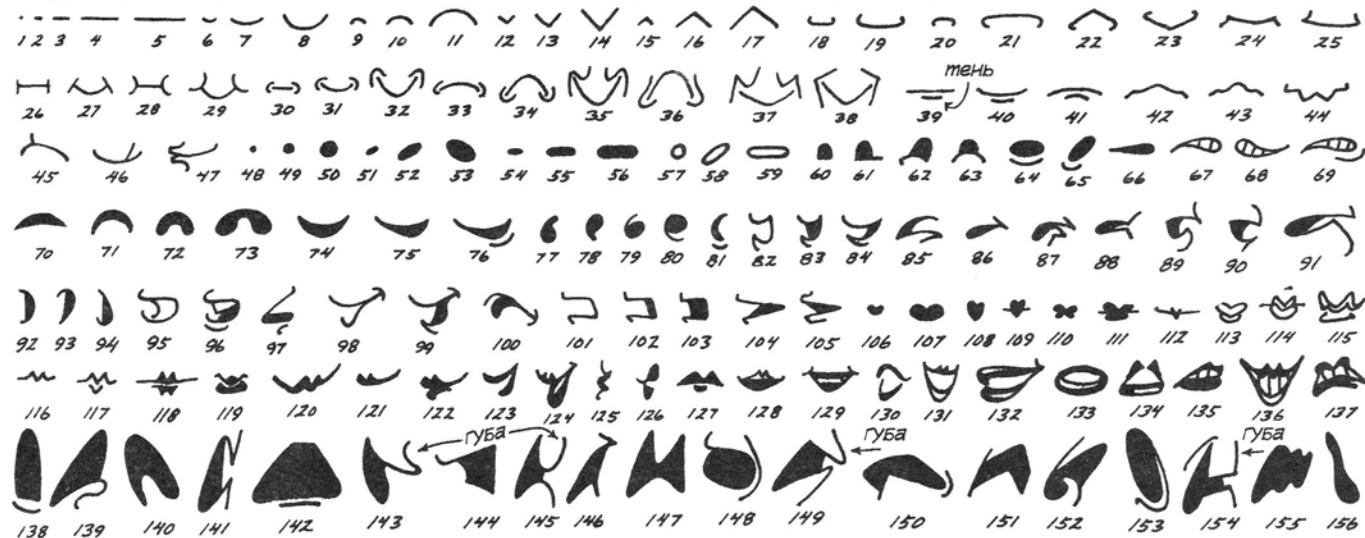
## КАРИКАТУРНЫЙ РОТ



В разделе, посвященном эмоциям, мы подробно рассмотрим такие аспекты, как изображение улыбки и смеха, а также основные формы рта. А пока лишь сравним элементы лица и обратим внимание на

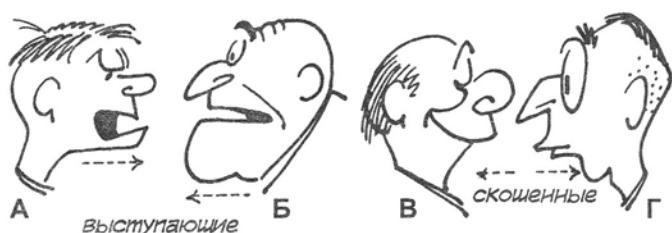
следующее. В карикатуре рот может передать выражение лица быстрее, чем любая другая его часть. В целой веренице голов вместо глаз могут использоваться просто точки, но при этом у каждой будет свое особое выражение. И весь фокус – в форме рта. Вот хорошее упражнение: нарисуйте с полдюжины овалов лица, в которых глаза обозначены лишь точками, а затем пририсуйте всевозможной формы рты и посмотрите, что получится. Обратите внимание, что приподнятое или хмурое настроение можно передать с помощью соответствующих черточек около точек-глаз. Рот может сильно повлиять на выражение глаз, в то время как сам он более независимый элемент и форма глаз на него не влияет. Необходимо заметить, что некоторые карикатуристы иногда пренебрегают изображением рта. Такой прием помогает передать прищуренный, подслеповатый или пустой взгляд. Такую же роль играет рот, изображенный в виде точки (рис. 1) или горизонтальной линии (рис. 2–5). Все это помогает передать какую-то определенную эмоцию – например, когда человек посмеивается про себя, но при этом глаза остаются широко открытыми (не рисуйте брови опущенными книзу, как для подслеповатого взгляда).

На рис. 39 показана тень от губы. Но такая тень может быть сделана на любом рисунке. Формы рта на рис. 43, 44 и 155 показывают, что персонаж пребывает в расстроенных чувствах или вне себя от злости. Не забывайте, что изображение рта анфас вполне можно переместить под самый нос при изображении лица в профиль. Также и боковое изображение рта может быть на лице, показанном строго в профиль (этому иногда помогает линия, проведенная от угла носа к углу рта). При переносе рта с изображения анфас на изображение в профиль вы можете попробовать уменьшить его примерно в два раза. Учтите, что все приведенные ниже формы рта можно по желанию увеличить или уменьшить, а также, при необходимости, искривить, чтобы передать нужное выражение. Язык и зубы, в отличие от губ, в данном случае особо не подчеркиваются. Иногда это делают (см. раздел, посвященный изображению смеха), но многие карикатуристы вообще никогда не рисуют язык и зубы (обратите внимание на примеры широко открытого рта на рис. 138–156). Формы рта на рис. 106–137 можно рассматривать как «женские», хотя в особо гротескных видах карикатуры при изображении женского лица можно нарисовать какой угодно рот.



### ПОДЖАТЫЕ ГУБЫ

Стоит упомянуть еще о таком варианте, когда при изображении лица в профиль поджатые губы (или сжатый рот) передаются едва заметными штрихами. Это можно сделать несколькими очень простыми способами, приведенными справа. Но даже обозначенный одним легким движением карандаша рот может быть вполне выразительным.



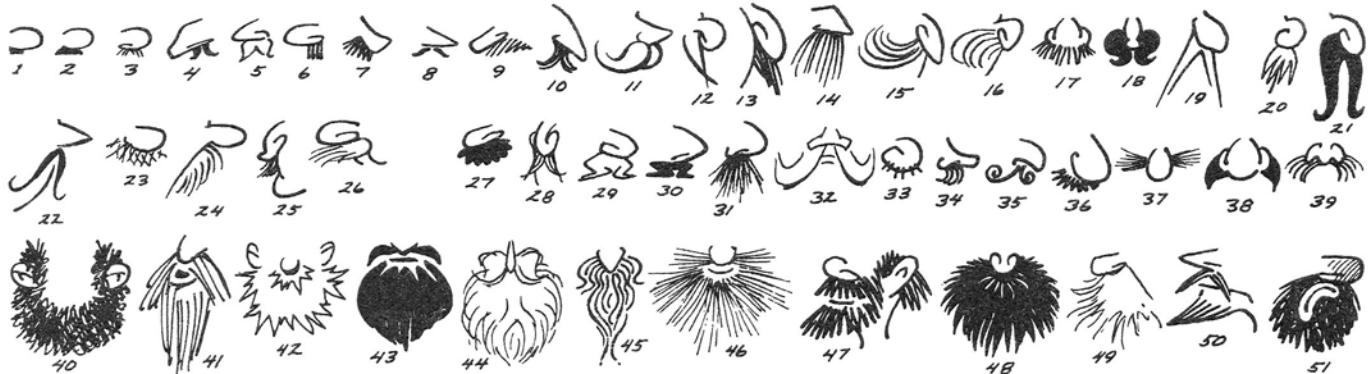
### ПОДБОРОДКИ

Подбородки бывают: выступающими вперед (рис. А, Б), склоненными (рис. В, Г) или на уровне лица (рис. Д, Е).



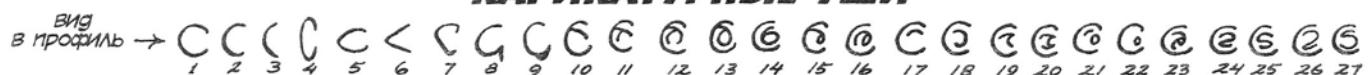
Они могут быть:  
 {  
 L = квадратными,  
 C = округлыми,  
 O = острыми,  
 S = склоненными  
 V = вровень с шеей,  
 D = двойными  
 }  
 Можете попробовать придумать свои варианты

## УСЫ И БОРОДЫ



Поскольку это связано с изображением рта и подбородка, стоит сделать несколько замечаний относительно таких элементов, как усы и борода. Их можно легко нарисовать с помощью заштриховки под самым носом (рис. 1, 2 и др.), или обведя контур усов (или бороды) (рис. 5, 11 и др.), или обозначив несколькими штрихами (рис. 3, 6 и др.). Бакенбарды, как и усы, могут быть нарисованы с помощью одной непрерывной линии-контура (рис. 42) или ряда отдельных линий (рис. 41, 46, 49 и др.). В любом случае это должно напоминать волосы: волнистые (рис. 18, 21, 27, 32, 43 и др.); щетинистые (рис. 17, 23, 33, 46, 47 и др.), в виде торчащих или загнутых отдельных прядей (рис. 19, 22, 28 и др.) или спутанные, всклокоченные (рис. 40, 51). Нужно уметь взглянуть на усы и бороду под соответствующим углом зрения, учитывая, какого типа персонаж вы рисуете – аристократа или бродягу.

## КАРИКАТУРНЫЕ УШИ

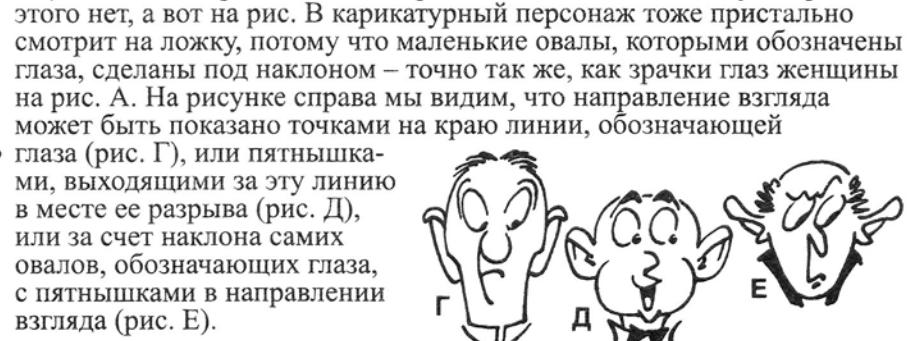
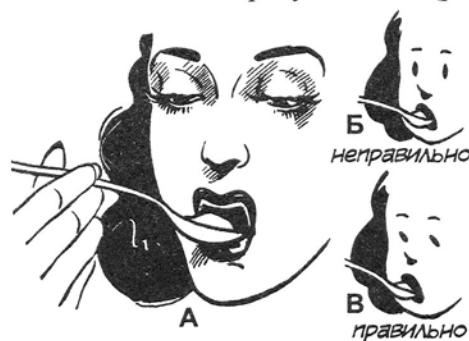


Уши не имеют никакого отношения к выражению чувств как таковых, но иногда некоторые типы ушей могут так или иначе содействовать раскрытию характера изображенного персонажа. Ради экономии места все приведенные выше формы ушей почти одинакового размера. Но любое изображенное здесь ухо может быть увеличено или уменьшено в зависимости от того, какое место оно будет занимать на голове карикатурного персонажа. Некоторые карикатуристы используют для всех своих персонажей только одну форму ушей, представляющую собой незамкнутую линию с незаполненным внутренним пространством (рис. 1–9). На рис. 10 и 11 показаны хорошо вычерченные, хотя и простые по рисунку уши. У аристократов и стариков могут быть длинные уши, «горлопанам» можно пририсовать оттопыренные мясистые уши; головорезам и борцам – уши, похожие на цветную капусту (рис. 53–58). Но здесь нет каких-либо определенных правил: большие уши могут быть у маленьких персонажей, а маленькие – у больших.



## ЗАМЕЧАНИЕ, КАСАЮЩЕЕСЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ ГЛАЗ

Весьма полезно обратить внимание еще на один момент, касающийся точки сосредоточения взгляда персонажа. На обычном рисунке слева (рис. А) женщина определенно смотрит влево и вниз, на ложку. На рис. Б этого нет, а вот на рис. В карикатурный персонаж тоже пристально смотрит на ложку, потому что маленькие овалы, которыми обозначены глаза, сделаны под наклоном – точно так же, как зрачки глаз женщины на рис. А. На рисунке справа мы видим, что направление взгляда может быть показано точками на краю линии, обозначающей глаза (рис. Г), или пятнышками, выходящими за эту линию в месте ее разрыва (рис. Д), или за счет наклона самих овалов, обозначающих глаза, с пятнышками в направлении взгляда (рис. Е).



## КАРИКАТУРНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ ГОЛОВЫ И ВОЛОС МУЖЧИНЫ

Каждое карикатурное изображение головы должно иметь какие-либо сегменты одного из базовых очертаний, показанных на рис. А, Б, В. Видоизменив их, можно получить самую разную форму головы – вогнутую,

выпуклую, а также всевозможные их комбинации. Прежде чем пририсовать волосы, рассмотрим всевозможные формы очертания черепа. Тот, кто учится рисовать, должен самостоятельно сделать несколько десятков разных очертаний головы. Изучите уже опубликованные карикатуры, чтобы лучше понять, как делают очертание головы профессиональные карикатуристы, – в профиль, анфас и сзади. Рисунки Г, Д и Е должны быть в какой-то степени симметричны с обеих сторон.



Теперь начинайте пририсовывать волосы. Все предлагаемые здесь прически показаны практически на одной форме головы, чтобы сосредоточить ваше внимание на волосах.



Обратите внимание: в то время как на рис. 1–11 показаны волосы, отступающие от лба, на рис. 12–22 изображены волосы, начесанные на лоб (голова при этом повернута другой стороной). Для каждого примера, приведенного на этой странице, имеется множество вариантов. Но не пытайтесь копировать отдельно волосы – они всегда должны сочетаться с уже имеющимся контуром головы.



Волосы на рис. 23–27 расположены на самой макушке головы; на рис. 32–35 – вокруг ушей. Эти волосы могут быть нарисованы толстыми или тонкими линиями, темными или светлыми. На рис. 33 пучок волос изображен одной линией, на рис. 35 – рядом отдельных штрихов с просветами (так же, как на рис. 18 и 19).



Часто характер типажа или возраст изображаемого персонажа передается с помощью прически и наличия волос на голове.



Твердость или мягкость карандаша, степень заточки его кончика или нажим определяют «густоту» волос. Уши в этой серии рисунков не имеют никакого значения (о них рассказывается в специальном разделе).



При рассмотрении рисунка волос, пожалуй, нет необходимости показывать такое же многообразие изображений головы анфас. После того как учащийся изучит и набьет руку на рисовании того и другого, он сможет легко преобразовывать любое изображение из бокового во фронтальное и наоборот.



В качестве основы при изображении волос стоит прежде всего сделать легкую эскизную линию формы черепа. Обратите внимание, как растут волосы вокруг головы и сзади (см. рис. 66, 70 и 75).

## ЖЕНСКИЕ ПРИЧЕСКИ



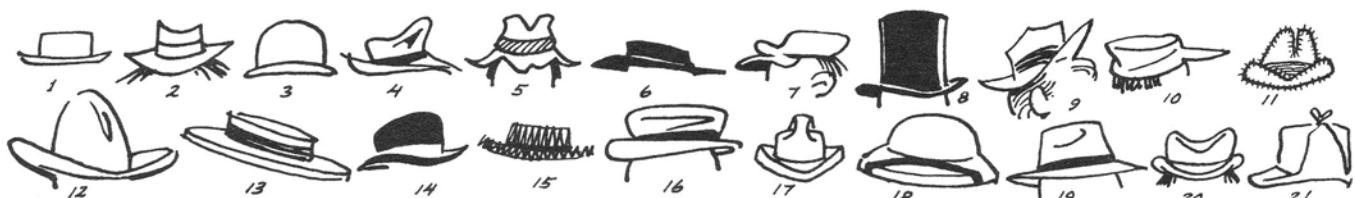
Нет никакой необходимости показывать столько же вариантов женских причесок, как и мужских, потому что в большинстве случаев, как легко заметить, «мужские» волосы можно легко превратить в карикатурную женскую прическу, просто увеличив их объем вокруг головы. Иногда женские волосы преднамеренно изображают в беспорядке. Все зависит от характера типажа создаваемого образа. Здесь представлены некоторые виды женских причесок, которые можно менять в зависимости от изменений их стиля: укорачивать или удлинять волосы, «взбивать», «завивать» их или, наоборот, «распрямлять». Большинство рисунков для простоты сравнения сделаны с одной стороны. На последних четырех рисунках прически показана анфас и сзади, но необходимо учсть, что, как и в случае с мужскими прическами, большинство рисунков анфас и вполоборота можно получить, переделав образцы тех же причесок в профиль – нужно просто нарисовать меньше волос (рис. 27 и 28). Что касается вида сзади, то нарисуйте вокруг головы венчик, а затем увеличьте объем волос, пририсовав их вокруг или добавив сверху; желательно при этом отметить внизу линию шеи (рис. 29 и 30).

## ЖЕНСКИЕ ГОЛОВНЫЕ УБОРЫ



Карикатурная женская шляпка может иметь, в сущности, любую форму. Самый простой способ изобразить шляпку – это сначала нарисовать что-то вроде коробки, а затем положить в нее что-нибудь – цветы, кружева, банты, фрукты, перья и т. п. – или просто оставить ее как есть, пустой. Модель шляпки может определить сам карикатурный образ – он обычно подсказывает, какой должна быть надетая на него шляпка: игривой, кокетливой, строгой, вычурной и т. д.

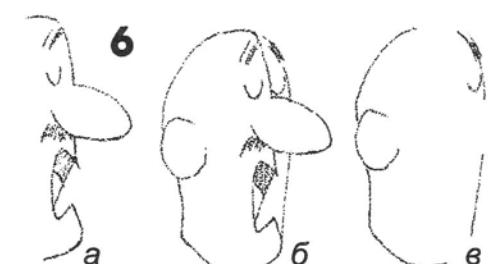
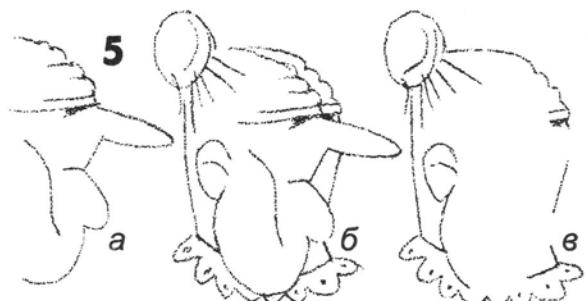
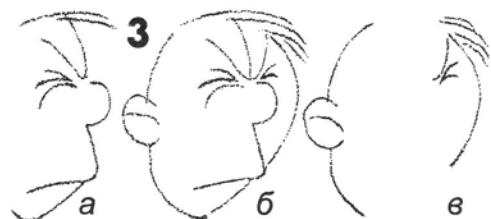
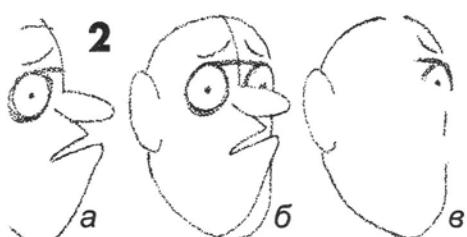
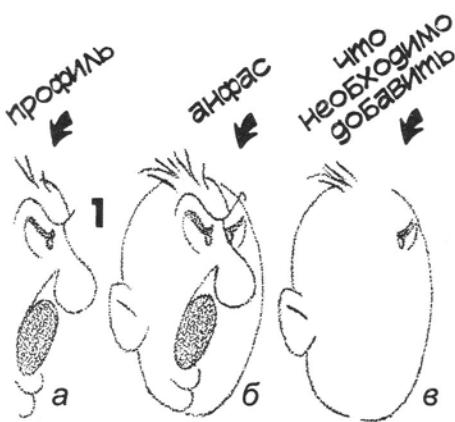
## МУЖСКИЕ ГОЛОВНЫЕ УБОРЫ



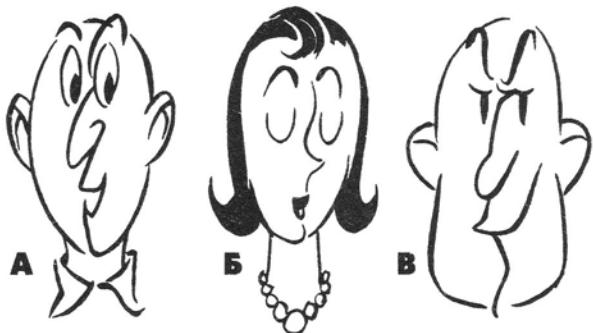
Мужскую шляпу или кепку в карикатуре часто рисуют или непомерно большой, или, наоборот, потешно маленькой. Все зависит от того, что выражает весь облик вашего персонажа: он «тянется за высокой модой» или, наоборот, «одет как попало». Постарайтесь, чтобы линии головного убора гармонировали с линиями остальной одежды (с точки зрения техники их изображения). Неплохая идея – сделать эскизы линий соприкосновения шляпы с головой, а затем по этим линиям выстроить край шляпы или другого головного убора, если, конечно, шляпа не должна намеренно держаться на самой макушке. В этой книге можно найти еще немало вариантов карикатурных головных уборов помимо тех, которые приведены здесь.



## ПРОФИЛЬ ВНУТРИ ЛИЦА, ИЗОБРАЖЕННОГО АНФАС



Одним из самых важных открытий, которое может сделать для себя каждый, кто хочет научиться рисовать карикатуру, является то, что можно создать много неповторимых лиц, просто вписывая в контур лица анфас профильное изображение. Это дает целый ряд преимуществ: во-первых, открывает перспективы для создания множества совершенно разных выражений лица анфас; во-вторых, облегчает воспроизведение лица одного и того же персонажа в разных позах, что бывает необходимо для карикатуры-комикса или для рекламы. Рассмотрите три колонки рисунков, помещенных слева. На них показано, что нужно добавить к профилю, чтобы получить изображение анфас: линию второй щеки и лба, второй глаз (или только часть его), бровь и заднюю часть головы. Внутри все остается таким же, как и на изображении в профиль.



Изображения А, Б и В (вверху) могут рассматриваться как сделанные строго анфас, но в то же время мы видим, что в них включены профильные изображения.

## ЧАСТЬ ПРОФИЛЯ, ВКЛЮЧЕННОГО В ИЗОБРАЖЕНИЕ АНФАС

На всех изображениях лиц в колонке б линия лба та же, что и на рисунках в колонке а. На рис. 1б это очень к месту, потому что персонаж явно не в себе. На рис. 3б персонаж хмурый, потому и там это вполне подходит. А вот на рис. 2б и 6б эта линия лишняя. Поэтому во многих случаях лучше применять ЧАСТЬ ПРОФИЛЯ, как показано ниже. Эта идея очень ценна для карикатуристов, поэтому на ней необходимо остановиться подробнее.



1 – с выступающей вперед верхней губой; 2 – с выдающейся вперед нижней челюстью; 3 – рот с вытянутыми вперед губами; 4 – запавший рот. Вариантов этих форм может быть сколько угодно!



На рисунке справа линия, идущая от носа, прочерчивает также и нижнюю часть рта. Иногда карикатуристы прибегают к этой форме изображения, но все же рисунки типа группы Г предоставляют гораздо больше потенциальных возможностей.

## ГНЕВ



1



2

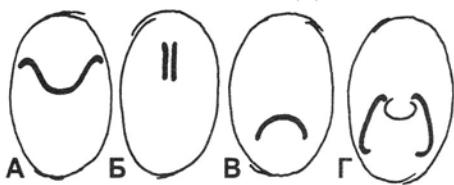
На рис. 1 у персонажа женщины от гнева буквально взрывается голова; на рис. 2 женщина рвет на себе волосы и грызет бусы. Гнев может носить взрывной, крикливый и клокочущий характер. В карикатуре гнев часто объединяет в себе все эти оттенки (см. изогнутую линию на рис. А вверху). Глаза могут быть наполовину закрыты бровями или, наоборот, широко открыты и вытаращены (и то и другое можно увидеть на рис. В вверху).



Глаза могут быть наполовину закрыты бровями или, наоборот, широко открыты и вытаращены (и то и другое можно увидеть на рис. В вверху). Степень гнева раскрывается через большую или меньшую интенсивность линий, как это можно увидеть на рисунке слева.



3



- А. Брови резко сдвинуты к центру.
- Б. Одна или несколько резких складок посреди лба.
- В. Открытый или закрытый рот, углы которого опущены вниз.
- Г. Складки, идущие от носа по сторонам рта.

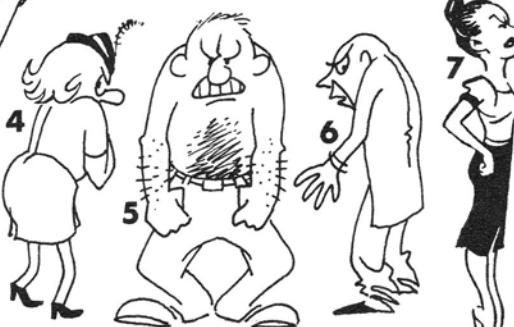
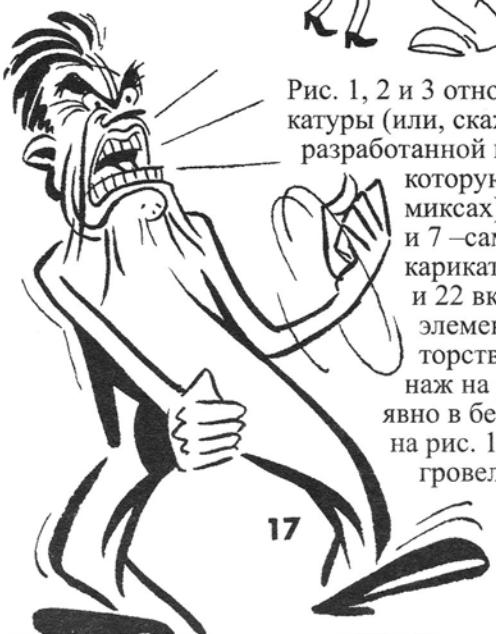


Рис. 1, 2 и 3 относятся к разряду полукарикатуры (или, скажем, более художественно разработанной карикатуры, вроде той, которую используют в комиксах). Рис. 4, 5, 6 и 7 — самая обычная карикатура; 17, 18 и 22 включают элементы новаторства. Персонаж на рис. 17 явно в бешенстве; на рис. 18 — побагровел и внутренне «закипает».



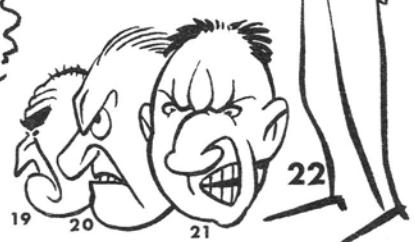
17



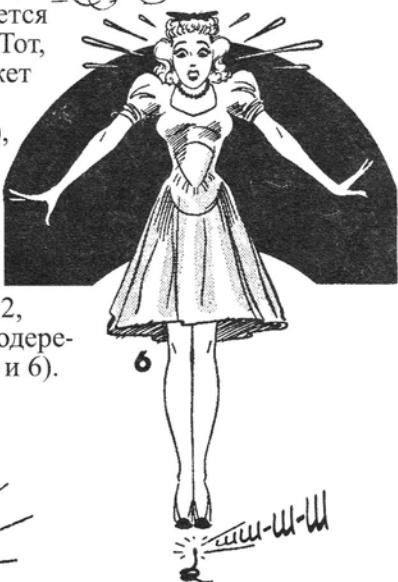
18



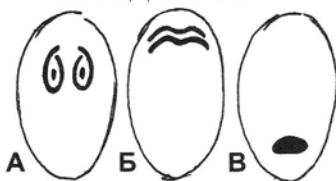
На рис. 10–15 фигуры изображены в динамике. Позы, которые принимает тело персонажей, помогают передать чувство гнева.



# СТРАХ



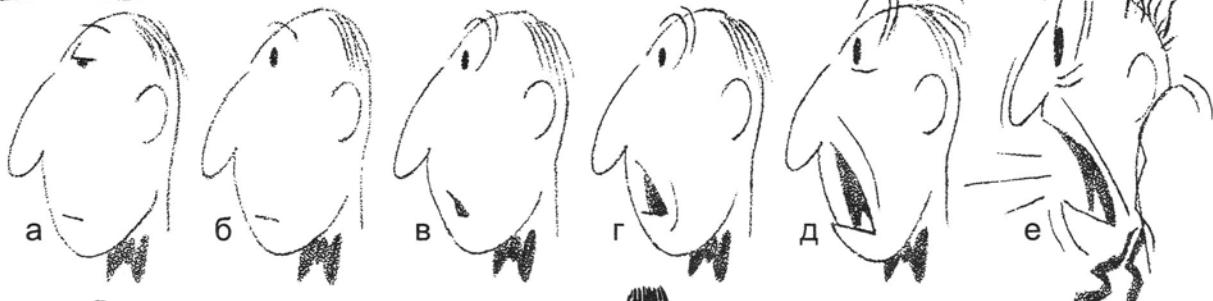
ЭТО ПОМОГАЕТ  
ПЕРЕДАТЬ СТРАХ:

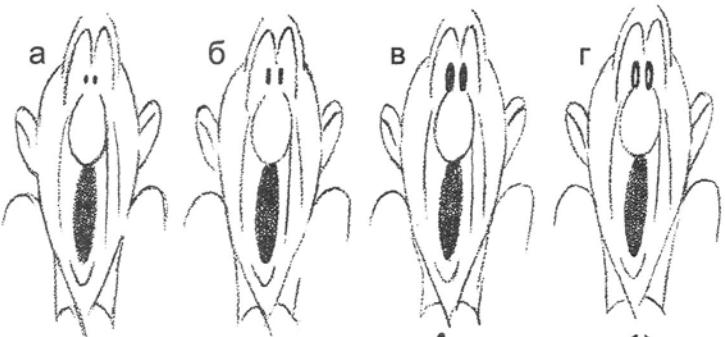


- A. Глаза широко открыты; взгляд может быть устремлен на источник страха, как это показано вверху.
- Б. Часто одна или несколько морщин прорезают лоб.
- В. Рот обычно открыт; уголки губ опущены вниз.



Ниже показано карикатурное лицо, на котором постепенно меняется выражение от состояния полного покоя (рис. а) до панического страха (рис. е). Зрачок при этом все время удлиняется кверху (рис. д, е), а изображение всего глаза в целом в конце концов выходит за пределы контура головы.



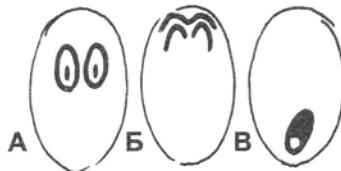


## УДИВЛЕНИЕ

На протяжении многих лет карикатуристы спорили о том, какой вариант изображения зрачка обладает большей экспрессией: в виде точки (рис. а), вертикальной черточки (рис. б), зачерненного овала (рис. в) или же незакрашенного овала или большого кружка (рис. г). Я думаю, стоит опробовать все четыре варианта. Опять же, разнообразные черные и белые варианты изображения зрачка приведены на этой странице специально для того, чтобы дать возможность изучить оттенки эмоций, которые можно комбинировать между собой, а также со своими собственными выдумками.



ЭТО ПОМОГАЕТ  
ПЕРЕДАТЬ УДИВЛЕНИЕ:



- А. Глаза широко открыты; зрачки нарисованы в виде бусинок или удлиненными.
- Б. Брови приподняты, лоб наморщен.
- В. Рот может быть открыт; возможно, даже виден язык.



Исключительную степень удивления можно передать так: руки приподняты ладонями наружу и пальцами вверх (рис. 1 и 10); пальцы растопырены (рис. 4, 9, 11, 14 и 15); черточки вокруг глаз (рис. 4); глаза в виде «пружинок» (рис. 12) и три варианта передачи удивления через исходящие от лица лучи (рис. 7, 9 и 11).

Обратите внимание на оттенки чувства: приятное удивление (рис. 1); персонаж старается скрыть удивление (рис. 9); удивление с некоторой долей испуга (рис. 13–16) и удивление, которое сродни ужасу (рис. 4 и 11).

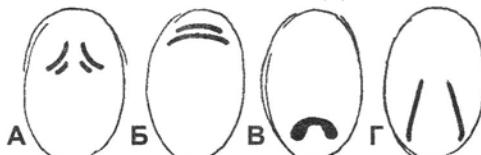


## ГОРЕ

Если мы присмотримся повнимательнее к тем забавным сюжетам, на которых построена большая часть карикатур, то, скорее всего, обнаружим, что многие из них строятся на всяких неудачах и злоключениях, которые постигают главных персонажей. Ведь мы тоже часто смеемся, вспоминая все те переделки, в которые попадали в прошлом. А если мы сумеем улыбнуться в тот самый момент, когда с нами что-нибудь подобное случается, то это поможет нам с честью преодолеть испытание. Горе и печаль, преобразованные согласно законам карикатуры в фарс или, наоборот, изображенные с изящной утонченностью, могут вызвать слезы радости, а не печали. Но нас интересуют не сами сюжеты, а то, как их можно передать с помощью рисунка.

Реалистически изображенное страдание не выглядит забавным (см. рис. 2, 3, 7, 11). Поэтому необходимо суметь перейти от реалистического образа к его карикатурному выражению (см. рис. 1, 4, 5, 6 и др.).

### ЭТО ПОМОГАЕТ ПЕРЕДАТЬ ГОРЕ:



- А. Глаза и брови сдвинуты вместе, их внутренние углы приподняты кверху; при этом глаза могут быть открыты или закрыты.
- Б. Лоб может быть наморщен (в зависимости от силы чувства).
- В. Уголки рта опущены резко вниз; сам рот может быть открыт.
- Г. Могут появиться морщины на щеках по обе стороны рта.



Персонаж на рис. 8 находится в состоянии отчаяния и замешательства; на рис. 1 изображена та же ситуация.



10



12

13



14

15

16



17



18



19



20



21

22



Есть ряд вариантов изображений горя (см. рис. 12–26), которые наряду с выразительными позами включают и надписи, передающие звуки, издаваемые персонажами.



## КРИК

На карикатурах люди кричат и вопят больше, чем в каком-либо другом виде искусства или в реальной жизни. Стоит присмотреться к реалистически нарисованным кричащим ртам, чтобы понять, как сделать это на карикатуре (см. рис. 1, 2 и 3).



1



5



Язык может быть виден или нет (см. ряд карикатурных голов внизу страницы). То же можно сказать и о зубах (часто в обычных карикатурах при изображении крика обходятся без них). Складки вокруг рта можно не показывать или изобразить самыми разными способами.



2



3



- A. Любая форма очертания широко раскрытого рта.
- Б. Складки с обеих сторон рта.
- В. Увеличенные, широко открытые или склоненные глаза.

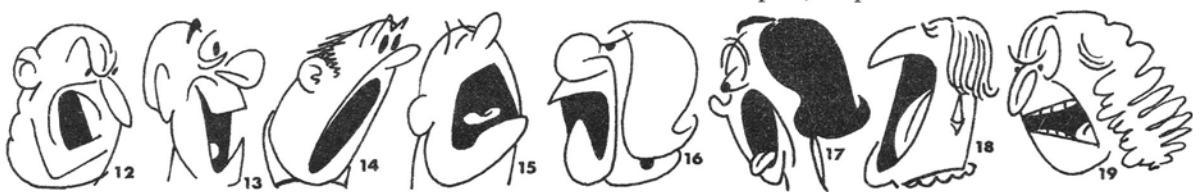


11

Кричащий рот не имеет какого-то особого очертания. Посмотрите на всевозможные вариации кричащего рта на рис. 12–19.



Рис. 8 и 9 относятся к художественной карикатуре. Чтобы изобразить губы, накрашенные помадой (рис. 8), внутренняя часть рта преднамеренно не показана, в то время как на рис. 9 – показана. На рис. 9 губы нарисованы с обеих сторон; на рис. 7 – только с нижней.





## БЕСПОКОЙСТВО

В карикатуре беспокойство и волнение могут быть переданы приглушенно или как очень сильная эмоция, определенным образом связанная со страхом, а также с раздумьем и сосредоточенностью. Наморщенные брови помогают изобразить соответствующее настроение. Небольшие морщинки посреди лба над бровями позволяют передать другой оттенок эмоции. Иногда затруднительное положение, в котором карикатурист хочет изобразить свой персонаж, может подсказать, как следует передать эту эмоцию.

## РАЗДУМЬЕ И СОСРЕДОТОЧЕННОСТЬ

Персонаж на рис. 18 обдумывает свой следующий шаг, в то время как на рис. 17 он явно встревожен и обеспокоен вопросом: что же делать дальше? На рис. 20 женщине просто пришла в голову какая-то идея, но неизвестно, хорошая ли. А персонаж на рис. 19 погружен в глубокие размышления.



17



18



20



21



22



23



24



25



26



27



28

Выше показаны маленькие фигурки, которые находятся в разной степени беспокойства. Их эмоции балансируют между тревогой и раздумьем (см. ниже).



19



37



29



30



31



32



33



Щелк!  
34



35



36



38



39



40



41



42



43



44

Персонажи на рис. 29, 30, 31 и 37 так или иначе прикасаются рукой к голове (как и персонаж на рис. 43); на рис. 32, 33 и 34 они подносят палец к губам. Человека на рис. 34 явно осенила какая-то идея. Персонажи на рис. 38 и 39 опираются подбородком на руку. Из головы персонажа на рис. 44 буквально исходят электрические разряды.

## УЛЫБКА – ВИД СБОКУ

Как рисовать рот, когда нужно изобразить карикатурную улыбку?



Типы улыбок и возможности их изображения поистине неограничены. Если вы посмотрите на рисунок справа, то может показаться, что здесь изображен изрядно заросший господин, с большими усами и бородой.

На самом деле это схема возможных форм улыбки в профиль.

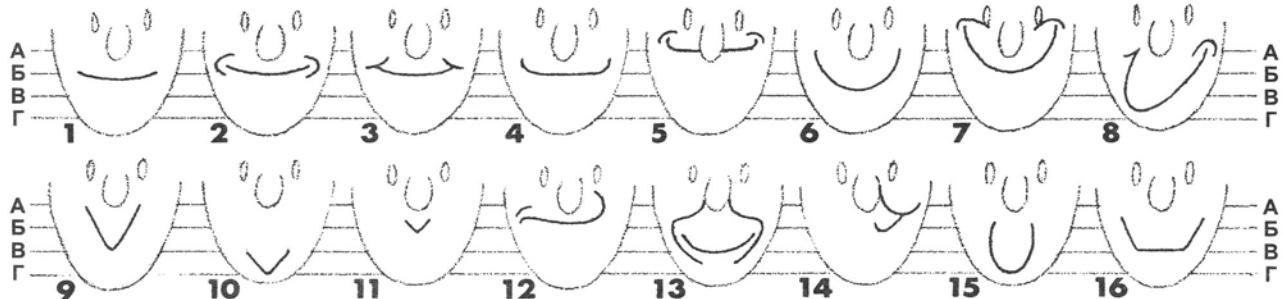
Ее не следует рассматривать как правило на все случаи жизни; эта схема предназначена лишь для того, чтобы показать учащимся, как можно делать пробы для изображения разных улыбающихся профилей.

Элемент А – метки, обозначенные на носу (при этом форма носа может быть любой), которые показывают приблизительное место, где может располагаться верхняя губа.

Элемент Б указывает на широкий диапазон наклона разреза рта соответственно степени радости персонажа. Элемент В определяет расстояние, на которое может выдаваться или, наоборот, западать верхняя губа; элемент Г определяет то же для нижней губы; Д – уровень расположения рта снизу вверх; Е – расположение края подбородка сверху вниз; Ж – расположение края подбородка по горизонтали. На рис. 1–8 (слева) с помощью нескольких линий показаны те же самые формы улыбки. На рис. 9–14 представлены их возможные варианты.



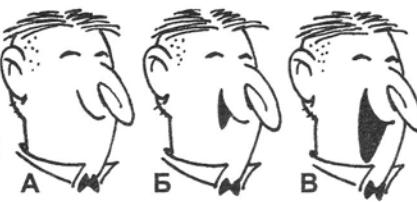
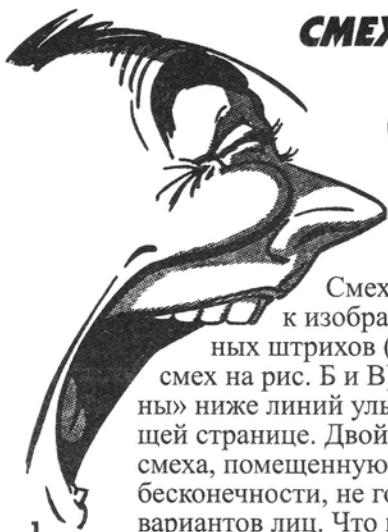
## УЛЫБКА АНФАС



Эта схема подчеркивает два основных момента. Во-первых, расположение рта (вверху – внизу); во-вторых, разнообразие базовых линий, изображающих улыбку (не принимая в расчет тени от нижней губы, которую, как правило, изображают в виде короткой линии ниже рта, но часто в карикатуре не используют). Нос и глаза на всех рисунках совершенно одинаковы. Это сделано, чтобы заострить внимание на разнообразии возможных форм рта. На реалистических рисунках нормальное расположение рта приходилось бы примерно на область между буквами Б и В. На карикатуре его часто рисуют там же, но возможны и большие отклонения – в диапазоне между линиями А и Г. Всякий раз, когда карикатурист рисует лицо, он должен определить для себя, где будет расположен рот. В карикатуре, которая должна вызывать смех, это очень важный момент. Теперь давайте рассмотрим формы улыбок. 1 – представляет собой слегка искривленную линию с чуть-чуть приподнятыми кончиками, которая может быть достаточно широкой и занимать интервал от А до Г. 2 – та же линия, а также похожие на скобки линии, обозначающие складки щек. 3 – то же самое, но с черточками, с помощью которых художник обозначает пухлые щечки. 4 – плоская улыбка со слегка приподнятыми уголками рта. 5 – та же улыбка, но поднятая в позицию А, со скобкообразными линиями складок щек (этот же рот можно сделать более коротким или переместить в любую позицию от А до Г). 6 – рот в виде большого полумесяца. 7 – та же улыбка, но с сильно приподнятыми кончиками вверх и с линиями, обозначающими приподнятые щеки в том месте, где они соприкасаются с глазами или даже закрывают их нижнюю часть. 8 – искривленный полумесяц. 9 – улыбка в форме буквы V (очень хорошо подходит для карикатуры). 10 – среднего размера V в позиции Г. 11 – маленькое, сжатое V в позиции Б. 12 – полуулыбка с одним слегка опущенным уголком. 13 – улыбка с длинными морщинами от носа к подбородку. 14 – кривая улыбка, полностью сдвинутая на одну сторону лица. 15 – улыбка, вытянутая в форме буквы U; верхние кончики губ слегка закругляются. Если продолжить эти линии, то получится полный круг, напоминающий открытый рот. 16 – плоская улыбка; кончики губ приподняты кверху в виде прямых черточек (стоило бы попробовать этот прием – он, как и другие, может оказаться очень забавным). В целом можно сказать, что нельзя упускать из виду как место расположения рта, так и форму улыбки.



## СМЕХ – ЯЗЫК, ЗУБЫ И ОТКРЫТЫЙ РОТ



Смех можно изобразить, пририсовав к изображению улыбки пару дополнительных штрихов (улыбка на рис. А превращается в смех на рис. Б и В). Попробуйте затушевать «впадины» ниже линий улыбки, изображенных на предыдущей странице. Двойную колонку с разными типами смеха, помещенную справа, можно продолжать до бесконечности, не говоря уж о тысячах возможных вариантов лиц. Что касается языка, то имеется по крайней мере дюжина вариантов его изображения.



2 – в виде прямой линии; 3 и 4 – в виде полуокружности; 5 и 6 – в виде округлого пятна; 7 – в форме месяца; 8 и 9 – в виде извилины; 10 и 11 – вывалившийся наружу; 12 – заштрихованный; 13 – с заштрихованной, нечеткой зоной перехода от рта к языку.



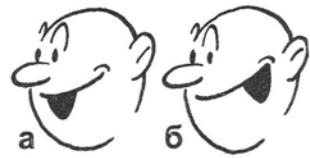
Выше показано 12 примеров, как можно изобразить зубы. На всех рисунках (2–25) – одно и то же очертание рта. Это позволяет еще больше выделить то, что изображается внутри. Некоторые карикатуристы считают, что определенные виды «внутренней стороны» рта лучше передают смех, чем другие очертания. Можно также попробовать показать язык и зубы одновременно.



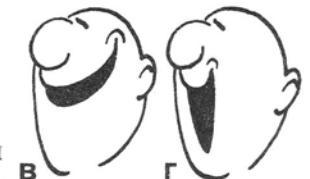
Смеющиеся лица – настоящий тоник для карикатуристов, потому что смех заразителен!



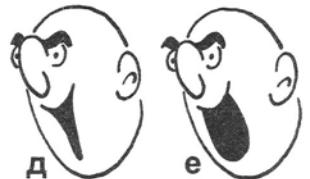
Смеющийся рот может быть пририсован к передней (а) или задней (б) части кривой, изображающей улыбку.



Рот может быть растянут по горизонтали (в) или вытянут по вертикали (г).



Уголки рта могут быть изогнуты, сужаясь по всей длине (д) или расширяясь (е).



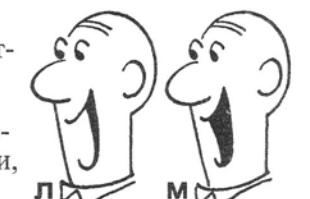
Смеющийся рот можно нарисовать на лице в любом месте.



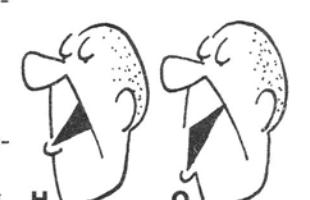
Смех можно передать, изобразив верхнюю губу прямой линией, а нижнюю – полуокружностью (и) или полуокружностью и двумя прямыми линиями (к) соответственно, затушевав пространство между ними.



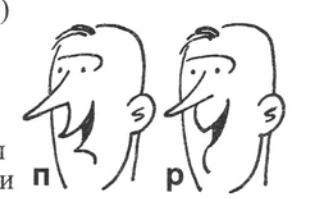
Смех можно передать узким (л) или, наоборот, широким (м) закрашенным пространством, изображающим рот.



Смех можно передать треугольником с основанием на линии щеки (н) или с одной из вершин на этой линии (о).



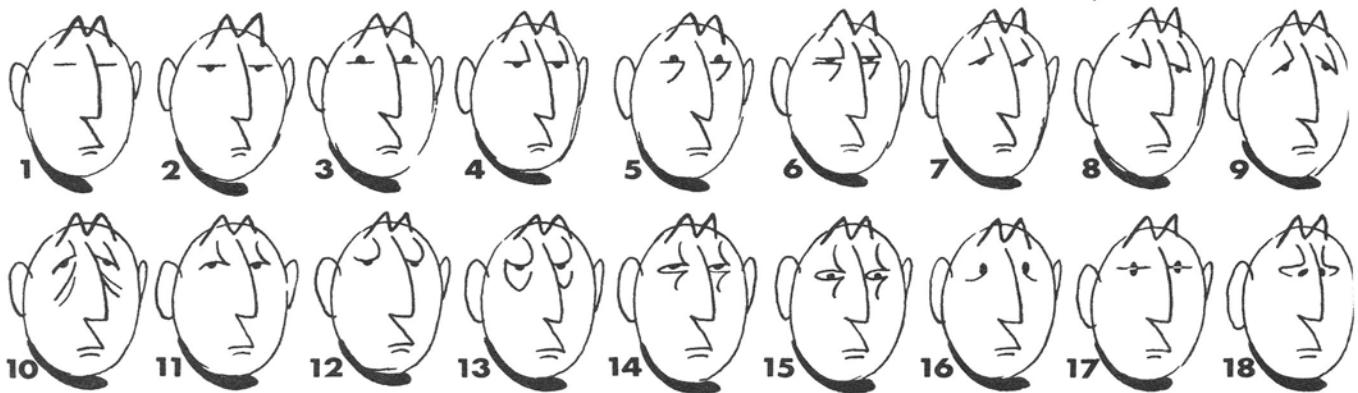
Губы изображены вогнутыми (п) или выпуклыми (р) линиями.



Смеющийся рот очерчен прямыми (с) или кривыми (т) линиями.



## ВЕКИ (ИЗОБРАЖЕНИЕ РАЗНЫХ ЭМОЦИЙ)

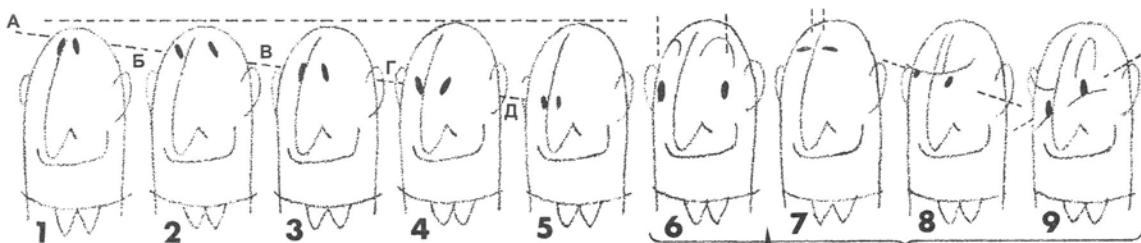


Глупо даже пытаться показать все возможности изображения глаз в карикатуре, но есть некоторые базовые способы. Вариантам же, которые можно создать исходя из этих базовых способов, нет числа. Выше намеренно показана без каких-либо изменений одна и та же карикатурная голова (включая и брови, которые являются очень важным элементом при изображении глаз; в данном случае они похожи на рожки). Глаза на всех рисунках расположены на одном и том же месте как относительно лица, так и относительно носа. Так что все внимание можно полностью сосредоточить на том, как нарисованы пятнышки глаз и веки.

Посмотрите, как изменится выражение лица, если пятнышки глаз изобразить в виде полукругов под черточками (рис. 2) и над черточками (рис. 3). Обратите внимание на полусонное или флегматичное выражение лица персонажа, которое возникает, если добавить к линии верхних век боковые черточки (рис. 4). То же самое в отношении нижних век (рис. 5) создает впечатление мешков под глазами и при этом выражение настороженности (как и на рис. 3). Во всех изображениях, когда использованы пятнышки глаз в виде полукругов, можно попробовать нарисовать четвертинки глазных пятнышек, что дает выражение косящего «взгляда украдкой» (если линия век проходит сверху) или «сонного» (если линия проходит внизу). Можно даже поэкспериментировать со зрачком увеличенного размера или изображенного в виде точки.

Обратите внимание на образец с двойными веками (рис. 6), склоненными веками (рис. 7, 8 и 9), старческими морщинами под веками (рис. 10), вогнутыми линиями век (рис. 11), выпуклыми линиями (рис. 12). Некоторые из этих приемов постоянно используют те или иные карикатуристы. Посмотрите на висящие «мешки» нижних век (рис. 13), двойные вогнутые веки (рис. 14), такие же веки с увеличенными пятнышками глаз (рис. 15), изображения глаз в виде запятых (рис. 16). Попробуйте направить эти идущие от глаза «хвостики» сначала в одну сторону, а потом в другую. Лицо персонажа приобретает несколько растерянное выражение, если линии век разрезают пятнышки глаз пополам (рис. 17), или выражение, будто «поехала крыша», если мы повернем линии век на 90 градусов, а глаза поместим внутрь этих линий (рис. 18). И теперь, когда глаза получили свое неповторимое выражение с участием в этом деле бровей, носа, рта и контура головы, можно подумать и о создании своего собственного стиля юмористических рисунков.

## РАСПОЛОЖЕНИЕ ГЛАЗ (ИЗОБРАЖЕНИЕ РАЗНЫХ ЭМОЦИЙ)



Воспроизведенный выше рисунок головы преследует только одну цель: напомнить тому, кто учится рисовать карикатуру, о возможности экспериментировать с разным расположением глаз по отношению к носу и общему очертанию головы. Пунктирная линия от А до Д указывает на возможный диапазон расположения глаз. Первые пять изображений, помещенные внизу, – лишь малая часть из сотен возможных эффектов, которых можно добиться в зависимости от размещения глаз. Рисунки 6–9 вверху показывают, какие разнообразные возможности дает сближение, разведение глаз и расположение их наискось относительно друг друга.



(сравните с соответствующими номерами вверху)

# ИЗОБРАЖЕНИЕ ЭМОЦИЙ В КАРИКАТУРЕ

На следующих страницах представлены карикатурные изображения большинства существующих эмоций, с которыми постоянно имеют дело карикатуристы. Их, безусловно, не следует воспринимать как некий образец. Если взять, к примеру, 50 реально существующих людей, то лицо каждого из них под воздействием одних и тех же эмоций будет иметь выражение, вовсе не похожее на то, что показано здесь. Но все же их можно считать своего рода обобщенным образом, показывающим, как мускулатура человеческого лица выражает те или иные характерные эмоции (анатомическая схема представлена на стр. 28 и 29).

Каждому изображению соответствует определение, которое первым делом приходит нам в голову при виде соответствующей эмоции. Если в списке не окажется какого-либо необходимого выражения лица, то, скорее всего, вы сможете заскочить его синонимом. Номера ссылок в скобках указывают лица, для которых используется тот же подход. С их помощью можно рассмотреть несколько карикатурных лиц, которые помогут подобрать точное выражение, необходимое для изображения конкретной ситуации.

Предлагаемые изображения помогут найти отдельные элементы лица или образы для вариантов, которые вы можете использовать в своих карикатурах, чтобы лучше передать эмоции персонажей. Одни лица могут показаться

слишком морщинистыми, другие – слишком гладкими, чересчур толстыми или тонкими, слишком старыми или молодыми. (В связи с этим можно обратиться к разделу, посвященному возрасту.) Можно применить эти основные принципы выражения эмоций к тем лицам, которые были приведены на стр. 9–14, чтобы в результате возникли совершенно новые персонажи. Добавление женской прически (см. стр. 14) может превратить этих карикатурных мужчин в женщин.

Если персонаж должен что-то говорить, то постарайтесь представить, что ссыльте, как он произносит эти слова. Подумайте, соответствует ли то, что он говорит, тому, что написано на

его лице. Будет ли это выглядеть забавным? Если нет, то поищите по ссылкам другие выразительные элементы, которые можно попытаться использовать. Большинство этих лиц носят гротескный характер, изображение эмоций утрировано. Попрактикуйтесь в умении соизмерять интенсивность чувств персонажа с линиями рисунка. Попробуйте уменьшить число линий на лице, если это соответствует стилю вашей карикатуры в целом. Утите, что неподходящий или неправильно изображенное выражение лица может «убить» всю карикатуру. Трудно переоценить значение *правильного* выражения чувств персонажа.



**Агрессивно**  
(5, 19, 33, 35, 54, 68,  
71, 79, 89, 96, 102,  
103, 108, 116, 122)

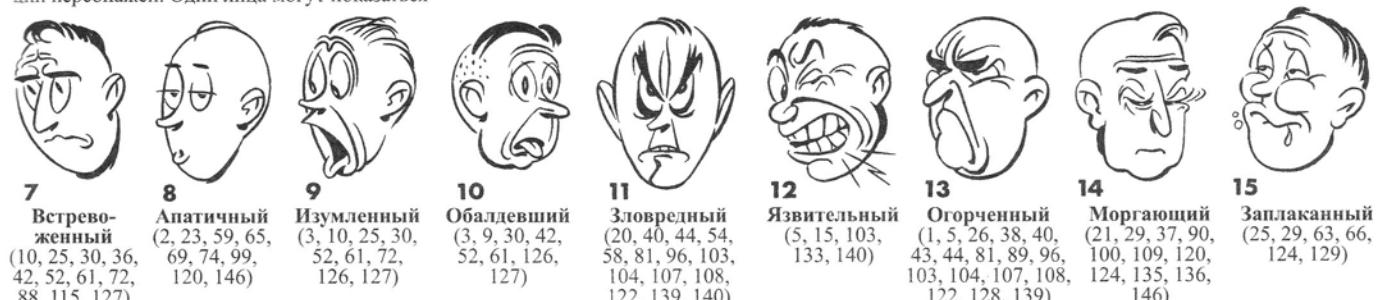
**Равнодушный**  
(23, 59, 69, 74, 99,  
100, 114, 127)

**Потрясенный**  
(9, 10, 52, 61, 95, 114,  
127)

**Довольный**  
(22, 24, 27, 49, 51,  
56, 80, 82, 94, 106, 123,  
149)

**Гневный** (1, 13,  
22, 24, 27, 49, 51,  
56, 58, 67, 71, 79,  
81, 96, 103, 107,  
129, 133, 140, 150)

**Предвкушающий**  
что-то (30, 49, 51,  
75, 91, 106, 123,  
129, 133, 140, 150)



**Встревоженный**  
(10, 25, 30, 36,  
42, 52, 61, 72,  
88, 115, 127)

**Апатичный**  
(2, 23, 59, 65,  
69, 74, 99,  
120, 146)

**Изумленный**  
(3, 10, 25, 30,  
52, 61, 72,  
126, 127)

**Обалдевший**  
(3, 9, 30, 42,  
52, 61, 126,  
127)

**Зловредный**  
(20, 40, 44, 54,  
58, 81, 96, 103,  
104, 107, 108,  
122, 139, 140)

**Язвительный**  
(5, 15, 103,  
133, 140)

**Огорченный**  
(1, 5, 26, 38, 40,  
43, 44, 81, 89, 96,  
103, 104, 107, 108,  
122, 128, 139)

**Моргающий**  
(21, 29, 37, 90,  
100, 109, 120,  
124, 135, 136,  
146)

**Заплаканный**  
(25, 29, 63, 66,  
124, 129)



**Дующий**  
(20, 33, 54,  
77, 109, 121,  
132, 142, 148)

**Неистовый**  
(51, 75, 78,  
91, 118,  
133, 150)

**Смелый**  
(14, 57,  
89, 113,  
137)

**Бесстыдный**  
(13, 17, 33, 40, 54,  
58, 68, 71, 73, 79,  
96, 101, 102, 103,  
108, 116, 122, 139)

**Разъяренный**  
(5, 13, 35, 38,  
58, 96, 104, 197,  
109, 126, 130,  
108, 122, 137)

**Кашляющий**  
(33, 50, 53, 96,  
51, 55, 56, 75,  
78, 103, 123,  
132, 136, 148)

**Хихикающий**  
(2, 13, 26, 31, 59,  
69, 74, 89, 103,  
150)

**Самонадеянный**  
(4, 18, 27, 49,  
57, 76, 102, 110,  
113, 131, 145)

**Самодовольный**  
(4, 18, 27, 49,  
57, 76, 102, 110,  
113, 131, 145)



**Оцепеневший**  
(3, 7, 9, 30, 36,  
52, 61, 72, 88,  
43, 44, 47, 59, 69,  
115, 126, 127)

**Презирающий**  
(2, 23, 31, 41, 42,  
74, 79, 89, 103,  
104, 107, 108, 122)

**Застенчивый**  
(4, 22, 24, 55,  
129, 130, 132, 133,  
136, 140, 149, 150)

**«Сдвинутый»**  
(25, 39, 46, 51, 64,  
66, 88, 91, 115,  
100, 105, 111, 117,  
121, 124, 136, 143)

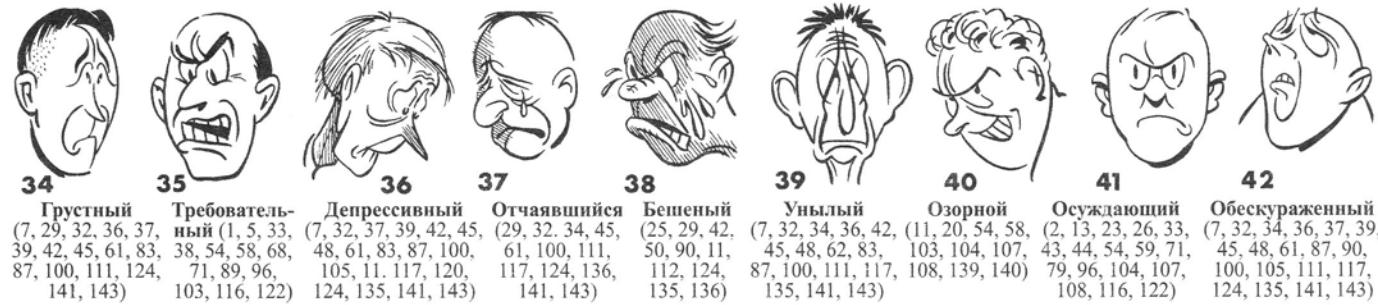
**Рыдающий**  
(14, 15, 37, 39, 42,  
45, 48, 83, 87, 92,  
100, 105, 111, 117,  
128, 133, 150)

**Любопытный**  
(6, 43, 47, 51,  
60, 63, 82, 84,  
86, 95, 98, 127,  
128, 133, 150)

**Циничный**  
(2, 13, 19, 23, 26,  
40, 41, 43, 44, 47,  
67, 69, 74, 84,  
102, 103, 104)

**Подавленный**  
(7, 36, 37, 39, 42,  
100, 105, 111, 117,  
124, 135, 141, 143)

**Разъяренный**  
(1, 5, 26, 35, 38, 44,  
54, 58, 71, 96, 103,  
104, 107, 108, 110,  
116, 122, 139, 148)



**Грустный**  
(7, 29, 32, 36, 37,  
39, 42, 45, 61, 83,  
87, 100, 111, 124,  
141, 143)

**Требовательный**  
(1, 5, 33,  
38, 54, 58, 68,  
105, 11, 117, 120,  
124, 135, 141, 143)

**Депрессивный**  
(7, 32, 37, 39, 42, 45,  
48, 61, 83, 87, 100,  
105, 11, 117, 120,  
124, 135, 141, 143)

**Отчаявшийся**  
(29, 32, 34, 45,  
61, 100, 111,  
117, 124, 136,  
141, 143)

**Бешеный**  
(25, 29, 42,  
50, 90, 111,  
112, 124,  
135, 136)

**Унылый**  
(7, 32, 34, 36, 42,  
45, 48, 62, 83,  
87, 100, 111, 117,  
135, 141, 143)

**Озорной**  
(11, 20, 54, 58,  
103, 104, 107,  
143, 144, 145, 146,  
147, 148, 149, 150)

**Осуждающий**  
(2, 13, 23, 26, 33,  
43, 44, 54, 59, 71,  
79, 96, 104, 107,  
108, 116, 122)

**Обескураженный**  
(7, 32, 34, 36, 37, 39,  
45, 48, 61, 87, 90,  
100, 105, 111, 117,  
124, 135, 141, 143)





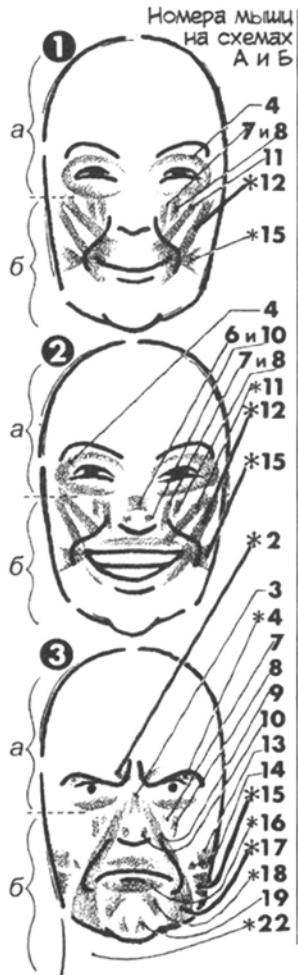
# МЫШЦЫ, ОТ КОТОРЫХ ЗАВИСИТ ВЫРАЖЕНИЕ ЛИЦА

Естественно, карикатуристу нет необходимости тщательно изучать все мышцы лица. Мы касаемся этого только в целях расширения общих знаний в области рисунка. Полезно изучить несколько важных моментов, касающихся каждого из шести основных проявлений эмоций; седьмое передается посредством ряда мышц, расположенных по обеим сторонам лица. Основные мышцы лица на схеме отмечены так: 1) большими звездочками; 2) толстые линии, проведенные к соответствующим участкам лица; 3) цифра 1 в колонке слева, которая подчеркивает более важное значение данного мускула. Менее важные мышцы отмечены маленькими звездочками и цифрой 2 в колонке слева. Незначительным мышцам присвоены цифры от 3 и далее.

Возле каждого изображения головы скобками помечены верхняя часть лица (а) и нижня (б). Названия соответствующих мышц приведены на схеме внизу. С точки зрения размера и значимости лицевые мышцы человека относятся к категории самых важных. Обычно они расположены непосредственно под кожным покровом или даже являются его составной

частью. Многие из них соединены с костями и обычно сливаются с соседними мышцами. Обратите внимание на кольцевые мышцы вокруг глаз и рта, которые, в сущности, представляют собой просто удлиненные разрезы на лице. В движениях глаз и рта есть много схожего. Почти все лицевые мышцы, от которых зависит выражение лица, начинаются от одной из этих кольцевых мышц.

Некоторые лицевые мышцы у людей выделяются по-разному (они бывают частично или совсем незаметны), поэтому лица отличаются не только за счет внешних элементов, видимых на глаз. Вот почему в мире миллионы разных лиц, совершенно непохожих друг на друга. С помощью впадин и углубленных линий на лице при его нейтральном, спокойном выражении обычно отмечаются места, где данные мышцы прилегают к коже. Один правильный изгиб или поворот линий или элементов лица может обеспечить успех. Неудачный же, наоборот, способен погубить карикатуру. А причины всего этого – в движении мышц лица. Ниже приводятся их описание и схемы.



Номера мышц на схемах А и Б  
Значимость мышц

## 1 УЛЫБКА

- 3 Сжимается, частично прикрывая глаза; может создать морщинки, вызванные улыбкой.
- 3 Поднимают верхнюю губу и угол рта; углубляют складку по краю щеки.
- 3 Содействует подъему губы при улыбке и резче обозначает складку по краю щеки.
- 1 ПОДТЯГИВАЕТ УГОЛОК РТА ВВЕРХ И НАЗАД, ЧТО ВЫЗЫВАЕТ ПОЯВЛЕНИЕ МОРЩИНКОВ ПОД ГЛАЗАМИ.
- 2 Оттягивает уголок рта вбок и назад.

## 2 СМЕХ

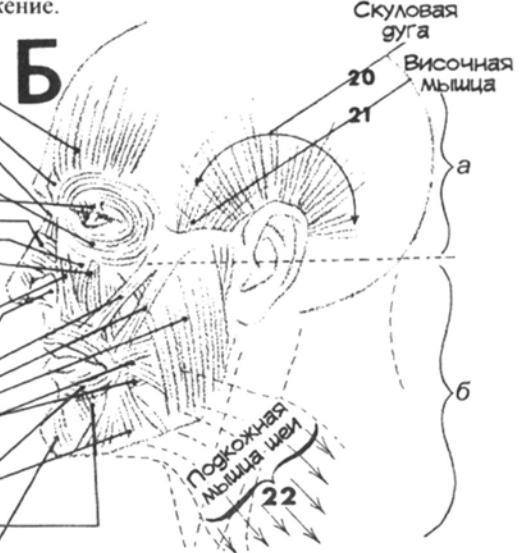
- 3 Сжимается, частично прикрывая глаза; создает морщинки, сопровождающие смех («куриные лапки»).
- 4 Могут сморщить кожу на носу.
- 2 Поднимают верхнюю губу и вместе с мышцами 11 и 12 образуют складки в виде скобок вокруг уголков рта.
- 2 Приподнимает верхнюю губу при смехе.
- 1 ПОДТЯГИВАЕТ ДО ПРЕДЕЛА УГОЛОК РТА ВВЕРХ И НАЗАД, ЧТО ВЫЗЫВАЕТ ПОЯВЛЕНИЕ МОРЩИНКОВ ПОД ГЛАЗАМИ.
- 1 Оттягивает уголок рта в сторону и назад.

## 3 ГНЕВ, НЕНАВИСТЬ, НЕГОДОВАНИЕ, ЯРОСТЬ, ПРЕЗРЕНИЕ

- 1 ПОДТЯГИВАЕТ БРОВЬ К ЦЕНТРАЛЬНОЙ ЛИНИИ ЛИЦА И ВНИЗ, ЧТО СОЗДАЕТ ВЕРТИКАЛЬНУЮ СКЛАДКУ («мышца, морщинящая брови»).
- 7 Создает крестообразную складку на переносице.
- 2 Способствует «нависанию» бровей на глаза.
- 6 Приподнимает и выдвигает вперед верхнюю губу.
- 6 «Сминает» кожу и делает более глубокими складки по обеим сторонам носа.
- 6 Делает более глубокими складки по сторонам рта и носа; помогает предшествующим мышцам.
- 7 Вызывает «трепетание» или расширение ноздрей, а также углубляет складки.
- 3 Становится твердой и может стать заметна при сжатых челюстях.
- 4 Разглаживает губы над зубами.
- 1 ВТЯГИВАЕТ УГОЛКИ РТА И СОЗДАЕТ «НАПРЯЖЕННЫЙ» ВЗГЛЯД.
- 2 Сжимает губы.
- 1 ПОДТЯГИВАЕТ ВНИЗ И НАЗАД УГОЛКИ РТА.
- 2 Опускает вниз нижнюю губу и удлиняет складки, идущие от уголков носа.
- 5 Приподнимает и выдвигает вперед нижнюю губу; может также морщить кожу на подбородке.
- Помогает раздвинуть и опустить вниз уголки рта; при сильном гневе и ярости эта тонкая листообразная мышца как бы расширяет шею, создавая на ней вертикальные складки, показывающие напряжение.



- 1 Мышца лба
- 2 Мышца над бровями
- 3 Мышца гордецов
- 4 Круговая мышца глаза
- 5 {Мышца, поднимающая верхнее веко}
- 6 Носовая мышца
- 7 Мышца, опускающая нижнее веко
- 8 Мышца, поднимающая уголок рта
- 9 {Четырехугольная мышца верхней губы}
- 10 Носовая мышца (крылья носа)
- 11 Малая скуловая мышца
- 12 Большая скуловая мышца
- 13 Жевательная мышца
- 14 Мышца щеки
- 15 Мышца смеха
- 16 Круговая мышца рта
- 17 Треугольная мышца подбородка
- 18 Квадратная мышца
- 19 Подбородочная мышца
- 22 Подкожная мышца шеи





**ПОЯСНЕНИЕ к рис. 7.**  
Мышцы, способствующие формированию соответствующего выражения лица и видимые снаружи, обозначены сплошной линией. Пунктирной линией обозначены мышцы, которые не видны снаружи. Номера мышц не всегда идут по порядку – это сделано для того, чтобы проведенные к ним линии не пересекались.

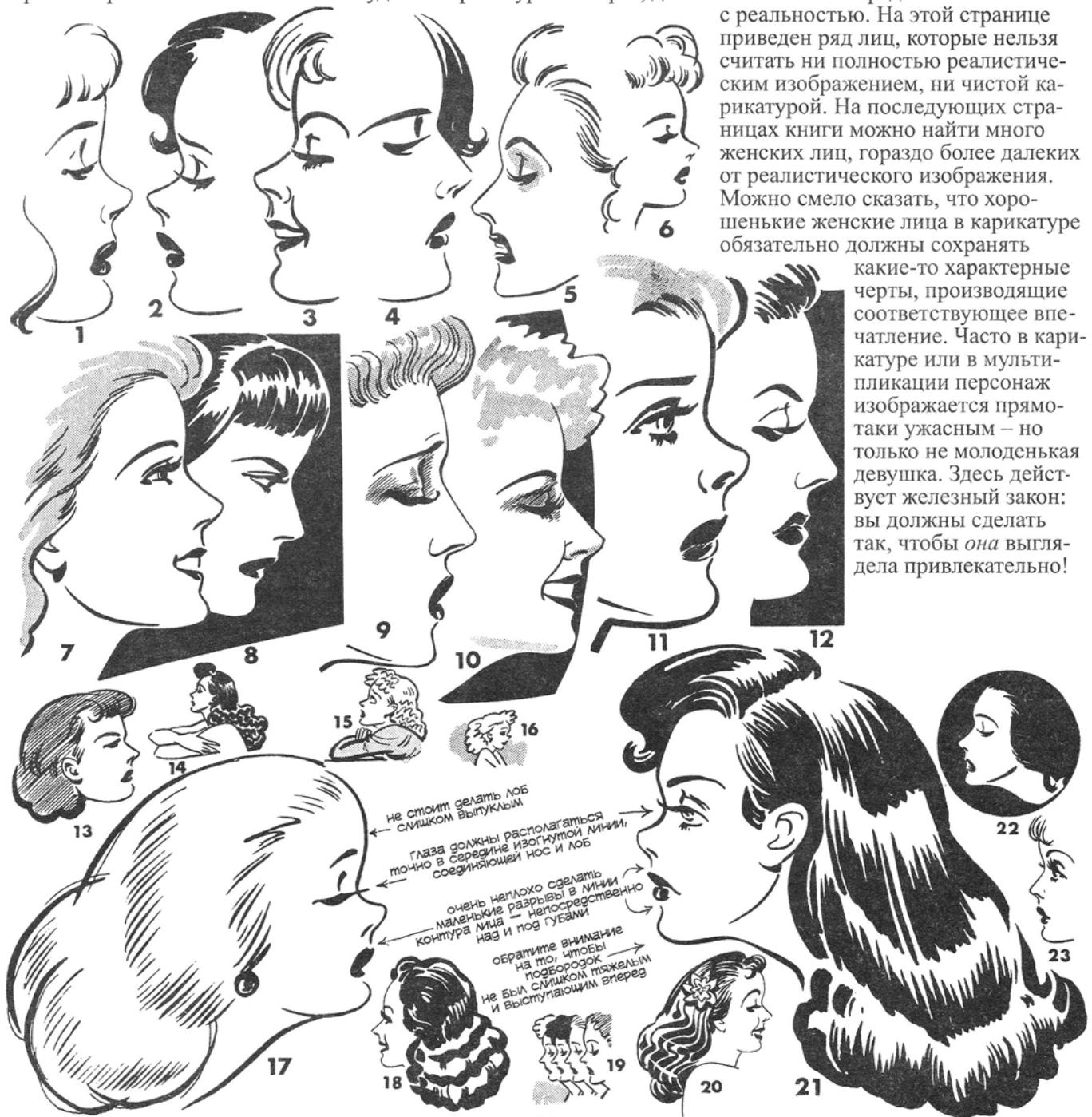
**ПОЯСНЕНИЕ.** Все представленные здесь мышцы приводятся соответственно их значению при формировании выражения лица, отвечающего чувствам, указанным выше (7). Сверьте их со схемой мышц лица на рис. А и Б.

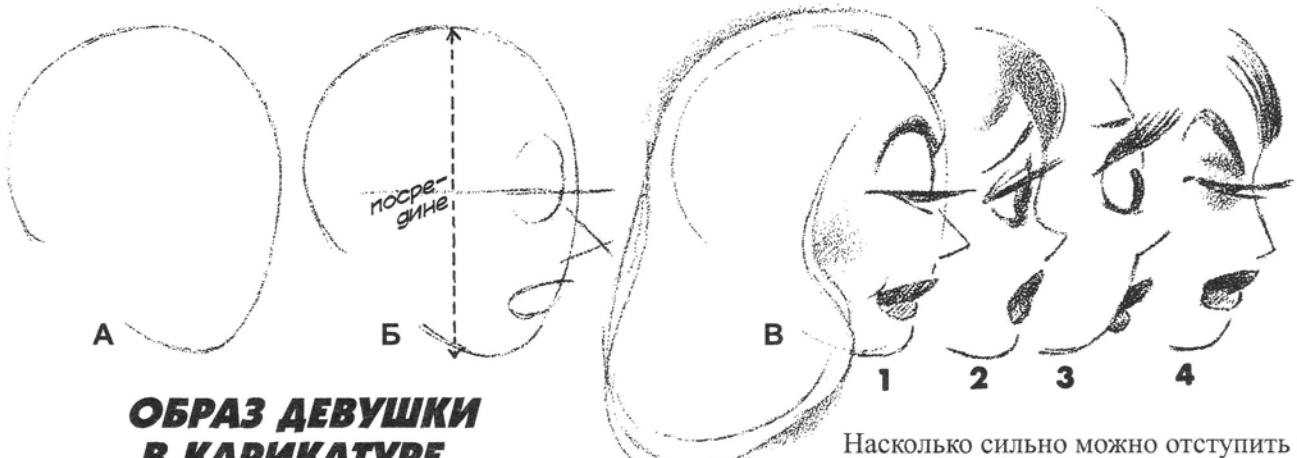
# ИЗОБРАЖЕНИЕ ЖЕНСКОЙ ГОЛОВКИ



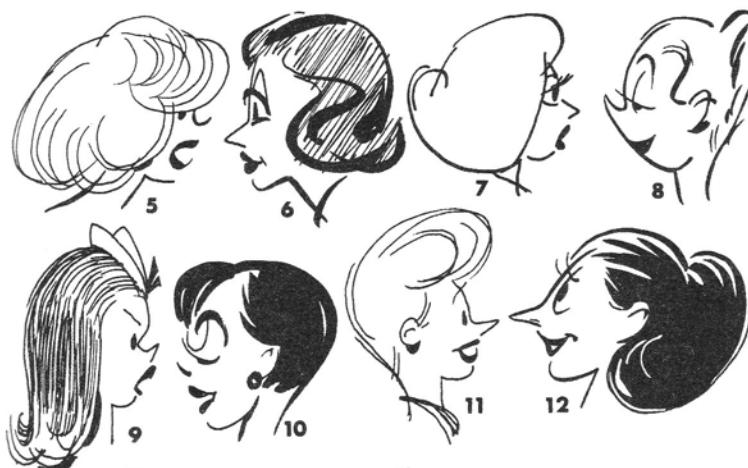
Очень часто начинающим карикатуристам трудно изобразить женское лицо в профиль. Заядлый карикатурист достаточно далеко отходит в этом плане от реальной жизни, но при этом умеет сохранить главное: отразить привлекательность. Чтобы удался карикатурный образ, должна оставаться определенная связь с реальностью. На этой странице приведен ряд лиц, которые нельзя считать ни полностью реалистическим изображением, ни чистой карикатурой. На последующих страницах книги можно найти много женских лиц, гораздо более далеких от реалистического изображения. Можно смело сказать, что хорошеные женские лица в карикатуре обязательно должны сохранять

какие-то характерные черты, производящие соответствующее впечатление. Часто в карикатуре или в мультипликации персонаж изображается прямотаки ужасным — но только не молоденькая девушка. Здесь действует железный закон: вы должны сделать так, чтобы она выглядела привлекательно!





## ОБРАЗ ДЕВУШКИ В КАРИКАТУРЕ



Выше приведены изображения, где художник в значительно большей степени отошел от реальности, чем на предыдущей странице. Но при этом, несмотря на карикатурный характер всех этих лиц, можно понять, что изображены молодые симпатичные девушки.

Насколько сильно можно отступить от реального изображения женского лица в карикатуре, чтобы оно сохранило общую привлекательность? Это очень интересный вопрос, и время, потраченное на эксперименты в этом направлении, явно не будет потрачено впустую. Здесь многое зависит от индивидуальных особенностей того, кто рисует: он как бы связан в этом собственным вкусом – и это хорошо. Поскольку все элементы карикатуры должны быть в какой-то степени стилистически связаны между собой, то и девушка рядом с фарсовыми персонажами не может быть изображена абсолютно реально. На этом этапе мы в первую очередь обращаем внимание на лицо, но давайте посмотрим на рис. 13 и 16, сделанные в совершенно разных стилях. Поменять местами лица этих персонажей практически невозможно. На рис. 13 лицо изображено в свободном стиле и далеко не реалистично.



Чтобы нарисовать что-то подобное, научитесь смотреть как бы сквозь волосы. Представьте, что нарисована только головка (рис. Е). Можете ли вы увидеть ее форму? Большинство карикатуристов используют представленные здесь шесть шагов от А до Е. Но, естественно, исходный образец может быть каким угодно.



Чтобы научиться рисовать симпатичных девушек, нужно понять, в каком диапазоне (размеры и расположение) должны находиться отдельные элементы лица, чтобы профиль выглядел броским и привлекательным. Здесь нет какого-то общепризнанного правила, каждый карикатурист решает проблему по-своему, и научиться этому можно только на практике.



## ТИПЫ КАРИКАТУРНЫХ ЖЕНСКИХ ПРОФИЛЕЙ

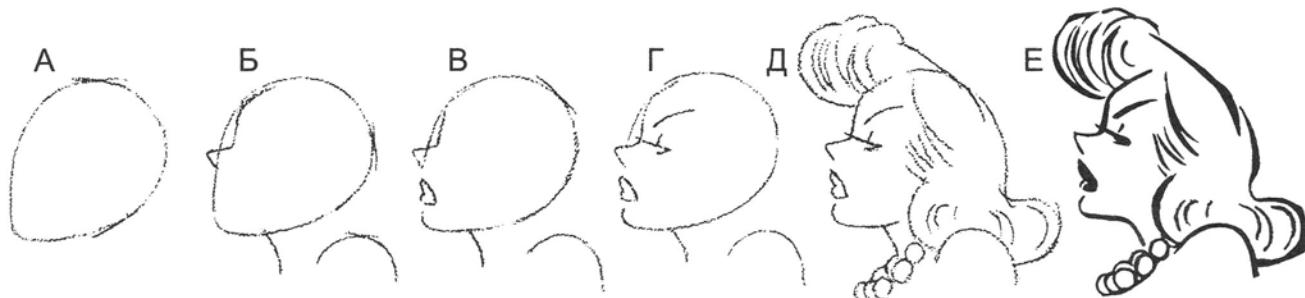


Две линии и два пятнышка на рис. 1 – пример самого простого карикатурного женского профиля. Глаз должен быть меньше рта, но если пятнышко рта будет несколько большего размера, чем на рис. 1, то может создаться впечатление, что это не просто губы, а кричащий рот. Обратите внимание на то, что пятнышко глаза расположено как раз в том месте, где линия носа соединяется с линией лба. Представляйте на этом месте как бы стрелку (→), направленную точно туда, где должен находиться глаз. Иногда глаз может быть немного выше или ниже этой точки, но лучше всего, согласно правилу, помещать его именно здесь.

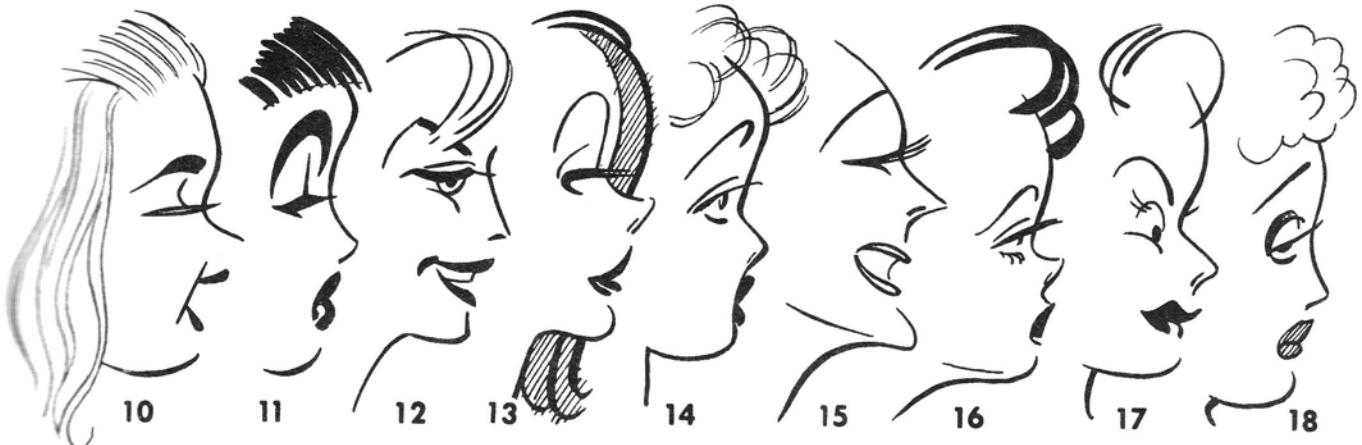
У первых четырех лиц рот представлен простой геометрической фигурой. Это подчеркивает тот факт, что правильное расположение любого элемента лица означает нечто большее, чем просто правильно сделано его очертание. Общий «симпатичный» образ лица зависит в первую очередь от этого. На рис. 1, 2, 3 и 4 глаз изображен в форме вытянутого сверху вниз овала. Обратите внимание на черточку, проведенную под глазом на рис. 2 (линия щеки), на рис. 3 – над глазом (линия века), и на две черточки выше и ниже глаза (схематическое изображение век) на рис. 4. Эти черточки на рис. 2, 3 и 4 дополнены другими, очень похожими, но расположенными выше, которые изображают брови (хотя, конечно, эти линии вовсе не должны быть одинаковыми).

На многих карикатурных профилях рот рисуют так, чтобы его линия не соединялась с линией носа и подбородка. Иногда полностью отказываются от изображения основания носа. На рис. 5 очертания глаза и рта совершенно одинаковы и отличаются только размером. Вариации этого «уголка» или лежащей на боку буквы «V» могут с успехом использоваться для изображения глаза и губ в профиль. В данном случае (рис. 5) губы расположены на линии, идущей от носа к подбородку. Они могут быть отнесены несколько дальше, в глубь лица. В качестве эксперимента можно рассмотреть одинаковые очертания губ и глаза, приведенные на рис. 6. Одна из трех линий, обозначающих ресницы, в данном случае стала линией зубов. На рис. 9 глаза и рот изображены в виде запятых (՝ ՞ ՞ ՞). На изображении рта хвостик запятой представляет линию щеки. Этот пример можно по-разному применять в отношении глаза. Хвостик запятой можно повернуть в любую сторону, чтобы изобразить разные взгляды и придать лицу разнообразные выражения. Чем более курносым сделан нос, тем моложе будет казаться персонаж.

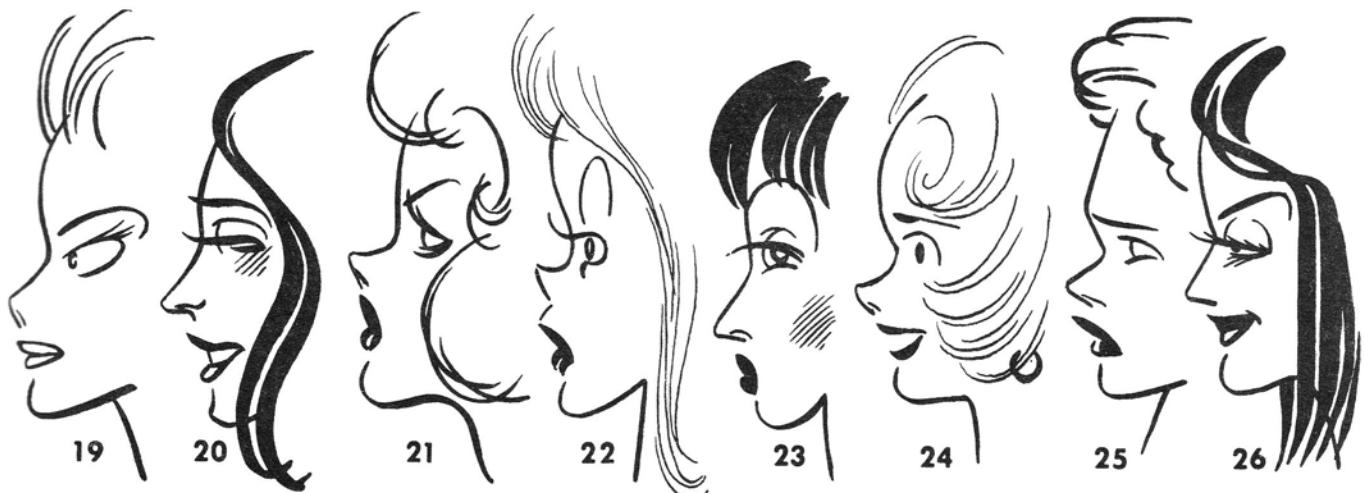
## РИСОВАНИЕ ДЕВИЧЬЕЙ ГОЛОВКИ



Выше показана последовательность создания карикатурной девичьей головки. Рис. А: начинать следует с яйцеобразной линии общего контура. Рис. Б: эскизное изображение линии носа и лба. Рис. В: добавляется изображение рта. Рис. Г: добавляется эскиз рта и брови. Рис. Д: определяется стиль прически в соответствии с эпохой и сюжетом. Рис. Е: наводится легкая растушевка более жирными линиями или чернилами. Рассмотрев ряд типов подобных головок на рис. 1–26, можно создать сотни собственных вариантов путем заимствования и соединения разных элементов. А если вы прибавите сюда еще и собственную фантазию, то сможете нарисовать тысячи всевозможных симпатичных женских головок.



Заметим, что на рис. 10 и 11, как и на многих других из той же серии (например, рис. 5, 8, 13, 15 и 20), не показано глазное яблоко, и глаз изображается исключительно с помощью линий ресниц. На всех последующих рисунках, кроме 15 и 17, так или иначе показана линия верхнего века, причем каждый раз по-своему. Например, сравните изображения век на рис. 6, 7, 20, 23 и 26. Все внимание следует сосредоточить на вариациях бровей, потому что это всегда очень важно для создания в карикатуре симпатичного женского персонажа. Обратите внимание на похожее на крючок изображение брови (рис. 14); на очень жирные линии бровей (рис. 10 и 11); на прядь волос, пересекающую бровь (рис. 12); на соединение линий брови и ресниц (рис. 13); на примыкание линии брови к линии лба (рис. 15); на S-образную кривую линию брови (рис. 16); на тот факт, что линия брови резко опускается в направлении лба (рис. 4, 12, 17, 21 и 26) и, наоборот, поднимается (рис. 18, 20, 24 и 25); на пересечение линий брови и лба (рис. 6, 7 и 20); на преувеличенную изогнутость брови кверху (рис. 5, 8, 11, 13, 22 и 23) и на изменяющуюся ширину линии брови (рис. 10, 11, 12, 20, 24 и 26). Присмотритесь, как благодаря тоненькой линии, отмечающей край глазного яблока, можно сделать так, что персонаж будет смотреть не прямо перед собой, а в каком-то другом направлении. Это ясно видно на рис. 7, 21 и 25.



После бровей следует перейти к изображению губ: обычно они закрашиваются внутри контура, чтобы дать понять, что покрашены губной помадой. Но можно обойтись и одним контуром, как на рис. 15 и 19, или сделать их заштрихованными, как на рис. 18. Ведь иногда могут использоваться очень светлые оттенки губной помады. Можно добавить эффект отраженного света. В карикатуре его практически всегда изображают только на нижней губе. Он может быть овальным белым пятнышком (рис. 7) или иметь вытянутую форму, проходя через всю губу (рис. 11), а может быть изображен тонкой белой линией, проходящей почти в горизонтальном направлении (рис. 13 и 16) или почти в вертикальном (рис. 21 и 22). Белая черточка (слабого отраженного света) может находиться в передней части нижней губы (рис. 17 и 25) или же занимать почти всю нижнюю губу внутри контура (рис. 20 и 26). Всегда находились карикатуристы, которые предпочитали изображать губы как бы приkleенными спереди к линии лица, как мы это видим на рис. 14.

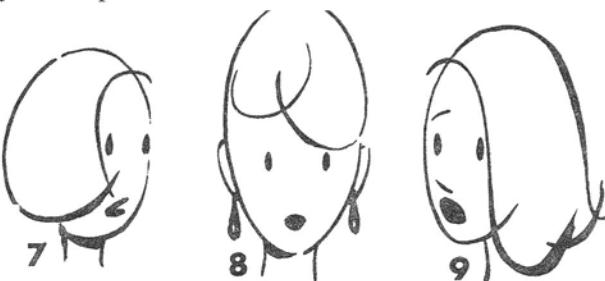
Нос в большинстве случаев изображается вздернутым кверху, как на рис. 2, 4, 9, 10, 11, 16, 21 и 24. В несколько меньшей степени это можно отметить и для ряда других профилей. Малорельефное лицо в карикатуре используется редко (например, рис. 8 и 18). Кончики носа могут быть вздернутыми (рис. 5 и 13), острыми и закругленными. Ноздри можно либо обозначать, либо нет. Лоб обычно изображают округлым, однако он может быть и несколько иной конфигурации, как на рис. 3, 11, 14 и 25.

## КАК ПЕРЕДАТЬ РЕАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ ЛИЦА СРЕДСТВАМИ КАРИКАТУРЫ



Наверное, у марсиан (хотя откуда нам это знать?) могут быть на голове щупальца, рожки или антенны. А у нас есть глаза, нос и рот. Этот факт и то, что названные элементы лица примерно одинаковы у всех людей, имеет для карикатуриста первостепенное, определяющее значение. Карикатурист просто не может пройти мимо этого. То, что мы видим вокруг, дает нам основание для бесконечного разнообразия проявлений своего творческого начала. Посмотрите на рис. 1–5: несмотря на различие использованных средств и подходов, все они вполне реалистично изображают женщину слева. Это не окарикатурирование данного лица; нет здесь и каких-либо попыток передать его индивидуальные черты. Мы просто видим пример того, как можно приспособить для целей карикатуры какой-то реальный объект, который находится у нас перед глазами.

Снимите покров реальной действительности. Научитесь сводить все детали к минимуму, к самому необходимому. Пусть останутся только точки и пятна. Лучшие карикатуристы используют простейшие средства выражения.

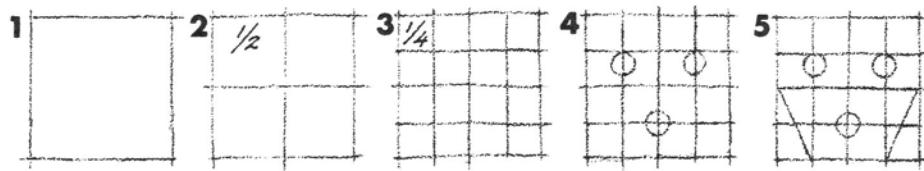


Три примера, как с помощью самых скрупулезных средств можно создать интересное, обладающее индивидуальностью изображение.

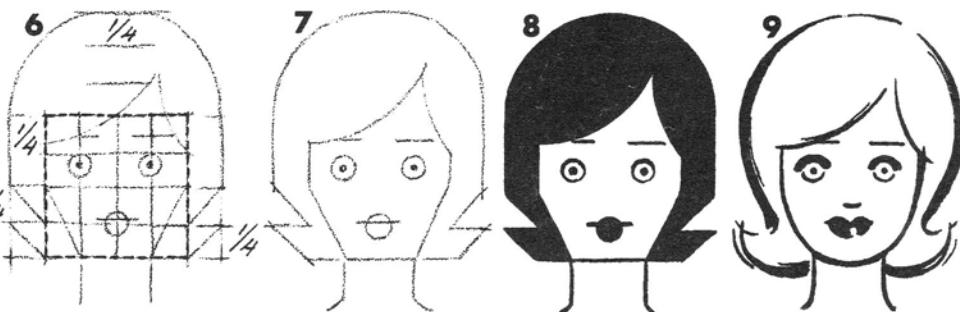
## РЕАЛЬНОЕ ЛИЦО В КАРИКАТУРЕ



На рис. 1–9 показано поэтапное изображение карикатурного лица с помощью квадратов.



Возьмем квадрат... разделим его на четыре части... затем разделим каждую часть еще на четыре... нарисуем три кружка и две линии, которые станут линиями щек...



Отведем часть квадрата на волосы.

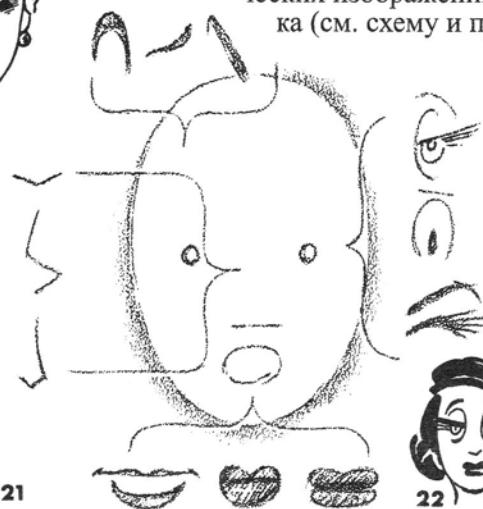
Теперь обведем все это карандашом... Растущаем... И останется только немножко все подправить для оживления образа. Рис. 9 – всего лишь один из множества вариантов превращения эскиза в законченный рисунок. Дайте волю своему воображению – экспериментируйте!



Слева группа разных типов женских лиц.



Не следует увлекаться методом рисования по клеткам. Основное время нужно уделить тому, чтобы набить руку. На рис. 16 используются четкие, жесткие линии, в то время как рис. 17 служит примером соединения эскизного стиля с элементами карикатуры. Найдите различные способы превращения реалистических изображений в элементы карикатурного рисунка (см. схему и примеры на рис. 21–22).





## ЕЩЕ НЕСКОЛЬКО ТИПОВ ЖЕНСКИХ ГОЛОВОК

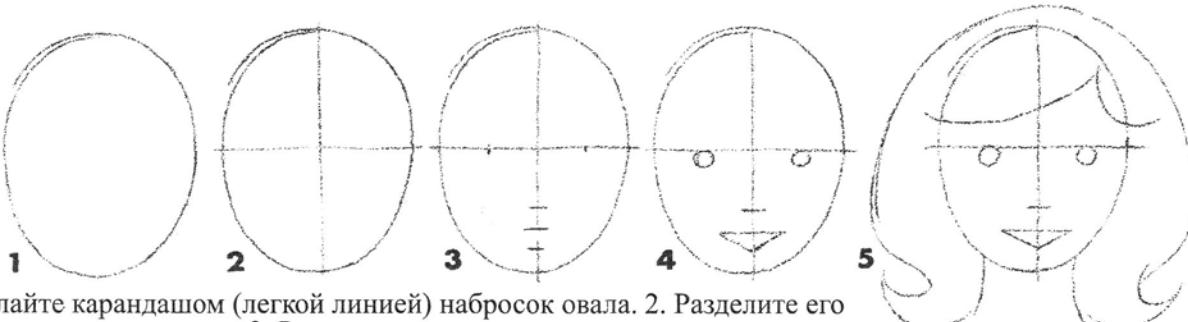


считается установленным правилом: размер головы должен соответствовать примерно пяти размерам глаза (см. схему) с незначительными отклонениями, как это можно увидеть на рис. 1–5. Можно также глаза и рот вписать в равносторонний треугольник (АБВ). Каракатуристу часто приходится открыто нарушать подобные законы, и все же не стоит их забывать. Ведь если нарисованное вами лицо выглядит, скажем, несколько перекошенным, то треугольник поможет вам определить, что здесь не так, и исправить рисунок.

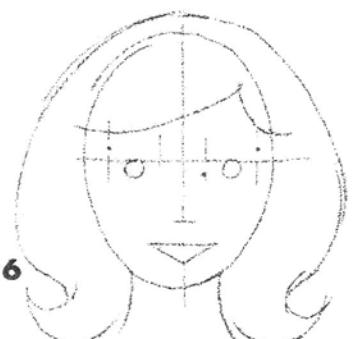
Головки на рис. 1–9 относятся к категории классической карикатуры, хотя та, что изображена на рис. 6, выглядит несколько более реалистично. Головки на рис. 10–22 можно использовать для изучения общих принципов построения женского лица. В рис. 14 есть кое-какие элементы, характерные для художественной карикатуры. Рис. 16, 17 и 18 передают специфику восточного типажа. Внимательно присмотритесь, как на рисунках вверху страницы переданы в упрощенном виде характерные черты более реалистических изображений девушек, расположенных справа.



## ВОСЕМЬ ЭТАПОВ РИСОВАНИЯ ЛИЦА ДЕВУШКИ



1. Сделайте карандашом (легкой линией) набросок овала. 2. Разделите его пополам вдоль и поперек. 3. Разделите среднюю линию по горизонтали на четыре части; нижнюю половину вертикальной линии разделите пополам, а ее нижнюю часть – еще на три части. 4. Изобразите глаза в виде кружков чуть ниже отметок на горизонтальной линии; нарисуйте рот в виде треугольника между второй и третьей снизу отметками на вертикальной линии. 5. Сделайте с помощью нескольких линий эскизное изображение шеи и волос.



6. Разделите каждый из уже имеющихся на горизонтальной линии отрезков еще на две части; проведите через них черточки и сделайте отметки, по которым можно построить кривую (ее кривизна может быть любой). 7. Нарисуйте глаза, соединив точки на этой воображаемой кривой, а над ними – брови. Заштрихуйте участки, которые должны казаться темными, или непосредственно переходите к следующему этапу. 8. Затушуйте эти участки с помощью кисточки (или карандаша).



Ниже приводится 6 типов лиц, которые можно создать, используя этапы 1–4. Все сводится к изменению нескольких мелких деталей и волос.

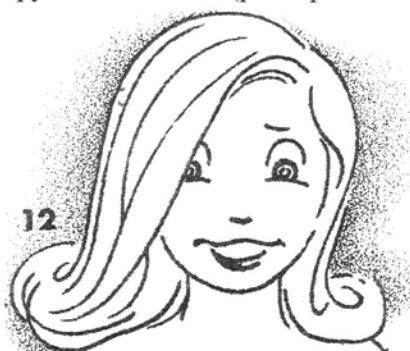


Темная брюнетка: кисточка и тушь. Более сильный нажим при рисовании волос.



Рыжая: карандаш и тушь. Линии должны быть короткими, легкими и воздушными.

Блондинка: ее можно нарисовать с помощью круглой кисточки (размер 1 или 2) и туши.



Очень светлая блондинка: тонкий фломастер. Для затушевки фона можно использовать твердый мелок или карандаш.



Светло-русая: тушь и шариковая ручка. (Попробуйте подставить элементы лица из других картинок.)



Светло-русая: карандаш с матовым оттенком.

## СТИЛИЗОВАННЫЕ КАРИКАТУРНЫЕ ЖЕНСКИЕ ГОЛОВКИ



1 Округлое лицо: жирные полуокруглые брови, форма которых повторяет кружки, изображающие глаза; волосы нарисованы толстыми широкими мазками кисточкой, разделенными полосками белой ретуши.

2 Широкое лицо: большие шарообразные глаза с двумя толстыми верхними ресницами, нарисованными кисточкой; нижние реснички, нарисованные мелкими карандашными штришками; тяжела нижняя губа и маленький подбородок.



3 Квадратное лицо: верхние веки в виде месяца, по три ресницы на каждом; глаза в виде прицелов; приподнятые к середине лба брови; тяжелая нижняя губа со световым бликом.

4 Заостренное лицо: брови соединены с темными глазами миндалевидной формы; видно только по одной реснице; все — бархатно-черного цвета без световых бликов, за исключением одной, похожей на звезду, искры на совершенно черных волосах.



Нарисованные толстой кисточкой миниатюры анфас и в профиль. Можете сами попробовать нарисовать что-нибудь в этом роде!

# ИСКУССТВО КАРИКАТУРЫ

Карикатура – это искусство изменять образ человека, преувеличивая отдельные черты, чтобы при этом он оставался легко узнаваемым. Умение добиваться этого – прекрасная возможность для карикатуриста, желающего найти свое место в передовицах или в спортивных разделах печатных изданий. Время от времени это требуется и для карикатуриста, работающего в области рекламы, в юмористических, научно-популярных изданиях или в мультипликации.

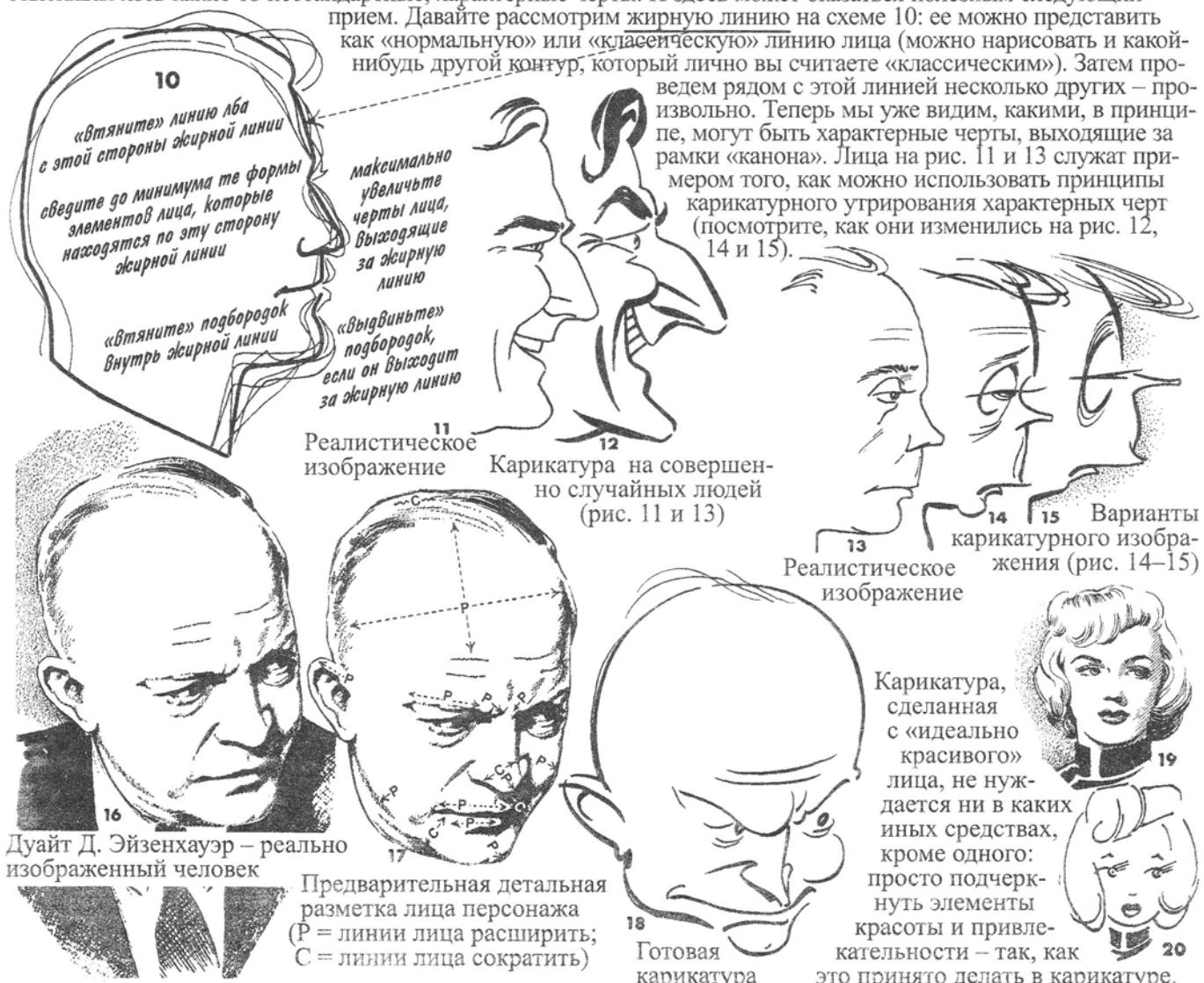
Здесь мы покажем, как можно этого достичь.



Выше показаны несколько персонажей, которые карикатуристы изображали особенно часто на протяжении долгого времени. Это хорошее и полезное упражнение – посмотреть, как карикатуристы достигают предельной экономии выразительных средств при изображении подобных персонажей; часто для этого требуется всего несколько линий. Вот необходимые этапы: 1. Добейтесь возможного сходства рисунка с тем, кого вы хотите изобразить. 2. Выделите в лице какие-нибудь необычные, резкие или индивидуальные черты. 3. Изобразите только эти черты, в то же время стараясь свести до минимума или вообще отбросить все остальное. Обратите внимание на рис. 1: на нем все элементы как бы вытянуты по вертикали, в то время как рис. 2 строится вокруг одной центральной точки. На карикатурах 3 и 4 внимание направлено в основном на нос персонажа, а вслед затем – на подбородок, рот и глаза. На рис. 5 выделяются рот и челюсть; на рис. 6 – борода и брови; на рис. 7 – рот и подбородок; на рис. 8 и 9 – усы, а затем – волосы и глаза. Совершенно идеальное (с точки зрения соответствия всем канонам) человеческое лицо является самым трудным объектом для карикатуры. В этом случае приходится попотеть, отыскивая хоть какие-то нестандартные, характерные черты. И здесь может оказаться полезным следующий

прием. Давайте рассмотрим жирную линию на схеме 10: ее можно представить как «нормальную» или «классическую» линию лица (можно нарисовать и какой-нибудь другой контур, который лично вы считаете «классическим»). Затем про

ведем рядом с этой линией несколько других – произвольно. Теперь мы уже видим, какими, в принципе, могут быть характерные черты, выходящие за рамки «канона». Лица на рис. 11 и 13 служат примером того, как можно использовать принципы карикатурного утрирования характерных черт (посмотрите, как они изменились на рис. 12, 14 и 15).



Дуайт Д. Эйзенхауз – реально изображенный человек

Предварительная детальная разметка лица персонажа  
(P = линии лица расширить;  
C = линии лица сократить)

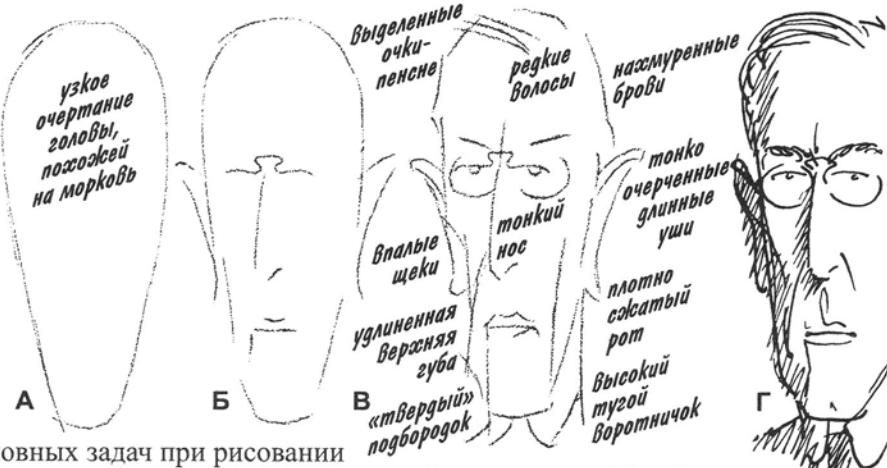
Карикатура, сделанная с «идеально красивого» лица, не нуждается ни в каких иных средствах, кроме одного: просто подчеркнуть элементы красоты и привлекательности – так, как это принято делать в карикатуре.



## НА ЧТО СЛЕДУЕТ ОБРАЩАТЬ ВНИМАНИЕ ПРИ СОЗДАНИИ КАРИКАТУРЫ



1  
Вудро  
Вильсон

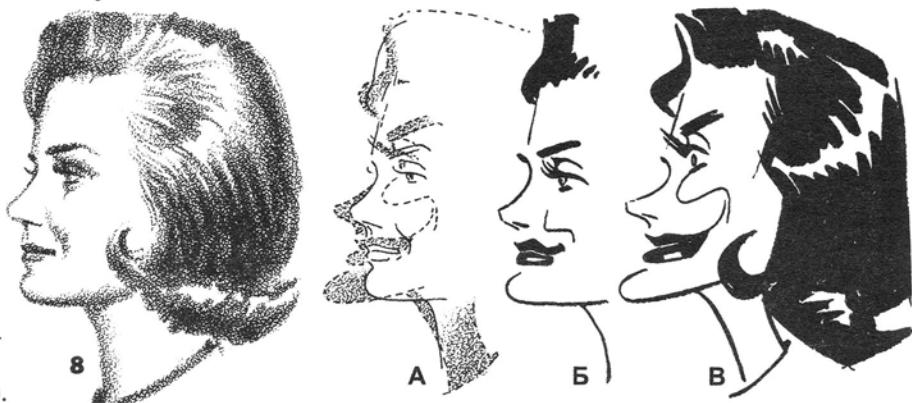


Одна из основных задач при рисовании карикатурного лица анфас – это найти нужную форму головы. Какой она должна быть: окружной или квадратной, вытянутой вверх или растянутой в ширину? Похожа ли она, пусть отдаленно, на яйцо, морковку, картофелину, грушу, банан, тыкву, шар, кирпич, веретено, бутылку, топор, ограненный алмаз, треугольник и т. п.? Измените реальную форму головы так, чтобы она была похожа на один из этих предметов, который лучше всего передает ее реальную форму. Затем определите, какие особенности лица являются наиболее характерными, и преувеличьте их так, чтобы они выделялись на лице. Попробуйте экспериментировать в этом направлении, рисуя их тонкими, легко стирающимися линиями. Можно сделать несколько предварительных эскизных набросков. Если время позволяет, сделайте их как можно больше. Затем на время отложите, а потом опять посмотрите и подумайте, сможете ли вы сказать себе: «Да, это действительно он». Можно с той же целью показать свои наброски друзьям.

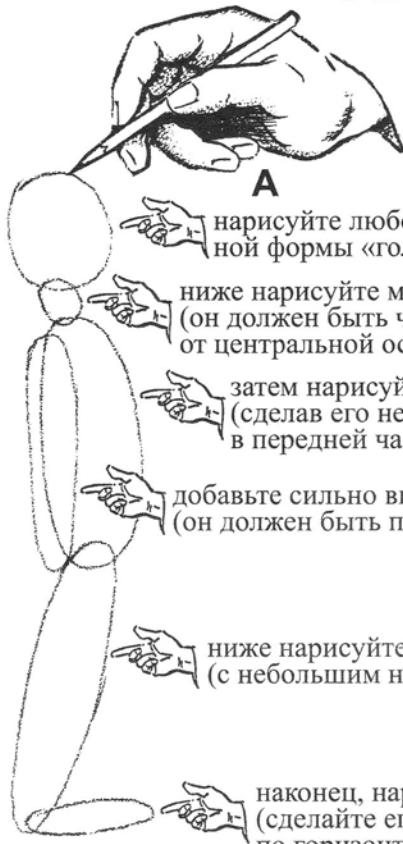


Вот еще один исторический персонаж, который очень часто оказывался объектом карикатуры: британский политик и государственный деятель Невилл Чемберлен. При изображении любого персонажа в профиль форма головы не имеет такого значения, как при изображении анфас или вполоборота. Здесь важнее всего какая-то одна характерная особенность, которую можно преувеличить почти до фантастических размеров. Но при этом персонаж, разумеется, должен оставаться хорошо узнаваемым. На рис. 2 для сравнения дано реалистическое изображение. (Нет необходимости рисовать портрет вашего героя: чтобы его скопировать, подберите одну из его фотографий с наиболее характерным выражением лица. Ведь, как правило, приходится рисовать не одну карикатуру этого человека, разве что вы делаете ее для показа или в качестве экзаменационного задания.) Сравните все выделенные художниками черты лица Чемберлена на рис. 3–7 с реалистическим изображением. Рассмотрите их одну за другой. Рис. 3 сделан пером, рис. 4 – кисточкой, рис. 5 – пером и кисточкой (обратите внимание на его лаконизм), рис. 6 – мягким карандашом на матовой бумаге, рис. 7 – карандашом на лощеной бумаге.

Создавать карикатурные образы женщин и девушек – нелегкое занятие ввиду более утонченного характера их лиц. В этом случае можно для начала нарисовать «художественную» карикатуру (рис. Б), а затем, если объект этого «заслуживает», сразу смело идти на утрирование форм (как на рис. В). На рис. А показано пунктиром и серой штриховкой, как карикатурный рисунок В накладывается на схему, снятую с реалистического изображения (рис. 8).



## ПОСТРОЕНИЕ КАРИКАТУРНЫХ ФИГУР С ПОМОЩЬЮ ПРОСТОГО ОВАЛА



**A**

нарисуйте любой овал в качестве исходной формы «головы» (как получится)

ниже нарисуйте маленький овал – «шею» (он должен быть чуть-чуть сдвинут влево от центральной оси)

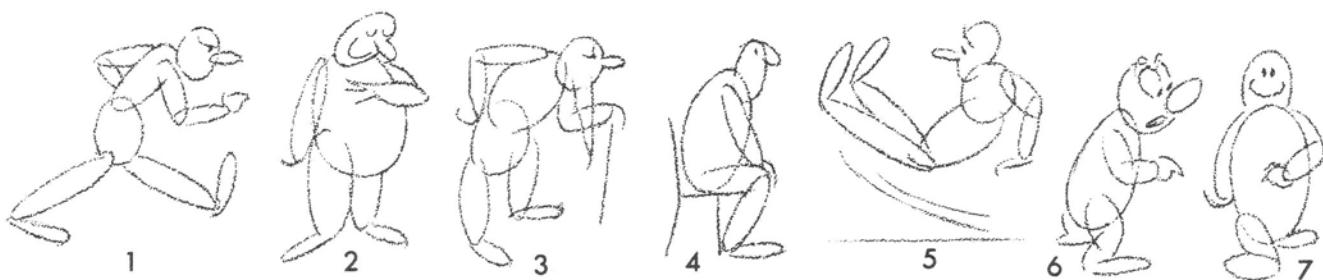
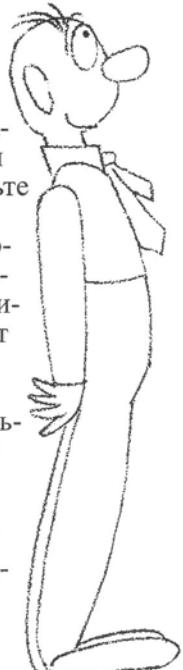
затем нарисуйте длинный овал – «тело» (сделав его несколько более округлым в передней части)

добавьте сильно вытянутый овал «руки» (он должен быть позади овала тела)

ниже нарисуйте длинный овал «ноги» (с небольшим наклоном)

наконец, нарисуйте овал «ступни» (сделайте его вытянутым по горизонтали)

**Б** После того как вы легкими линиями нарисовали шесть овалов, переходите к дальнейшему построению фигуры. Одну за другой стирайте ненужные линии, оставляя те, которые подходят. Добавьте маленькие овалы носа, глаза и уха. Несколько небрежными черточками обозначьте волосы. Обратите внимание, что овалы верхней части тела и рук сохраняются такими, как были. К самому основанию овала руки пририсуйте пальцы. Воротничок закроет большую часть овала шеи. Перед воротничком можно нарисовать галстук. Прямыми линиями отметьте рукава и линию талии. Уберите разделения между овалами тела и ноги, чтобы они в этом месте образовали единое целое. К овалу ноги и ступни добавьте параллельные линии, обозначающие вторую ногу.



1

2

3

4

5

6

7

Выше приведены примеры простейших комических персонажей, созданных только из овалов. Идеальный круг почти нигде не используется. Вычерченные будто циркулем круги выглядят неестественно и придают всей картинке холодный и неживой вид. Маленькие человечки «сделаны» в первую очередь из овала тела (рис. 2, 4, 6 и 7) или нескольких овалов (рис. 1, 3 и 5). Неплохо (независимо от размера фигуры) всегда начинать с изображения тела, а уже затем добавлять к нему голову, руки и ноги.



8

9

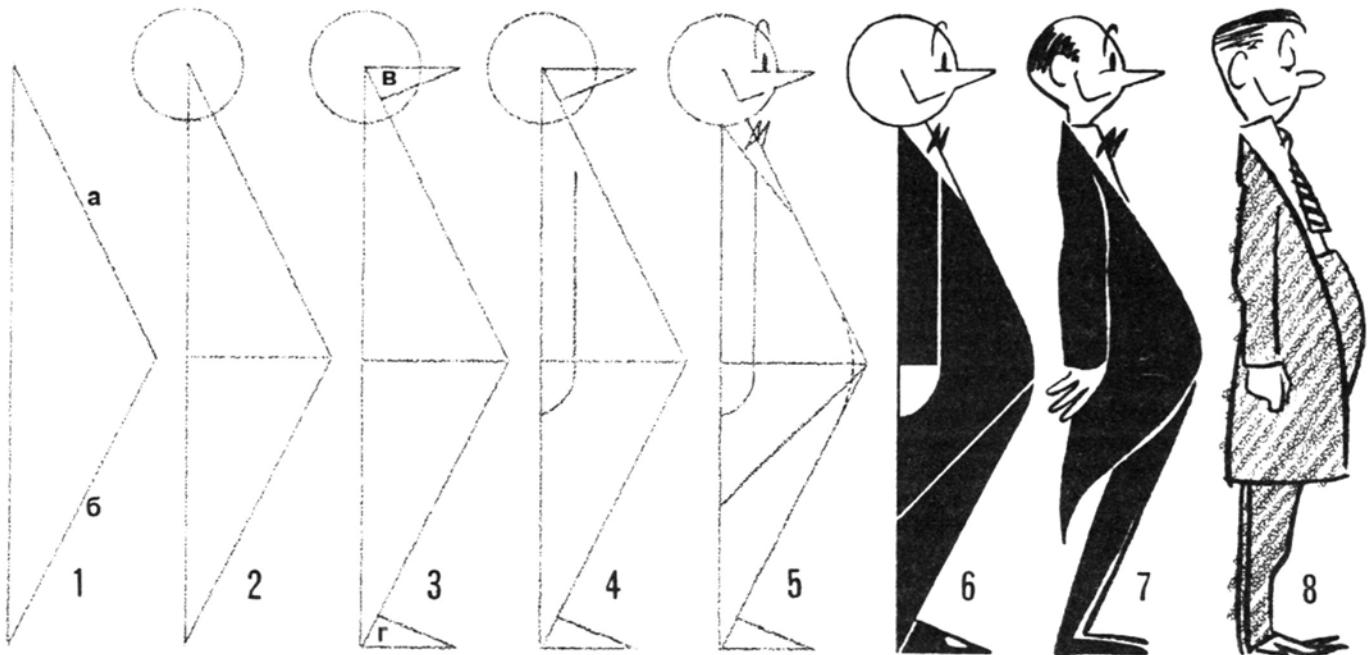
10

11

12

На рис. 1–7 руки и ноги нарисованы в виде овалов, а на рис. 8–12 они изображены более или менее прямыми линиями. По мере того как вы совершенствуетесь в рисовании карикатуры, можно все больше переходить к этому методу. Все приведенные рисунки представляют собой контурные наброски. Это, так сказать, схема человека. Тут еще не нанесены завершающие штрихи, изображающие одежду, галстук, головной убор или что-либо другое в том же роде. Теперь попробуйте сами нарисовать с дюжину таких человечков.

# РИСОВАНИЕ ПЕРСОНАЖА НА ОСНОВЕ ТРЕУГОЛЬНИКА



**1** Нарисуйте очень легкими карандашными штрихами вытянутый равносторонний треугольник со сторонами *a* и *b* (рис. 1).

**2** Разделите этот треугольник пополам, а затем нарисуйте круг с центром в верхнем углу треугольника.

**3** Нарисуйте два маленьких треугольника *v* и *z* в верхнем и нижнем углах основного треугольника.

**4** Обозначьте линию руки вдоль верхней половины длинной стороны большого треугольника и загните ее немного ниже поперечной линии. (Хочу особо обратить ваше внимание на то, что все это по-прежнему наносится самыми легкими линиями!)

**5** Нарисуйте диагональную линию, которая обозначит край верхней одежды и фалды. Проведите за-кругленную линию там, где выдается живот. Нарисуйте вытянутые закрашенные овальчики глаз с приподнятыми бровями над ними, как это показано на рисунке.

Сотрите все остальные линии внутри круга, изображающего голову, оставив небольшую часть линии маленького треугольника в качестве линии щеки ниже глаза и две небольшие линии большого и маленького треугольников, которые будут изображать улыбку. Пририсуйте галстук-бабочку.

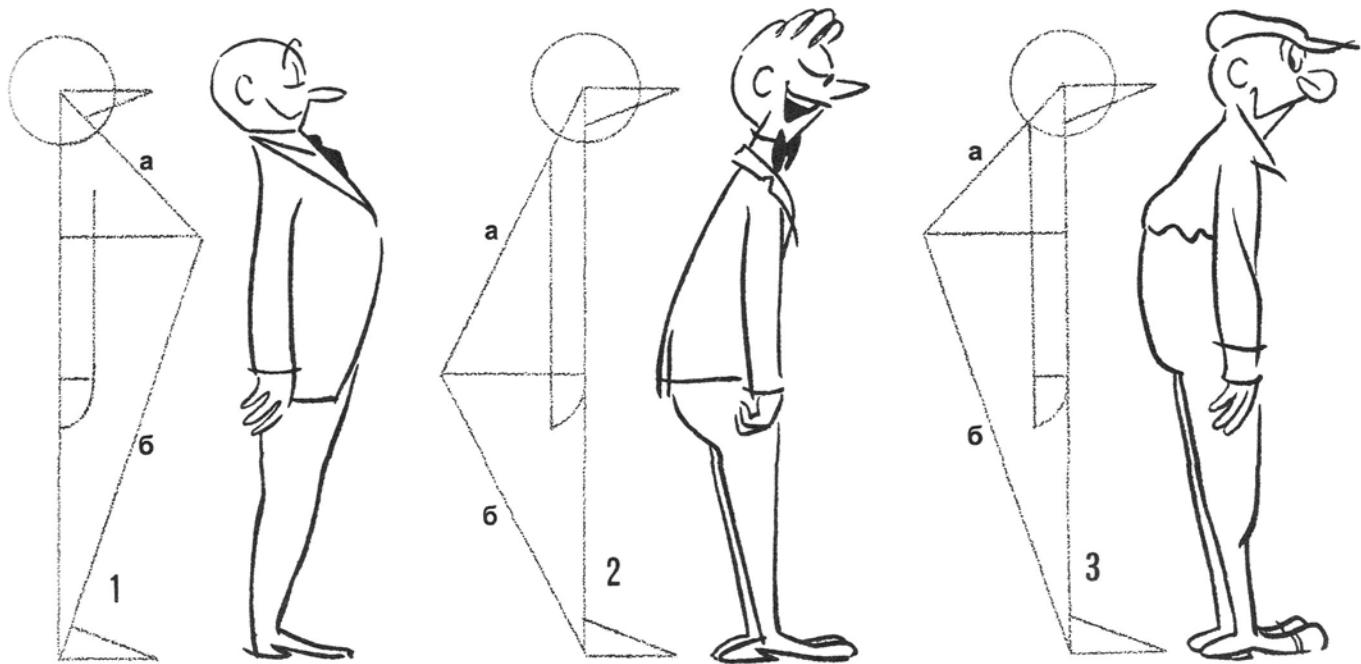
**6** Зачерните те линии и области, которые покрывают костюм и брюки. На ботинках показано пятнышко светового блика, но это не обязательно – обувь может быть полностью затушевана.

**ЗАМЕЧАНИЕ.** По мере того как мы продвигаемся вперед в овладении этим искусством, нам следует вскоре совсем отказаться от использования линейки и циркуля – они понадобятся теперь лишь в редчайших случаях. Даже в приведенном выше упражнении для начинающих можно проводить все линии неправильные линии, а не те, что сделаны под линейку. Этот подход предложен для того, чтобы ясно показать, что в основе фигуры человека могут использоваться самые простые геометрические фигуры. Нарисованного с помощью геометрических фигур человечка (рис. 6) или какого-нибудь другого в том же духе можно с успехом использовать в качестве элемента торгового знака или логотипа. Однако необходимо уяснить, что в процессе рисования следует по возможности отказаться от циркуля и линейки. Тем, кто учится рисовать карикатуру, такая зависимость может только повредить.

## 7 и 8

Произвольная линия вообще всегда предпочтительнее линии, нарисованной с помощью циркуля и линейки, вроде той, что использовалась для рис. 6. Обратите внимание, что ноги на рис. 7 выходят как бы из передней части живота, в то время как на рис. 8 – из спины. На это стоит обратить внимание, потому что такая «неправильность» может придать дополнительный забавный акцент вашему персонажу. Такие узенькие плечи и грудь (в сравнении с очень выпяченным животом), как на рис. 7 и 8, нельзя изображать, когда рисуешь реалистическую картинку, но они вполне подойдут для карикатуры. С помощью простого треугольника могут быть созданы буквально сотни карикатурных персонажей. А теперь попробуйте сами сделать что-нибудь подобное!

## ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ ТРЕУГОЛЬНИКА



Одна из самых забавных поз карикатурного персонажа – будь то взрослый, ребенок или какое-нибудь животное – это эффектная поза, создаваемая перпендикуляром к основной линии фигуры, идущей от основания черепа (см. рисунки на предыдущей странице, а также рис. 1). Голова может выступать назад, за линию спины (как показано на рисунке), или быть на одном уровне с этой линией. Именно так выглядит осанка у детей, еще не успевших согнуться под грузом жизненных невзгод. Это «видная», «броская» поза, даже если вы изображаете старика. Образы многих маленьких героев мультишек пользуются успехом именно благодаря такой «осанке». Забавно также смотрится карикатурный персонаж, тело которого выгнуто в обратную сторону, как это показано на рис. 2 и 3. Рассмотрим эти позы.

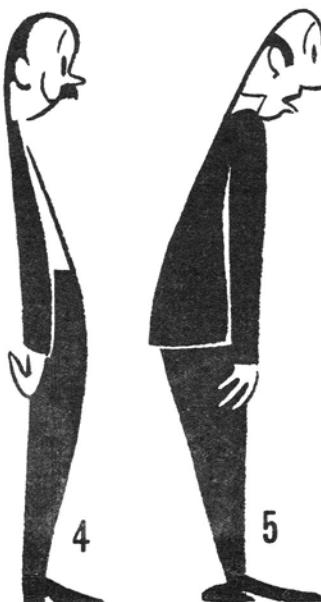
**1** В данном случае перпендикулярная линия, разделяющая треугольник, поднята высоко, на уровень груди. Линии *a* и *b* в данном случае имеют разную длину.

**2** Теперь треугольник полностью перевернут, и перпендикулярная линия идет от передней части тела; причем линии *a* и *b* здесь примерно равны.

**3** Треугольник остается в перевернутом положении, но линии *a* и *b* имеют разную длину (так же, как на рис. 1).

### ЧТО ОЗНАЧАЮТ ПОВИСШИЕ РУКИ

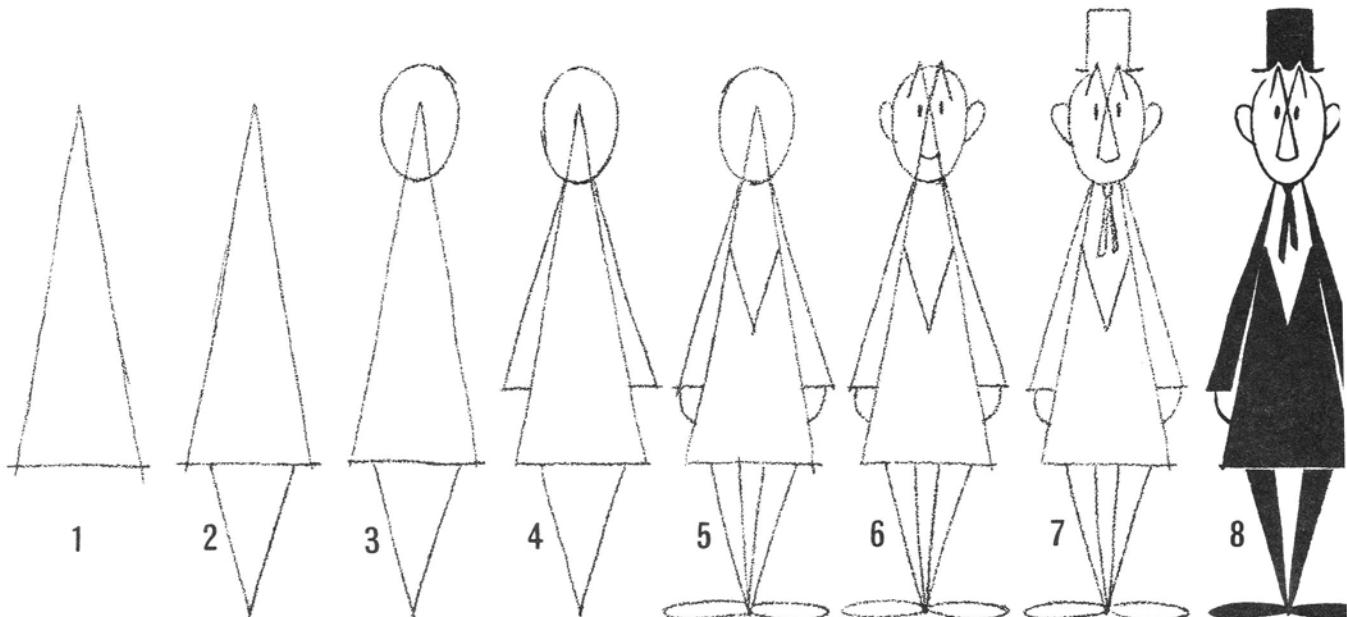
Обратите внимание, что все персонажи на рисунках, приведенных на двух последних страницах, имеют безвольно повисшие руки. Это делает карикатуру более смешной. Конечно, время от времени бывает необходимо, чтобы персонаж что-то делал руками. Если достаточно одной руки, то можно предположить, что именно та, другая, рука с противоположной стороны тела делает всю работу, так что рука на этой стороне может оставаться в повисшем состоянии. Это прежде всего относится к тем, кто работает в области мультипликации, но не только к ним. Во многих других случаях повисшие руки можно прекрасно использовать для усиления комического эффекта (несмотря на то, что иногда это выглядит неестественно).



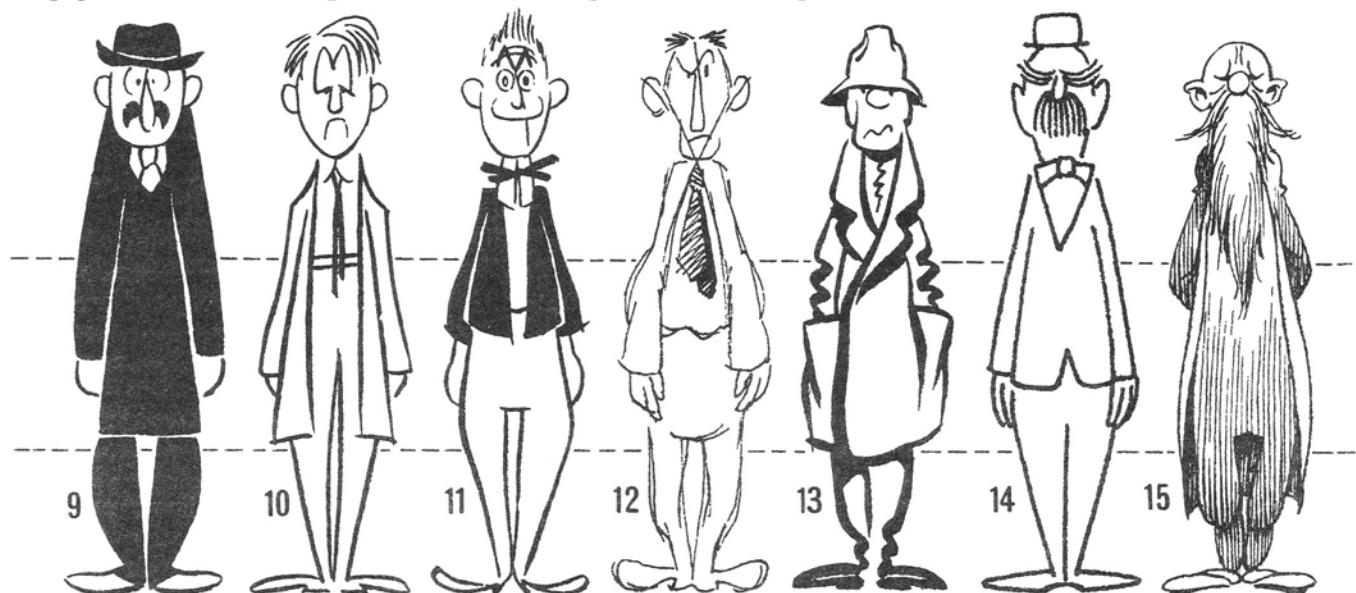
### ВЫСТУПАЮЩАЯ НАЗАД ПЯТКА

Если использовать перевернутый треугольник с выступающим назад концом, то лучше добавить в рисунок такой элемент, как выступающие назад пятка или каблук (см. окончательные варианты на рис. 2, 3 и 5). В противном случае «дополнительная нагрузка» на заднюю часть фигуры сделает ее внешне неустойчивой. Для разнообразия у персонажей на рис. 4 и 5 линия головы является продолжением линии спины.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТРЕУГОЛЬНИКА ПРИ ПОСТРОЕНИИ ФИГУРЫ ПЕРСОНАЖА АНФАС

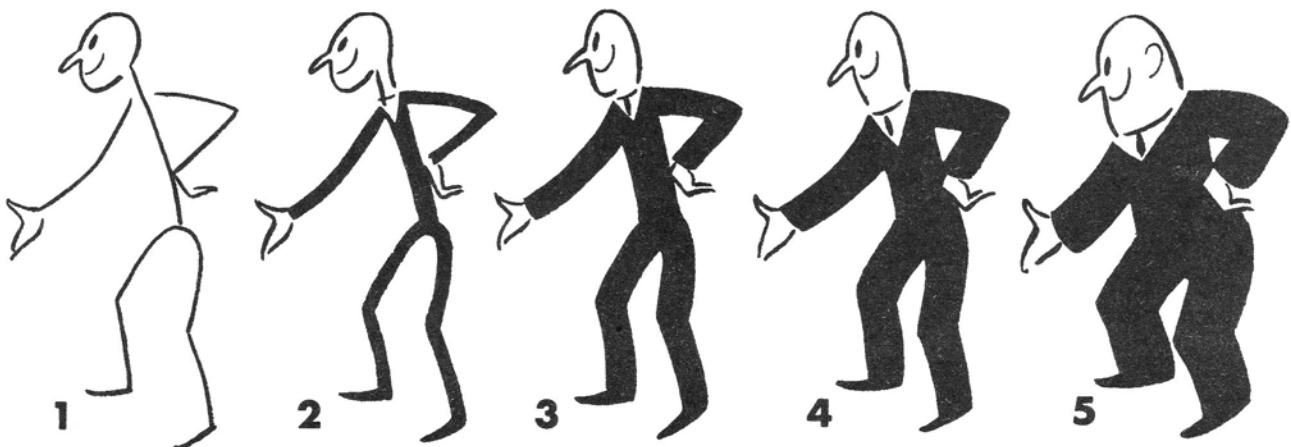


Рисовать профильные изображения фигуры персонажа мы начинали с треугольника, вычерченного с помощью циркуля и линейки. Теперь, не прибегая к этим инструментам, мы создадим на базе треугольников фигуру забавного человечка анфас, причем так, чтобы эта фигурка имела наибольшую ширину в своей средней части. Два равнобедренных треугольника на рис. 1 и 2 можно, конечно, изобразить четкими прямыми линиями, но в этом нет никакой необходимости: пусть уж лучше они получатся несколько кособокими – только расстаньтесь с линейкой! Обратите внимание на следующее: 3 – добавляем набросок овала, центр которого находится немного ниже верхнего угла треугольника (позже часть конца этого треугольника, оставшаяся внутри овала, станет носом персонажа); 4 – рисуем руки, но никаких плеч: верхняя часть рук выходит прямо из боковой линии треугольника; 5 – рисуем букву V, которая будет изображать воротник пальто, и точно такую же букву V внутри нижнего треугольника – это будут ноги; 6 – линии сторон верхнего треугольника продолжаем дальше вверх, а затем загибаем: получаются брови; 7 – выразительные уголки бровей сохраняются и после того, как над ними (и частично за ними) нарисована шляпа-котелок. Таков один из приемов карикатуры, хотя это совершенно не соответствует реальности. Обратите внимание на комично приуменьшенные лодыжки – так же, как и плечи. Позже у нас еще будет возможность обсудить важность непрерывной линии, изображающей пальто персонажа, от которой отходят его ноги.

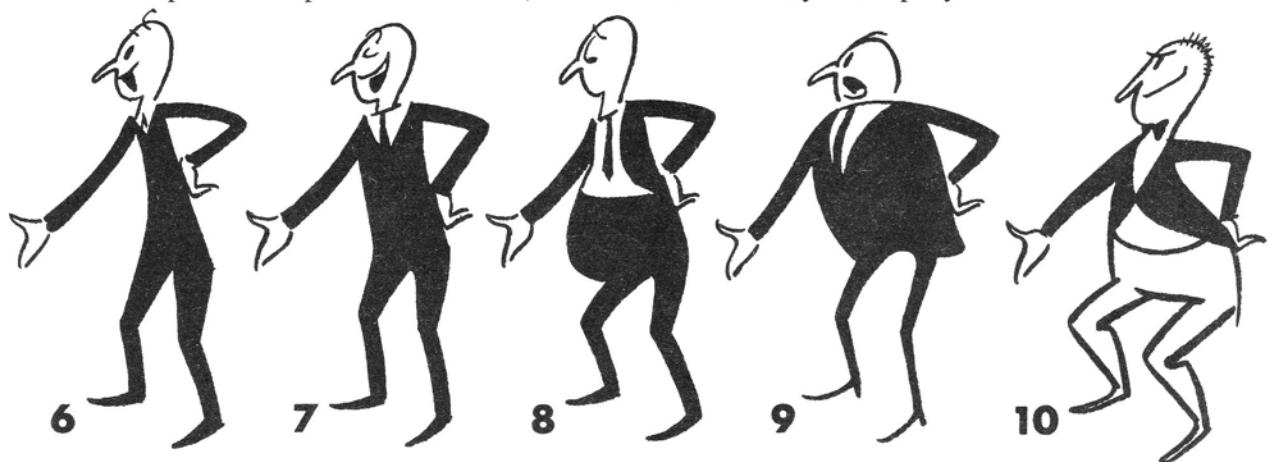


Все изображенные выше персонажи представляют самые разнообразные костюмы, надетые на один и тот же скелет, сделанный из двух равнобедренных треугольников. Каждый из них разработан в особом ключе, чтобы показать, что варианты использования этого принципа неисчерпаемы. Далее будут представлены и многие другие методы, но даже из этого простого подхода можно извлечь много полезного. Самая широкая часть каждой фигуры находится между пунктирными линиями или у основания большего треугольника, с которого мы начали (рис. 1).

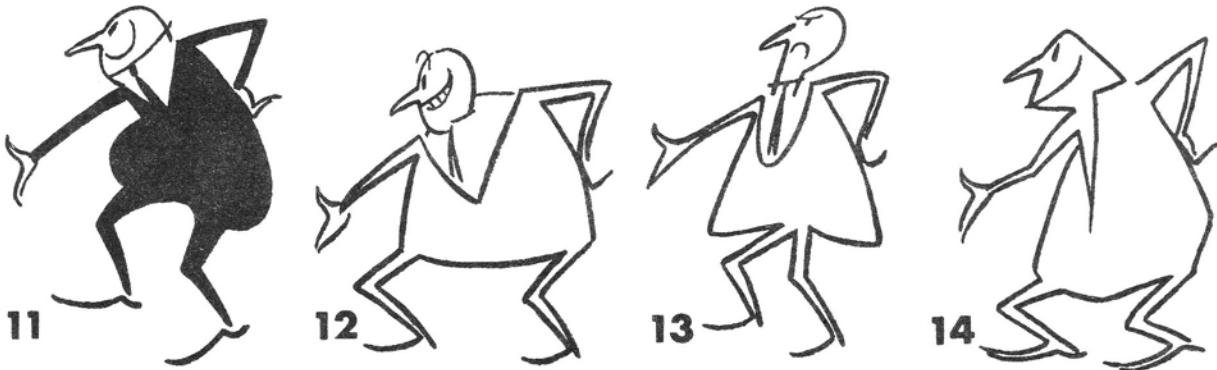
## РАЗРАБОТКА ФИГУРЫ НА ОСНОВЕ ЛИНИЙ



Фигуру, состоящую из линий, может нарисовать практически любой человек – для этого не требуется никакой особой практики. В реальности кости ног человеческого скелета прикреплены по бокам туловища. В карикатуре при виде анфас или (как в данном случае) вполоборота это может иметь форму перевернутой буквы U. Естественно, кости рук не растут прямо из шеи, но карикатурные мужские фигуры часто могут обходиться без плеч и даже выглядят от этого еще забавнее. На рис. 1–5 изображена одна и та же фигура, самым примитивным образом построенная из линий, но на каждом последующем рисунке – из все более толстых.

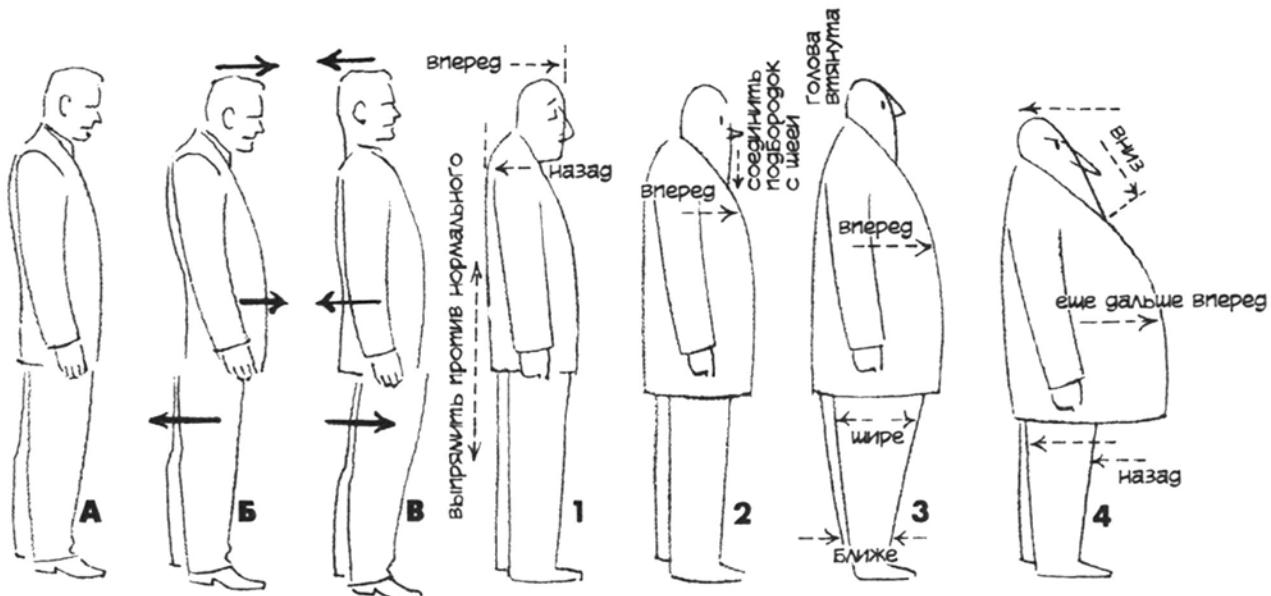


Начиная с рис. 6 мы вносим некоторые изменения в рисунок при сохранении той же позы. Теперь разные линии, из которых состоит фигура, уже не имеют одинаковой толщины, как на рис. 1–5. Руки и ноги остаются одинаковыми на рис. 6–8 – изменяется лишь туловище. На рис. 9 изображены «птичий» ноги и очень толстое туловище. На рис. 10 плечи по-прежнему отсутствуют, но зато вдвое увеличена ширина бедер. Обратите внимание на расстояние между ногами. Костюм сделан «в два тона». Линия пояса проведена также, как на рис. 8.

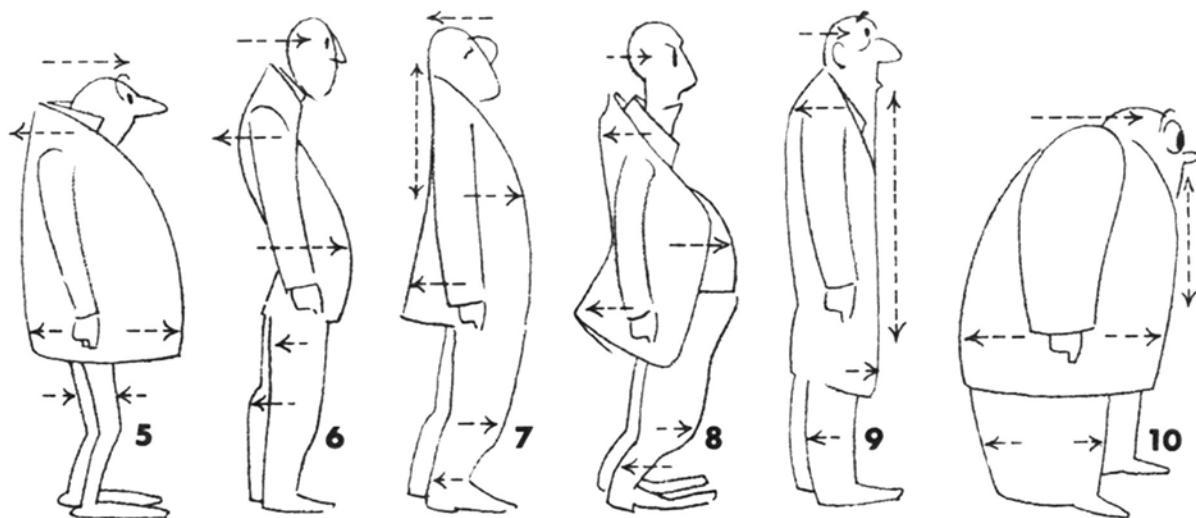


Нижний ряд показывает более основательные изменения того же персонажа. На рис. 11 тонкие руки и ноги растут из округлого толстого тела. На широкой шее – высокий воротничок рубашки. На рис. 12 ноги «приделаны» по краям фигуры, а на рис. 13, наоборот, в центре нижней линии «пальто». Сами фигуры могут быть затушеванными, светлыми или заштрихованными. Фигура на рис. 14 изображает еще более абстрактный образ. Внимательно посмотрите, каким образом в каждом случае расположена голова. Попробуйте сами придумать, как можно сделать все это по-другому.

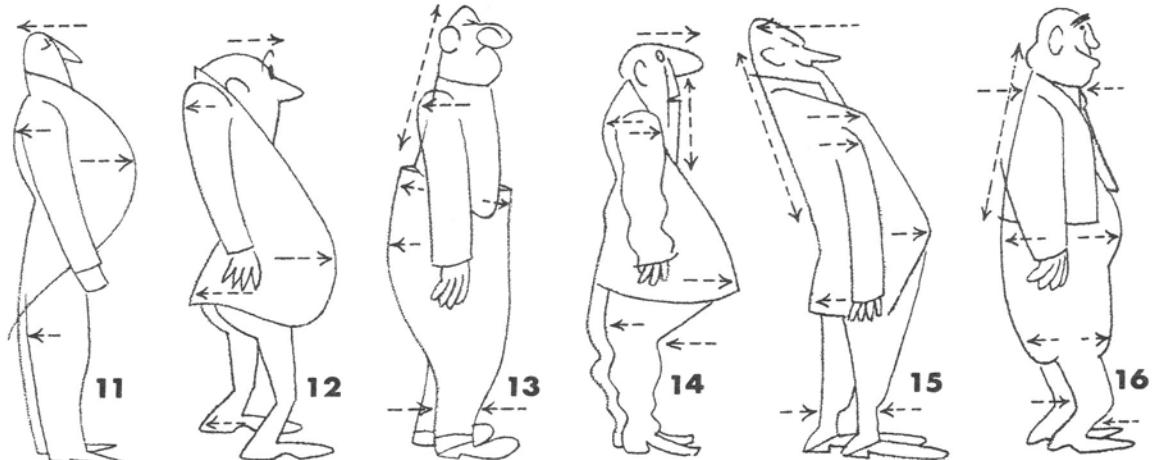
## ПОЭТАПНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ «НОРМАЛЬНОГО» ОБРАЗА В КАРИКАТУРНЫЙ



Все карикатурное выходит из реальной жизни. В этом легко убедиться, если приглядеться не только к карикатурным изображениям, но и к их прообразам в природе – живым или неживым, хотя и кажется, что они имеют между собой очень мало общего. С некоторыми особенно абсурдными и диковинными преобразованиями действительности мы познакомимся позже. Но в любом случае карикатура является результатом преувеличения или, наоборот, преуменьшения реальности. Фигура на рис. А имеет нормальные пропорции. Сместив отдельные части фигуры назад, а другие – вперед, как это показано на рис. Б и В, мы получаем отправную точку для дальнейшего окарикатурирования образа. Затем, преувеличивая и упрощая эти элементы фигуры, мы постепенно переходим в мир карикатуры. Опыт показывает, что самыми забавными из нарисованных человечков, как правило, оказываются те, которые самым решительным образом отклоняются от привычных пропорций. Если линия, очерчивающая персонаж, ложится «нормально», попробуйте прочертить ее так, чтобы она сильнее отклонялась в любую сторону. Если эта линия по законам пропорции должна идти вверх, попробуйте направить ее вниз. Но в любом случае не упускайте из виду, что получившаяся фигура должна сохранять общий образ человека. Точно так же, как юмор в литературе часто возникает из преувеличения или, наоборот, преуменьшения чего-то, в мире карикатуры смех возникает из преувеличения или преуменьшения форм, которые принимает линия, проведенная по бумаге.



Да, фигуры на рисунках с 5 по 16 явно носят гротескно-преувеличенный характер, но в данном случае для нас важно просто «размяться». Мы постепенно все больше отходим от «нормальной» фигуры, показанной вверху слева. Учтите, что, хотя большинство людей и не умеют правильно реалистически изобразить человека, они все равно, пытаясь его нарисовать, цепляются за реалистические представления о пропорциях. Обратите внимание на стрелки вверху с пометками «вперед» и «назад»: они показывают, каким путем можно отойти от «нормы». Иногда преувеличение сводится не к раздуванию или сжатию форм, а к их выпрямлению или сглаживанию (см. на стрелки «вверх» и «вниз» на рис. 1, 7, 9 и 10).



Давайте продолжим наши забавные эксперименты с карикатурными персонажами. Значение стрелок «вперед», «назад», «вверх» и «вниз» мы уже объяснили выше. Персонаж на рис. 11 представляет тип «дворецкого», у которого грудь распирает от чванства. На рис. 1, 2, 3, 4, 9 и 10 у персонажей не были обозначены колени. На данной странице все изображенные вверху персонажи явно одеты в брюки, сквозь которые выступают вперед колени. На рис. 11 и 13 эти выступы едва заметны. В карикатуре колени могут быть успешно использованы для создания комического эффекта; то же, но в меньшей степени, можно сказать и о локтях. В дальнейшем вы сможете увидеть достаточное количество резко выступающих мужских локтей. Пока же мы, в основном, изображали руки без локтей. Плохо или не по росту сшитые костюмы часто пользуются большим успехом в мире карикатуры. Нередко рукава пальто и рубашек непомерно длинны и закрывают почти всю кисть руки. На предыдущей странице на некоторых рисунках руки были нарисованы с единственным пальцем (указательным). Персонажи на рис. 12–16 имеют уже по четыре растопыренных пальца.

Стоит обратить также внимание на укороченное по сравнению с остальным телом расстояние между коленом и ступней ноги. Этот прием используется очень часто. Кроме того, сплошь и рядом ноги карикатурных человечков рисуют непомерно короткими (см. рис. 16 и ниже – поэтапное превращение реального образа в карикатурный персонаж). Дополнительные примеры представлены в разделе, посвященном ходьбе. Манжеты на брюках можно изображать или нет. Многие карикатуристы соединяют в одно целое брюки и ботинки, не говоря уж о каком-то манжете (см. рис. 1–16, за исключением 13, 15).

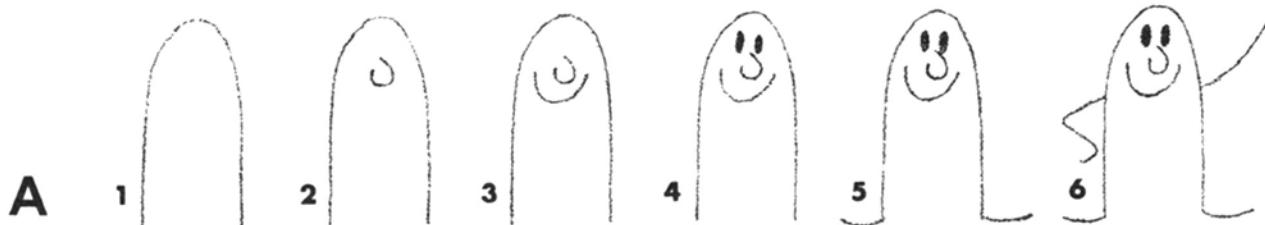
## **В КАРИКАТУРЕ ГОЛОВА, КАК ПРАВИЛО, СЛИШКОМ БОЛЬШАЯ, А ТЕЛО МАЛЕНЬКОЕ**

Хотя карикатурный персонаж может иметь пропорции, ничем не отличающиеся от обычных, но чаще для них используются пропорции особые, присущие карикатуре. Голову обычно рисуют гораздо большей по размеру, чем бывает у реальных людей. Обратите внимание на этот факт, просмотрев карикатуры в различных изданиях (не принимая в расчет комиксы или спортивные карикатуры, в которых применяются другие пропорции). Однако знание реальных пропорций для карикатуриста дело не лишнее, и хотя эти пропорции, в основном, в карикатуре не применяются, они могут выполнять роль хорошей точки отсчета. На рис. 2 показана простая, но полная переделка изображения на рис. 1. Все элементы изменены, но сохранены общие пропорции. На рис. 3 это же изображение значительно упрощено, а сама фигура укорочена. На рис. 4 сделан еще один шаг в том же направлении. Рис. 5 очищен от всяких «излишеств», максимально приглажен, но от этого он ничего не потерял. Для такого рода упрощений не существует никаких определенных правил. Тут нет «правильного» или «неправильного» подхода – просто есть более или менее



эффективные приемы; но в конечном счете все определяется эмпирически, на глазок. Каждый карикатурист решает сам, стоит это делать или нет. Общее правило только одно: карикатура – это мир, в котором реальность претерпевает самые фантастические превращения. Вы можете дать полную свободу своему творческому началу! Однако перед этим, конечно, нужно изучить способы, как легче всего добиться комического эффекта.

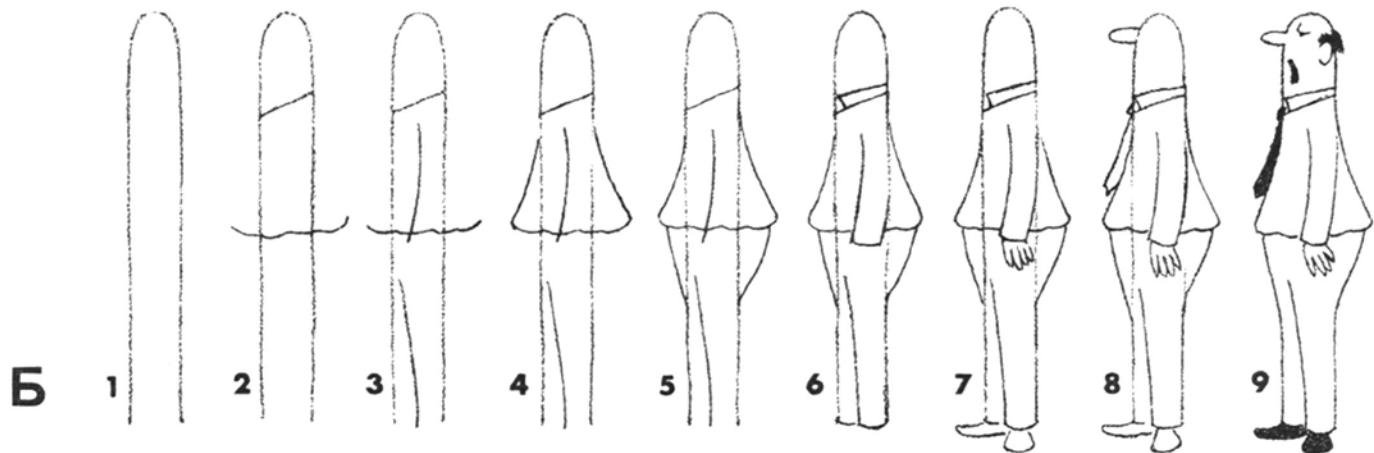
## **СОЗДАНИЕ КАРИКАТУРЫ НА ОСНОВЕ «ШПИЛЬКИ ДЛЯ ВОЛОС»**



Если карикатура создается с использованием самых скучных средств, то особо важное место на рисунке занимает голова, и начинать рисунок нужно с нее. Сначала определите место носа, а затем и остальных деталей лица. Следуйте простым этапам, показанным выше. А после этого останется только добавить руки и ноги.



Обратите внимание, что подобного рода карикатура может иметь руки, отходящие от нижней части головы или шеи. «Талия» создается просто с помощью поперечной линии. Ноги широко расставлены и сужаются книзу.

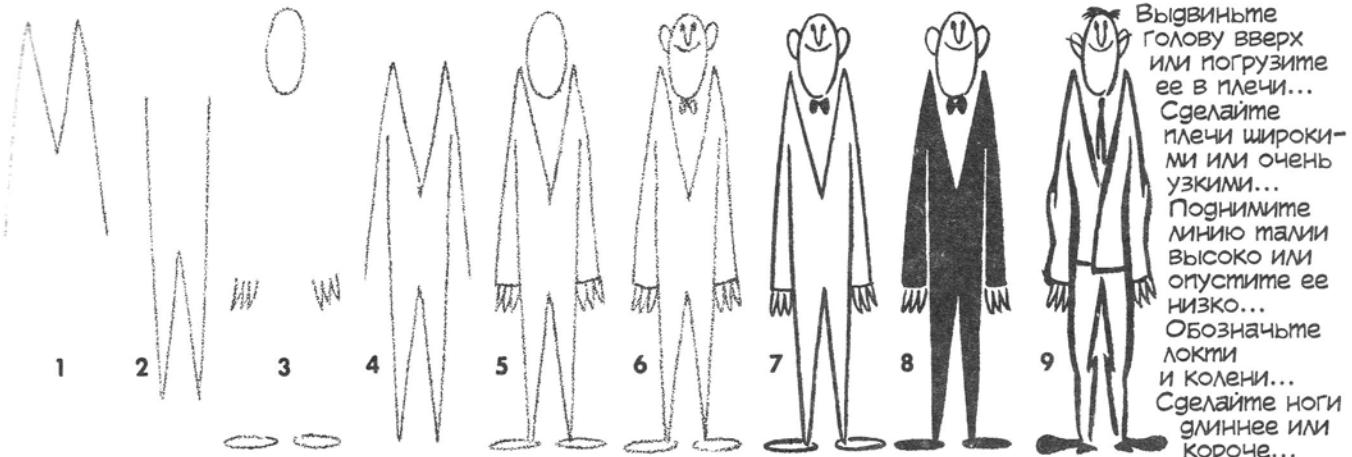


Здесь показана фигура в виде тонкой «шпильки для волос», которая становится основой всего последующего изображения. В центральной части делается расширение спереди и сзади. Шея выглядит плавно переходящей в довольно впалую грудь и плечи.



В большинстве случаев при создании карикатуры вначале предусматривается создание каких-то «внутренних» форм, но предлагаемый в данном случае подход сводится к вычерчиванию сначала внешней эскизной линии. Выше даны несколько разных примеров этого подхода. Если первоначальная линия проходит через какие-то добавленные позже части рисунка, то ее можно заретушировать.

## КАК НАРИСОВАТЬ ЗАБАВНОГО ЧЕЛОВЕЧКА



Вышеизложенный подход вполне можно применить для изображения забавного человечка анфас. Например, для начала можно использовать буквы M, W и гораздо меньшие по размеру, но очень похожие на них линии, которые можно «прикрепить» к концам рукавов (рис. 3); плюс овалы для головы и ступней. Соединение этих форм (рис. 4 и 5) можно использовать для любого из трех окончательных вариантов (рис. 7, 8 или 9). Число возможных вариаций на эту тему поистине безгранично. Несколько советов даны справа от рис. 9. Это подход к изображению анфас. На рисунках внизу изображены персонажи в профиль и вполоборота, которые лучше всего начинать, нарисовав какие-то простые округлые фигуры.



Что значит «забавный человечек»? Разумеется, это

отчасти зависит от той ситуации, в которую он попадает по сюжету карикатуры. У него нет никаких заранее заданных составляющих,

исключая то, что элементы его фигуры очень редко бывают гармоничны или соответствуют стандартному идеалу мужской красоты. Он может быть большим или маленьким, тощим или толстым, старым или молодым. Он может быть нарисован элементарно просто (рис. 23) или вычурно (рис. 25); с помощью легких тонких линий (рис. 14 и 17) или, наоборот, толстых (рис. 16 и 26); двойных линий (рис. 11) или одинарных (рис. 20); старательно сделанной растушевки (рис. 18) или небрежных отрывистых линий (рис. 22). Попробуйте нарисовать несколько фигурок сами!



## КАК НАРИСОВАТЬ КАРИКАТУРНУЮ ДАМУ



Большинство эскизных линий, с которых начинается построение карикатурных персонажей, сводится к чему-то вроде эллипсов и овалов. Это дает большие свободы как в отношении определения размера элементов фигуры, так и их расположения. Но можно использовать просто вертикальные и наклонные линии вроде тех, что показаны на рис. 1, и, как ни странно, результат может оказаться очень неплохим. Схематический эскиз на рис. 6, который является основой для окончательного рис. 7, включает всего пару изогнутых линий. Сделав кое-какие незначительные изменения, можно на этой же основе создать рис. 8 и 9. Не слишком отходит от той же основы и рис. 10.

Изображенные слева кумушки могут служить примером рисунка, тщательно выпи-санного тонкими линиями, с расту-шевкой черным и серым цветом с по-мощью перекре-стной штриховки и покрытия из точек, которое перено-сится на рисунок с по-мощью специальной плен-ки. Обратите внимание на распределение света и тени на рисунке, которое позволяет создать ощущение цвета в черно-белой карикатуре.

Эти четыре карикатурные дамы изображены с исполь-зованием разной техники рисования: рис. 13 сделан с помощью угля и отчасти пера на специальной бумаге; рис. 14 – с помощью кисточки № 2 из собольего меха; рис. 15 – тонким пером; рис. 16 – фломастером или мягким пером.





Очень немногие реалистические карикатуры преследуют цель рекламы последних фасонов женской одежды. Есть примеры, когда главный женский персонаж в серии карикатур всегда одет строго по моде. Иногда имеет место даже нечто среднее между «модной картинкой» и карикатурой (см. рис. 3). В целях рекламы определенные элементы карикатуры можно объединять с приемами, заимствованными из журналов мод, как показано на рисунках, помещенныхных на этой странице.

Бросающаяся в глаза фривольность персонажей на рис. 2 и 4, безвкусица наряда на рис. 12 или легкий налет сарказма на рис. 13 вполне можно использовать при подходящих обстоятельствах. Однако в большинстве обычных карикатур предпочитают нейтральную трактовку одежды, как на рис. 9.

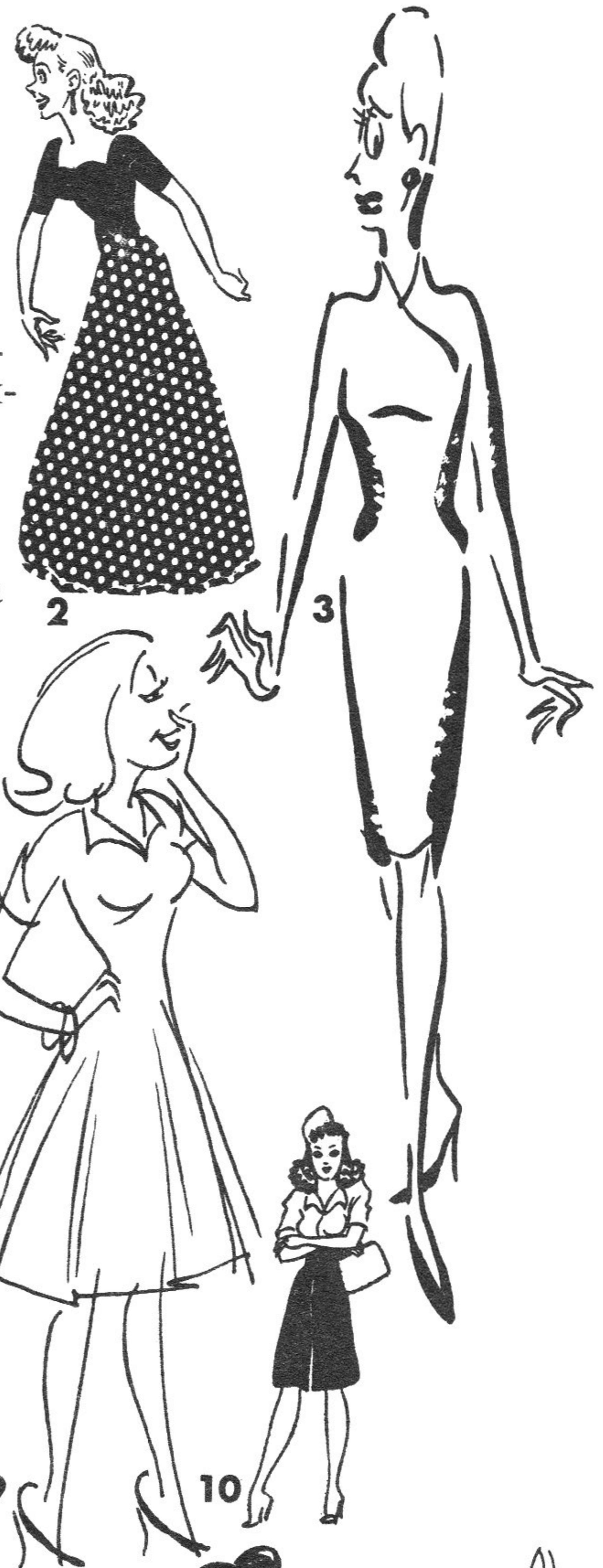
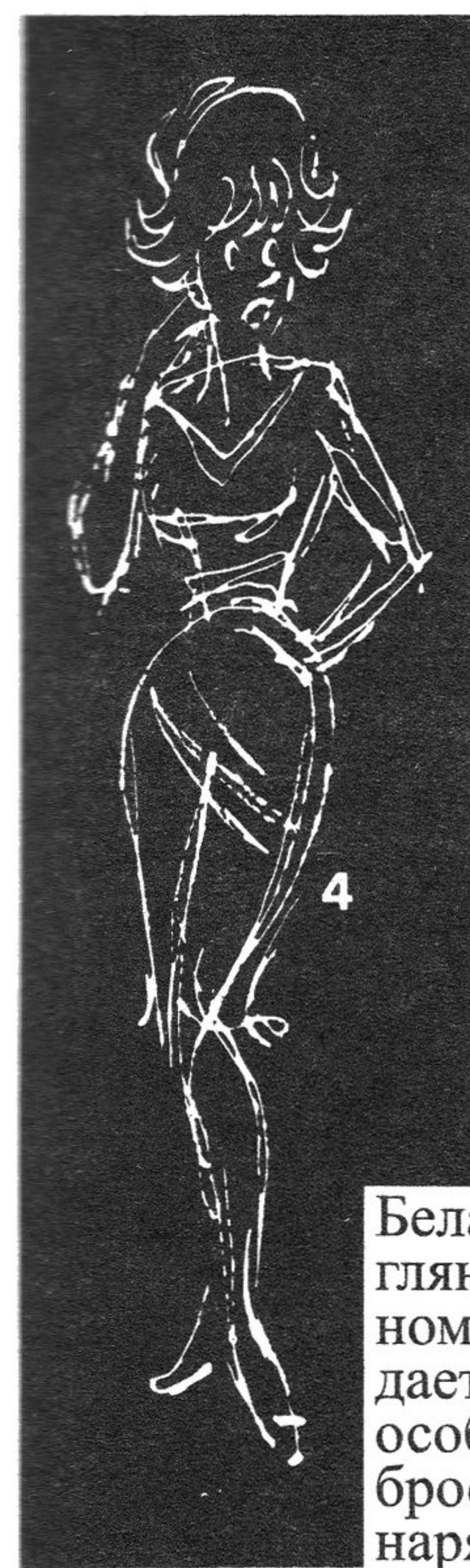


Рис. 9 и 13 выполнены пером.



Белая тушь на глянцевом черном фоне создает эффект особенно броского наряда (рис. 4).



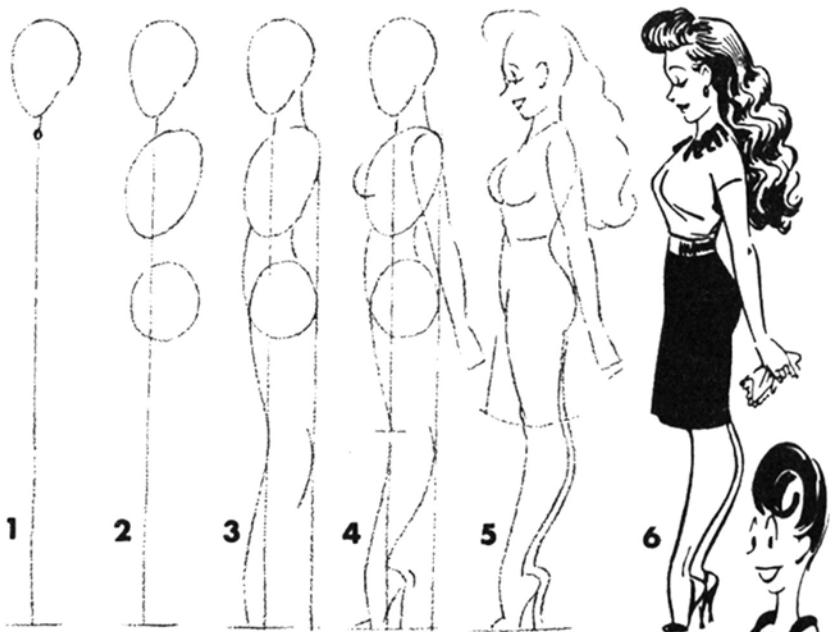
Рис. 11 и 12 сделаны кисточкой. Штриховка на рис. 12 выполнена в одном тоне, с применением химических средств, которые можно купить в магазине, торгующем красками.



## ЖЕНЩИНЫ: ВИД СБОКУ

Один из способов изображения сбоку маленькой женской фигуры в полный рост заключается в следующем:

1. Нужно провести перпендикулярную линию от ямочки на шее (точка на рис. 1) до пола, где эта линия пройдет посередине ступни.
2. Сделать легкие эскизные очертания простейшей округлой формы, которые станут основой груди и бедер.
3. Добавить линию живота и передней части ног. В месте коленного сгиба провести линию, перпендикулярную предыдущей. Линии икр задней части ног проводят в том же направлении, что и линии спины в средней части тела.
4. Добавить руки и тыльную часть ног.
5. Обрисовать карандашом контур лица, волос и одежды.
6. Растишевать картинку, стирая при этом все лишние линии.



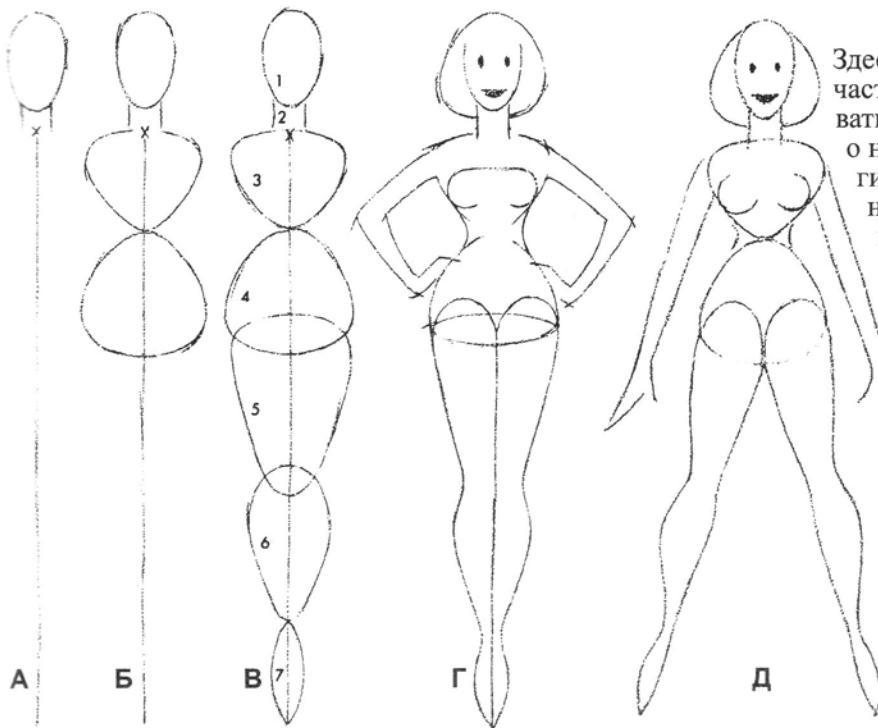
На рис. 7–25 показано разнообразие вариантов карикатурного вида фигуры девушки сбоку. Здесь использовано несколько стилей рисунка: исполнение кисточкой (10, 17 и 21), кисточкой и пером (7, 8, 12, 14, 15, 16, 18, 19, 23, 24 и 25), карандашом (9 и 11). Рис. 13 выполнен пером третьего размера; рис. 20 – фломастером; рис. 22 – стальным пером.



## ЖЕНЩИНЫ АНФАС

Здесь мы подходим к моменту, который часто не понимают те, кто учится рисовать карикатуру, — а именно к вопросу о необходимости использовать легкие, гибкие, подвижные линии с самого начала создания наброска будущей карикатуры (если, конечно, вы хотите, чтобы она удалась). Профессиональные карикатуристы редко прибегают к туши или краске до того момента, когда набросок будет окончательно завершен. Для этого не существует какого-либо определенного способа. Слева предложен один из возможных подходов. На рис. В изображены семь контуров, прилегающих друг к другу или заходящих один за другой. На рис. Г показано, что из них можно создать.

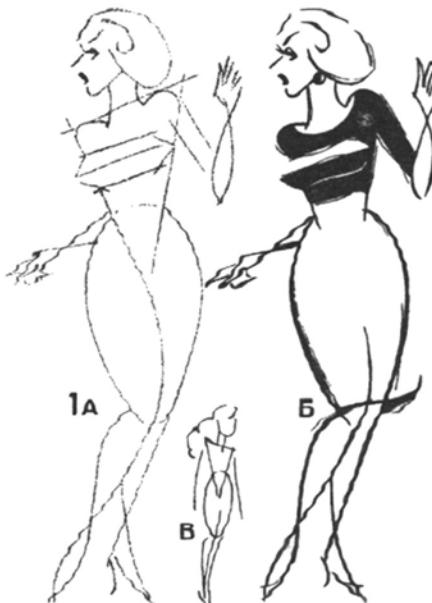
Рис. Д представляет дальнейшую вариацию на той же основе.



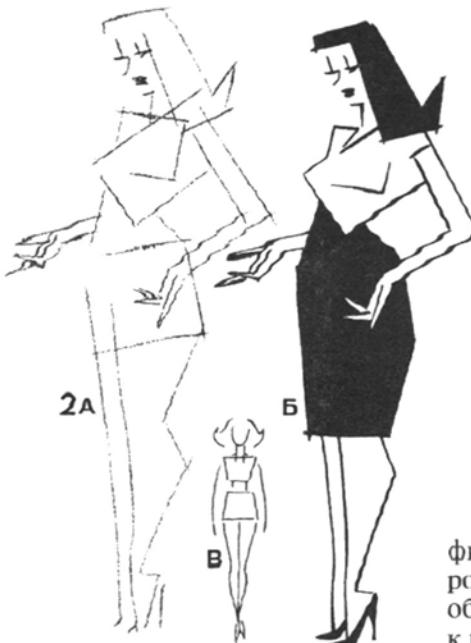
Выработайте собственную неповторимую манеру рисования карикатуры можно только в результате долгих экспериментов. Попробуйте сделать рисунок с помощью сплошной линии одинаковой толщины, как на рис. 6; тонкой, «дрожащей» линии (рис. 15); толстой линии (рис. 17); сплошных затушеванных поверхностей в сочетании с тонкой линией (рис. 4); линий различной ширины (рис. 5 и 14); цветоподражающей штриховки (рис. 7–13). Развивайте в себе привычку обращать внимание на манеру и способ исполнения любой карикатуры, которая попадается вам на глаза.



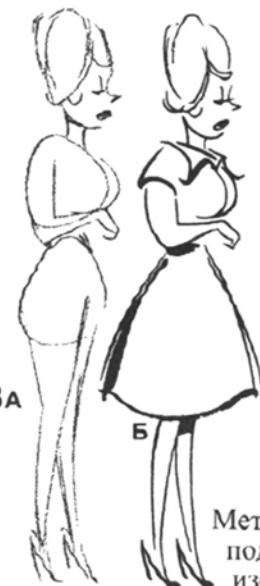
## ШЕСТЬ УПРОЩЕННЫХ МЕТОДОВ ПОСТРОЕНИЯ ЖЕНСКОЙ ФИГУРЫ



Метод сочтания треугольника и овала. Нижний конец треугольника упирается в центральную точку бедер, которые изображены в виде овала. Если ноги рисуют раздельно, то верхняя их половина составляет часть овала.



Метод квадратов. Если фигуру рисуют анфас, то лучше использовать трапеции (рис. 2В). Размеры отдельных элементов фигуры можно регулировать путем подбора соответствующих размеров отдельных блоков.

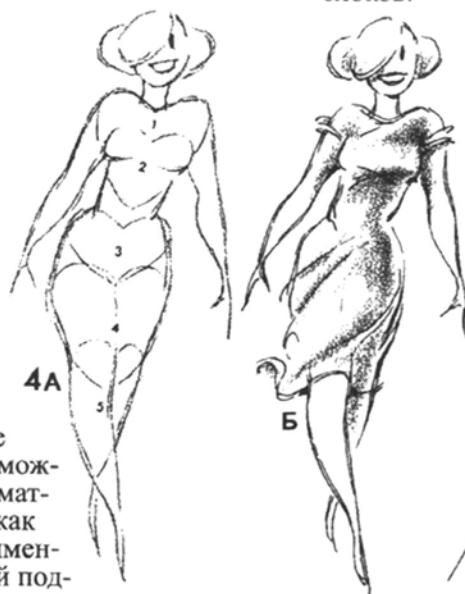


3А

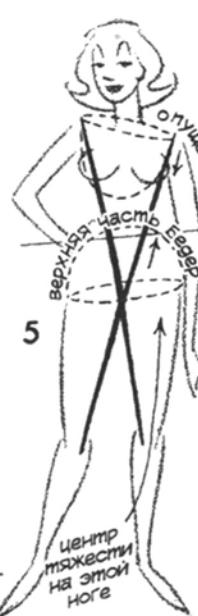
Б

Метод «груши» подходит для изображения

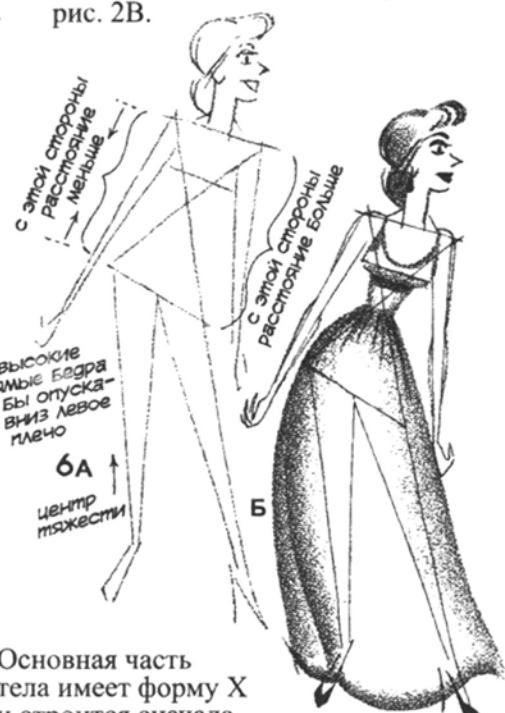
фигуры сбоку и, особенно, вполоборота. Линия, напоминающая грушу, обрисовывает грудь и прилегает к верхней части другой подобной формы, изображающей бедра. Чтобы применить этот метод для изображения фигуры анфас, каждую «грушу» нужно немного изменить – примерно так же, как изменены квадраты на рис. 2В.



Эскиз в форме сердца можно рассматривать как экспериментальный подход. Нужно нарисовать пять сердец (на рисунке они пронумерованы). № 2 изображает грудь и находится внутри сердца № 1, которое изображает линию плеч и верхней части туловища. № 3 изображает бедра, а 4 и 5 можно использовать для контура ног, но только когда они сдвинуты или одна находится позади другой.

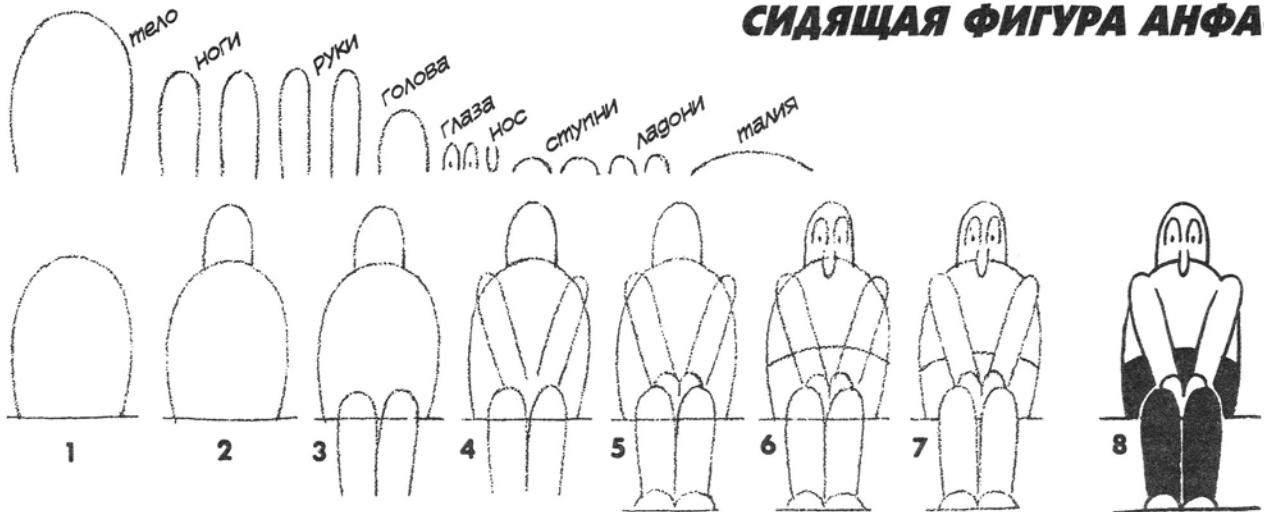


Метод полушарий. Основа всей фигуры – буква Х (если ноги сдвинуты вместе – то Y). Линия груди и бедер обводится вокруг двух полуширий (обозначены пунктирной линией). Обязательно обратите внимание на соотношение объемов бедер и плеч, которое дано на этом рисунке, и подумайте, какие еще возможны варианты этого соотношения.

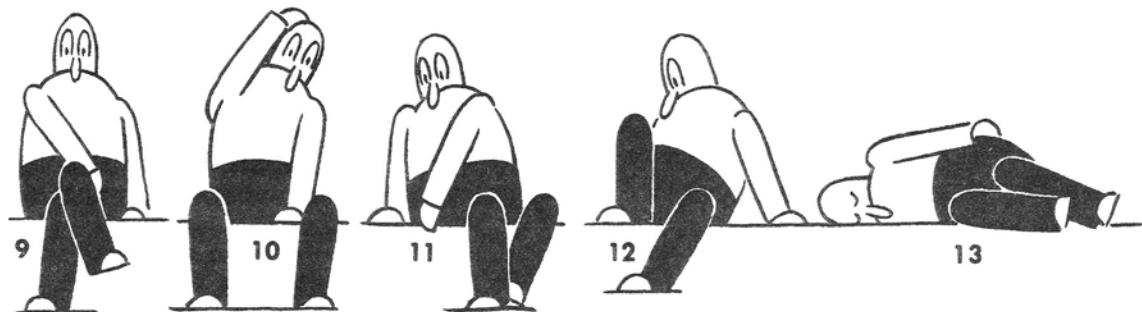


Основная часть тела имеет форму Х и строится сначала почти исключительно из прямых линий (посмотрите на рис. 6А и обратите внимание на то, как этот «скелет» используется на рис. 6Б). Даже одежда будет выглядеть на карикатурном персонаже плохо, если неправильно нарисована основа тела. С приобретением опыта вы сможете постепенно выбрать для своих рисунков какой-то определенный подход и затем постоянно его использовать.

## СИДЯЩАЯ ФИГУРА АНФАС



Некоторые думают, что нарисовать карикатуру очень сложно. Иногда бывает и так, но огромное количество превосходных карикатур нарисованы исключительно просто. Этого маленького человечка (рис. 1–13) можно обозначить буквой U, потому что он полностью составлен именно из этих букв, по большей части перевернутых. Отдельные части его фигуры представлены в самом верхнем ряду изображений.



Рассматривая такого человечка, мы можем получить двойную пользу. Это поможет нам понять некоторые из основных принципов построения сидящей фигуры анфас, где основную сложность представляет нижняя часть фигуры. Рассмотрите хорошоенько рис. 8–12 (на рис. 13 этот человечек устал и улегся вздремнуть). Обратите особое внимание на ноги, и вы заметите, что часть ноги от бедра до колена совсем не видна, – присутствуют только части ног ниже колена. Кажется, не представляет особого труда изобразить короткую линию ноги выше колена, но рисование именно этой части тела обычно доставляет больше всего неприятностей. Суть же вот в чем: если вы рисуете фигуру, сидящую прямо анфас, прежде всего старайтесь определить положение и нарисовать нижние части ног от колена, и только после того, как вы это сделаете, можно перейти к части ног от колена к бедру.



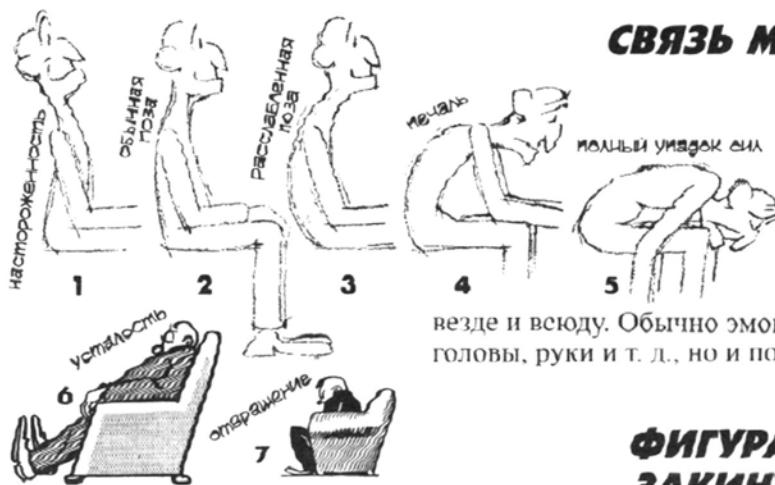
Неплохо посмотреть, как изображаются сидящие люди на карикатурах и на реалистических рисунках. Нарисовать их не трудно, если помнить основные принципы, о которых шла речь выше.

## СИДЯЩАЯ МУЖСКАЯ ФИГУРА – ВИД СБОКУ

Начинающие карикатуристы зачастую долго не могут усвоить, что у большинства карикатурных персонажей очень короткие ноги (гораздо чаще, чем короткие руки). Это существенное отличие от реалистических изображений людей обычно не замечают те, кто не желает присматреться, что и как изображено на карикатуре. Здесь приводятся несколько примеров разных трактовок сидячей фигуры, ноги которой расположены параллельно одна другой. У персонажей на рис. 1, 2 и 3 ноги очень короткие по сравнению с остальным телом, причем на рис. 1 они изображены округлыми, на рис. 2 – угловатыми, на рис. 3 – в виде птичьих лапок. Переоцажи на рис. 4, 5 и 6 имают разную длину ног; на рис. 4 персонаж сидит «на одной точке»; на рис. 5 ноги естественно длинные (этот прием применяется не часто); на рис. 6 верхняя часть ног длинная, а нижняя намного короче. Присмотритесь внимательно, как сгибаются ноги карикатурных персонажей в зависимости от их длины.



## СВЯЗЬ МЕЖДУ ПОЗОЙ И ЭМОЦИЯМИ

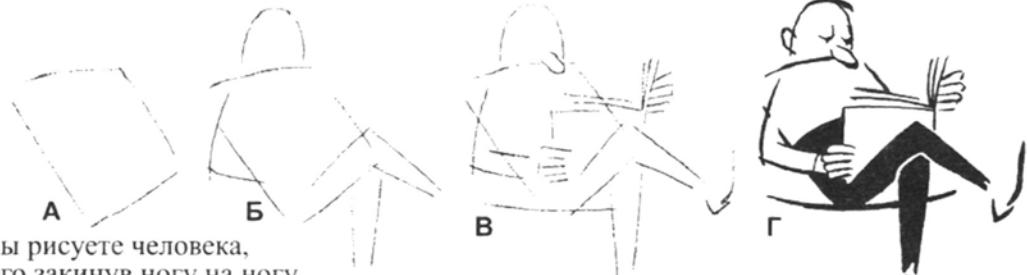


везде и всюду. Обычно эмоции передают выражением лица, положением головы, руки и т. д., но и поза человека тоже может многое рассказать.

В этой книге можно найти много разных сидящих фигур. Но сейчас мы обсудим некоторые моменты, которые могут помочь в создании рисунка. Степень наклона сидящей фигуры способствует передаче эмоций и чувств, которые испытывает персонаж. Естественно, речь идет только о некоторых случаях, и этот прием не следует применять

## ФИГУРА, КОТОРАЯ СИДИТ ЗАКИНУВ НОГУ НА НОГУ

Справа – набросок простейшей фигуры, которая сидит закинув ногу на ногу в позиции вполоборота.



Когда вы рисуете человека, сидящего закинув ногу на ногу, необходимо правильно изобразить ту часть конечности, которая видна с другой стороны ноги, стоящей на полу (рис. 14 и 15). При создании эскиза вполне можно нарисовать как видимую часть ноги, так и невидимую (на рисунках это показано пунктирными линиями), что поможет не ошибиться в правильном ее положении. В данном случае у персонажей длинные ноги. Поэкспериментируйте с ногами разной длины, даже с очень короткими, как на рис. 12 и 13.



10



11



12

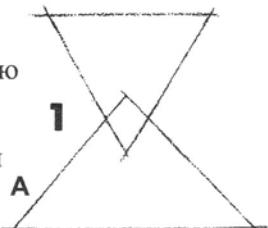


13



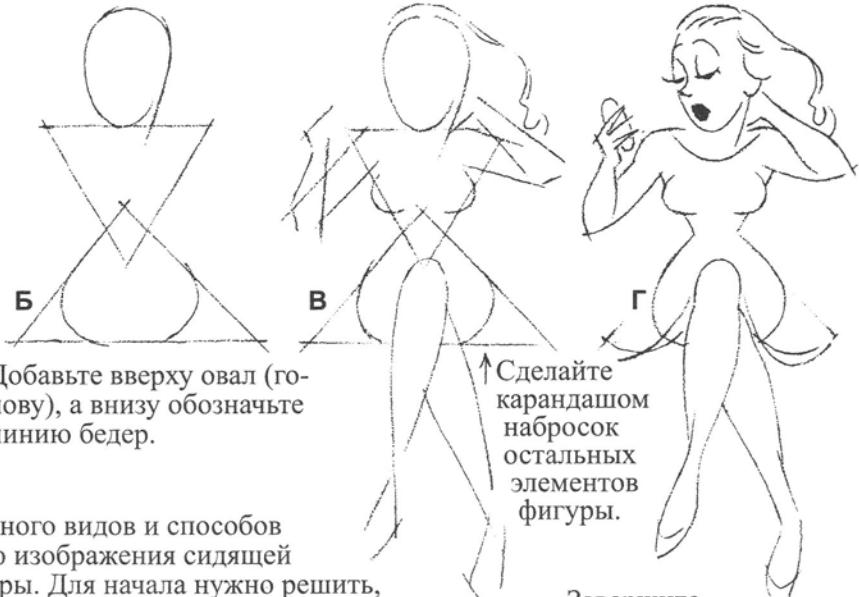
## СИДЯЩАЯ ЖЕНСКАЯ ФИГУРА

Чтобы научиться рисовать сидящую женскую фигуру, можно воспользоваться методом двух треугольников.



**1**

**A**



**B**

**B**

**Г**

Набросайте тонкими линиями два треугольника, причем нижний должен быть большего размера.

Добавьте вверху овал (голову), а внизу обозначьте линию бедер.

↑ Сделайте карандашом набросок остальных элементов фигуры.

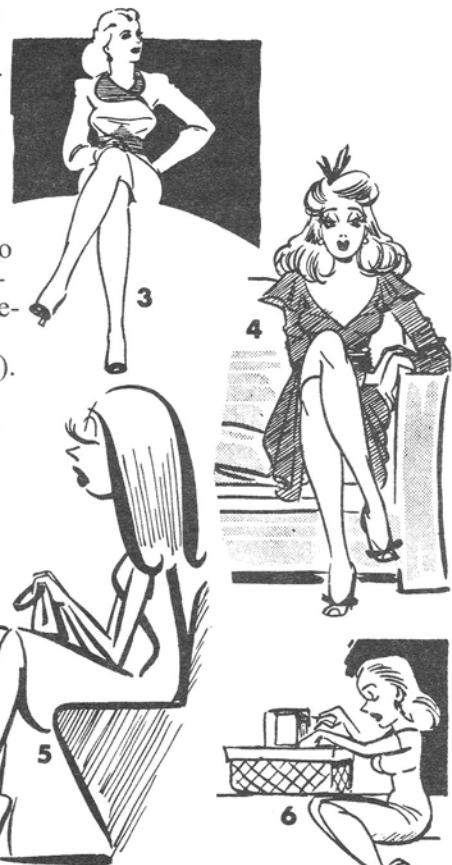


**2**

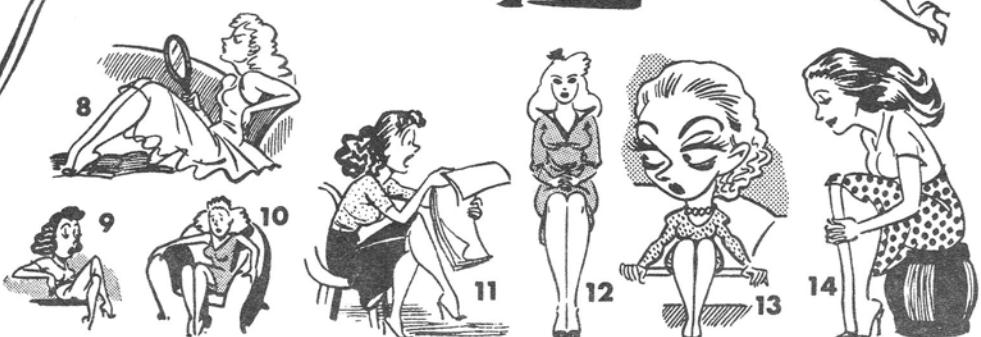
Существует много видов и способов карикатурного изображения сидящей женской фигуры. Для начала нужно решить, к чему мы стремимся: к изображению симпатичной карикатурной девушки, к изображению в духе художественной карикатуры или к изображению какого-нибудь фарсового персонажа. Цель, которую мы преследуем, поможет нам найти верный подход. Для юмористической полосы в газете может потребоваться какой-то узнаваемый персонаж вроде тех, о которых мы уже говорили раньше (еще один пример можно увидеть на рис. 2). А возможно, необходимо создать более или менее реалистическое изображение с легким налетом карикатурности (вроде тех, что показаны на рис. 3, 4, 7 и 12).

Кое-кто мог бы отнести другие рисунки на этой странице к разряду полукарикатуры. Степень отступления в ту или другую сторону зависит исключительно от самого создателя карикатуры. Просто следуйте процессу создания наброска, который описан на предыдущих страницах.

Рисуя сидящую фигуру, неплохо набросать основную линию фигуры как сбоку, так и анфас. Определить местоположение ног и головы обычно бывает легче на следующем этапе, а потом — рук, волос и остальных мелких деталей.



**7**



# КОЛЕНОПРЕКЛОНЕННЫЕ И КЛАНЯЮЩИЕСЯ ФИГУРЫ

Рис. 1 является предварительным эскизом рис. 2, выполненного кисточкой.

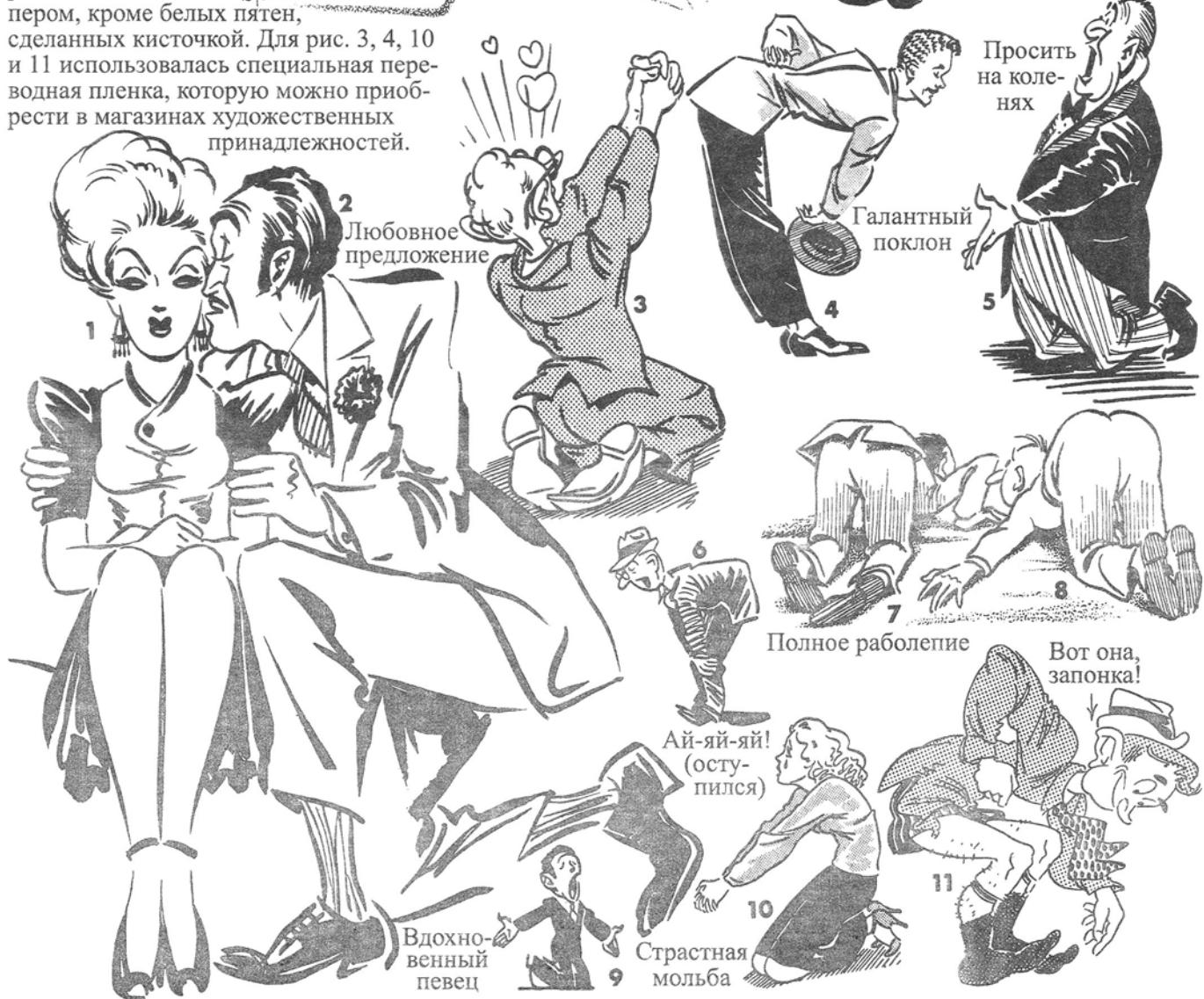
Легкие линии, сделанные острым карандашом, можно рассматривать как мгновенную «репетицию», необходимую при любой технике исполнения окончательного рисунка.

Ниже представлен целый ряд карикатурных фигур: колено-преклоненных, согнувшихся или кланяющихся.

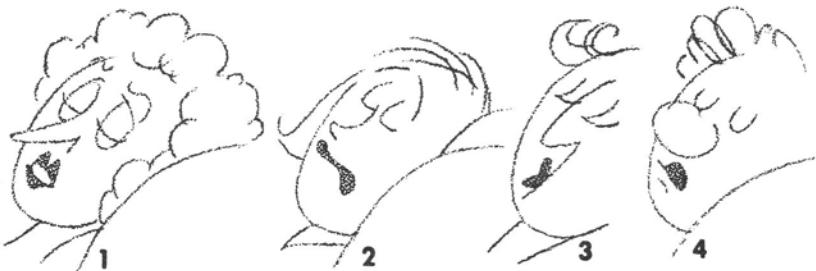
Рис. 1 и 2 выполнены кисточкой; рис. 11 – в основном пером, кроме белых пятен, сделанных кисточкой. Для рис. 3, 4, 10 и 11 использовалась специальная переводная пленка, которую можно приобрести в магазинах художественных принадлежностей.

На втором этапе вычерчивают некоторые детали (для удобства можно использовать мягкий карандаш – получается толстая линия). На третьем и, возможно, четвертом этапах рекомендуется отработать все остальные детали, а затем перейти к растушевке.

Обратите внимание на разницу при движении кисточки: на задней части жилета очень легкий нажим; темные пятна на штанах – сильный нажим. От этого зависит выразительность рисунка.



## ЛЕЖАЩИЕ И ПОЛУЛЕЖАЩИЕ ЖЕНСКИЕ ФИГУРЫ



Глаза любого спящего карикатурного персонажа можно отнести к одному из пяти вариантов. Слева показано реалистическое изображение глаз, а затем пять вариантов их трактовки для карикатурного рисунка. Эти пять изображений выполнены жирной линией.

**1. РАЗРЕЗ ВЕК  
В ВИДЕ ОВАЛА**

**2. РАЗРЕЗ И ВЫПУКЛЫЙ  
КРАЙ ВЕКА**

**3. РАЗРЕЗ И ВОГНУТЫЙ  
КРАЙ ВЕКА**

**4. И-ОБРАЗНАЯ ФОРМА ВЕКА**

**5. ТОЛЬКО РАЗРЕЗ** (Примеры использования этих вариантов см. вверху справа.)

Пунктирной линией очерчен контур, охватывающий верхнее и нижнее веко. Необходимо отметить, что добавление даже незначительной точки ниже разреза век может создать вид «пробуждающегося» персонажа. Многие карикатуристы используют подобное изображение глаз как стандартное для всех своих персонажей. Обратите на это внимание, когда будете просматривать какие-нибудь карикатуры.

Рис. 7 можно назвать карикатурной пародией на реалистический рис. 6. Это не карикатура в полном смысле слова, потому что у нее нет иной цели, кроме как юмористически обыграть изображение на реалистическом рисунке. Что можно из этого извлечь? А вот что: любому положению фигуры человека можно придать карикатурный характер.



Лежащие или полулежащие фигуры на рис. 8–14 по большей части относятся к категории художественной карикатуры. Бывают случаи, когда невозможно обойтись исключительно фарсовым изображением. На рисунках 8, 9, 12 и 13 показано, как можно обойтись минимальными средствами. Персонаж на рис. 10 лежит на спине, на рис. 11 – на животе, на рис. 14 – на боку.

Все они содержат элементы карикатуры, но при этом близки и к обычной черно-белой книжной иллюстрации.

## КАРИКАТУРНЫЕ МУЖЧИНЫ В ПОСТЕЛИ – ВИД СБОКУ



**БЕССОННИЦА**



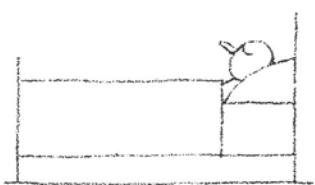
**2**



**3**

Всегда возникает вопрос: как можно изобразить лежащего в кровати персонажа просто и в то же время со всеми деталями? Рис. А выполнен, как видите, предельно просто. Преобладают прямые линии с небольшими добавлениями. Порой, хотя и не часто, для карикатуры этого вполне достаточно. Но обычно требуется несколько большая проработка рисунка.

Рис. Б уже придает изображению кровати какую-то неизначительную перспективу, более естественно показывает линию тела, лежащего под простыней или под одеялом, а также форму подушки. На рис. В показано еще больше подробностей в линии контура, но внутри его проведены только две линии: одна показывает складку одеяла между коленями, а другая – разрез наволочки или шов на подушке. На рис. Г сделано уже несколько складок на одеяле и подушке. Даже матрац несколько прогнулся под тяжестью тела. Вообще складок и морщин на простыне, покрывающей спящего человека, может быть сколько угодно, а толщина одеяла определяет, насколько точно оно передает форму лежащего под ним тела. Когда вы встречаетесь в жизни с какой-то смешной картинкой такого рода, постарайтесь ее запомнить, а если это иллюстрация – то и сохранить, чтобы использовать в будущем. Это очень поможет вам при создании карикатур.



**А**



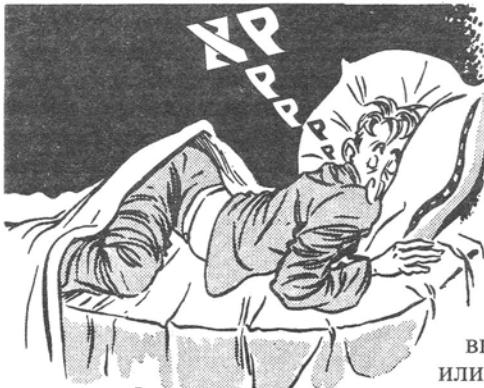
**Б**



**В**



**Г**



**4**

Вы исключены за неуспеваемость!

У страдающего от бессонницы персонажа на рис. 1 простыни и одеяло в полном беспорядке. На рис. 2 мы видим, что предусмотрительная жена заранее сделала изрядный запас кофе на случай, если он вдруг исчезнет из продажи. Обратите внимание на позу на рис. 3, в которой скорчился во сне незадачливый бандит. Для его изображения вполне хватило нескольких закругленных прерывистых линий. Взъерошенный персонаж на рис. 4 спит, издавая громкий храп, который художник передает с помощью огромных букв; по-видимому, он беспокойно ворочался перед тем, как заснуть. Неплохо было бы присмотреться и изучить, как нарисованы на всех этих и на других рисунках подушки. Обратите внимание на то, что часть лица

или головы персонажа оказывается как бы срезана выпуклостью подушки, находящейся на переднем плане. Можно нарисовать голову, а затем стереть ту ее часть, которая оказывается за краем выпуклости подушки.

Юный выпускник колледжа на рис. 5 видит кошмарный сон.

На рис. 6 и 7 изображены служивые на своих узких железных койках – нижнему явно не повезло. Голые ступни ног,



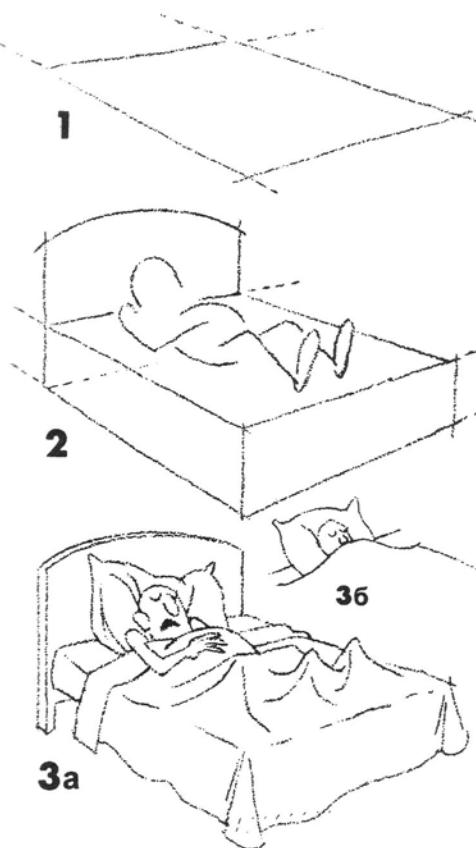
**5**



**7**

торчащие из-под одеяла, всегда к месту на карикатуре (см. рис. 1, 5, 6 и 7).

## ЛЕЖАЩАЯ МУЖСКАЯ ФИГУРА – ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОЗИЦИИ



Когда мы рисуем карикатуру с лежащим в постели персонажем, важно прежде всего определить размер и форму кровати. На рис. 1 показана верхняя плоскость кровати, нарисованная просто, в соответствии с законами линейной перспективы. Если продолжить пунктирные линии, проведенные от каждой из сторон четырехугольника, то они в какой-то точке непременно пересекутся. На рис. 2 добавлена еще одна такая же плоскость, но кровать уже имеет форму параллелепипеда; плюс спинка, которая дорисована позже. После этого на кровать «укладываем» упрощенное эскизное изображение персонажа. Нет никакой необходимости прорабатывать его более тщательно, так как все равно сверху будет «лежать» одеяло. Конечно, можно было бы «накрыть» его так, как показано на рис. 3б, где видна только голова. Но гораздо интереснее задрапировать одеялом ту фигуру, которая нарисована на эскизном ри-

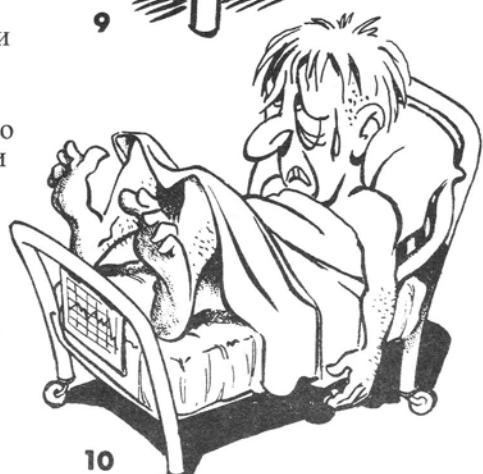
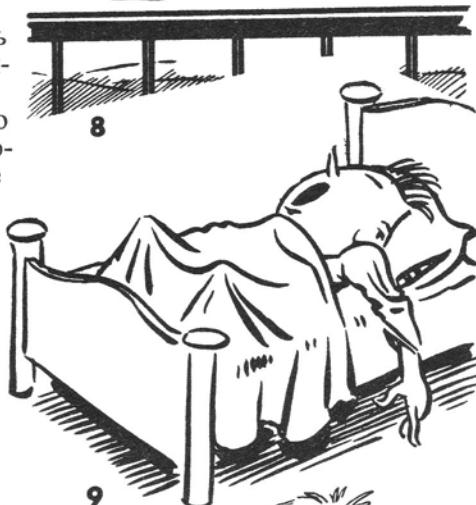
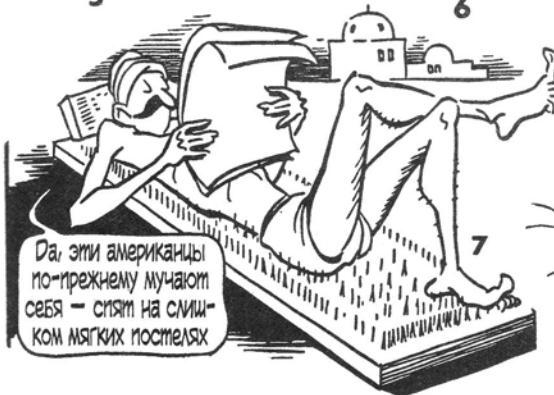
сунке 2, и тогда под покрывалом выделяются живот, колени и кончики ступней. Попробуйте сами нарисовать две-три простые фигуры.



Это верно, не каждый спит в обуви, как это показано на рис. 4. На карикатурах спинки кроватей часто изображают с наклоном – внутрь или наружу, как это можно увидеть на рис. 5 и 10. Обратите внимание на складки одеяла поверх тела персонажа на рис. 6, 8, 9 и 10. А вот «постель» из гвоздей (рис. 7). Можно спать и на диване (рис. 11). Персонаж на рис. 12 свистит и хранил во сне – он дышит с тру-дом; а на рис. 13 персонаж только что пробудился от тяжкого похмелья.

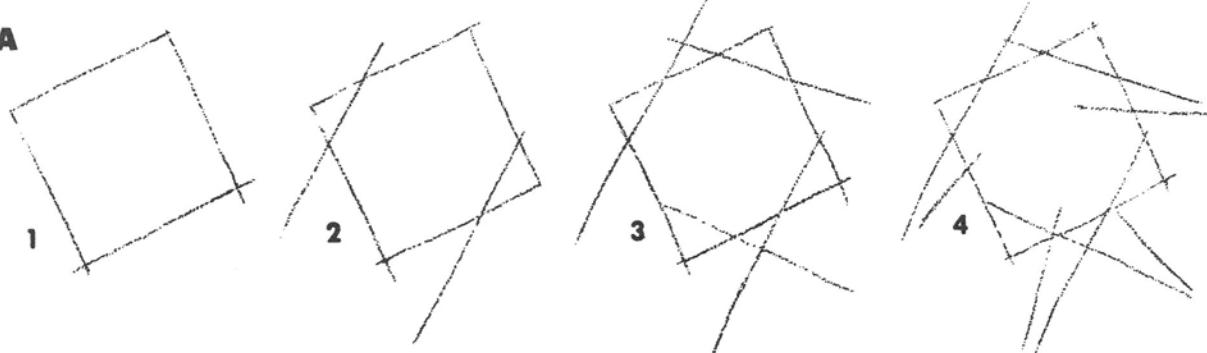


Говорят, карикатуристы любят спать и поздно встают. А как с этим обстоит дело у вас?



## ПЕРЕДАЧА ДВИЖЕНИЯ В КАРИКАТУРЕ С ПОМОЩЬЮ КВАДРАТОВ И КРУГОВ

**A**

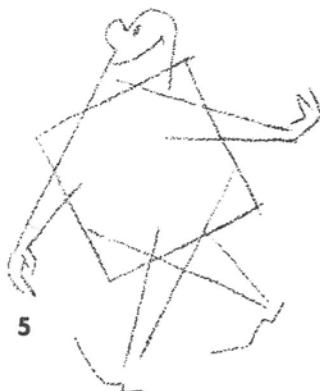


Нарисуйте квадрат.

«Отсеките» от него  
два угла.

«Отсеките» два  
оставшихся угла.

Добавьте к каждой линии,  
отделяющей угол, еще одну.

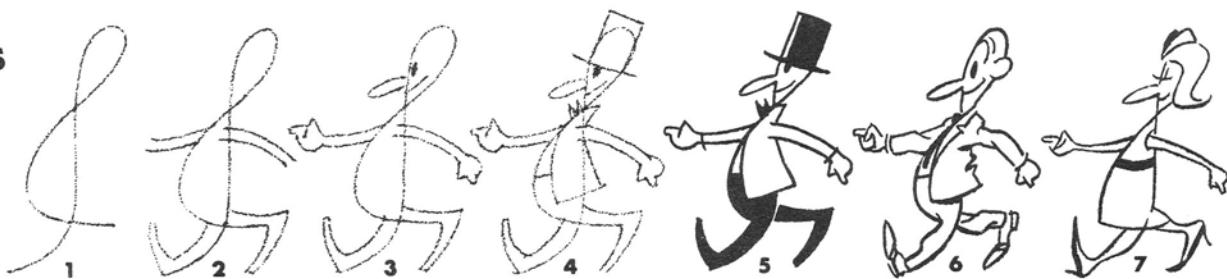


Выше самой верхней из этих линий нарисуйте голову персонажа, затем пририсуйте кисти рук и ступни.

Проведите линии лацканов пиджака и добавьте галстук, а потом затушуйте все, что должно быть черным.

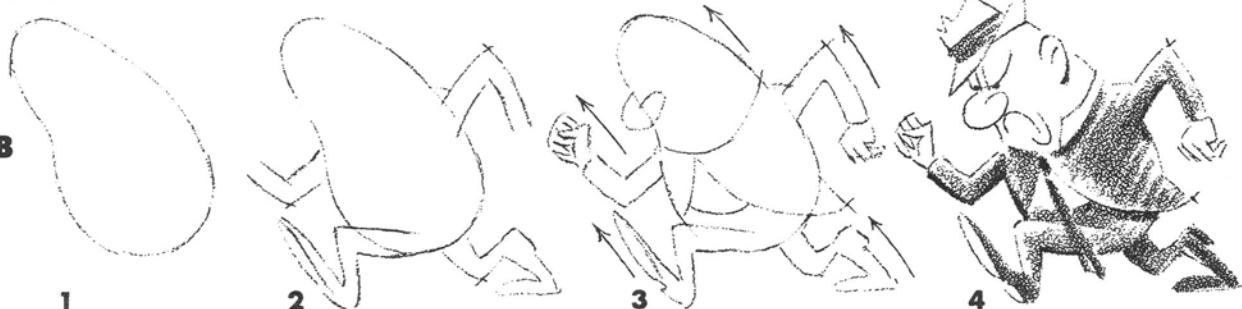
Можно нарисовать голову под верхней линией, а одежду – помятой (с помощью толстых неровных линий тушью); затем можно добавить штриховку карандашом

**B**



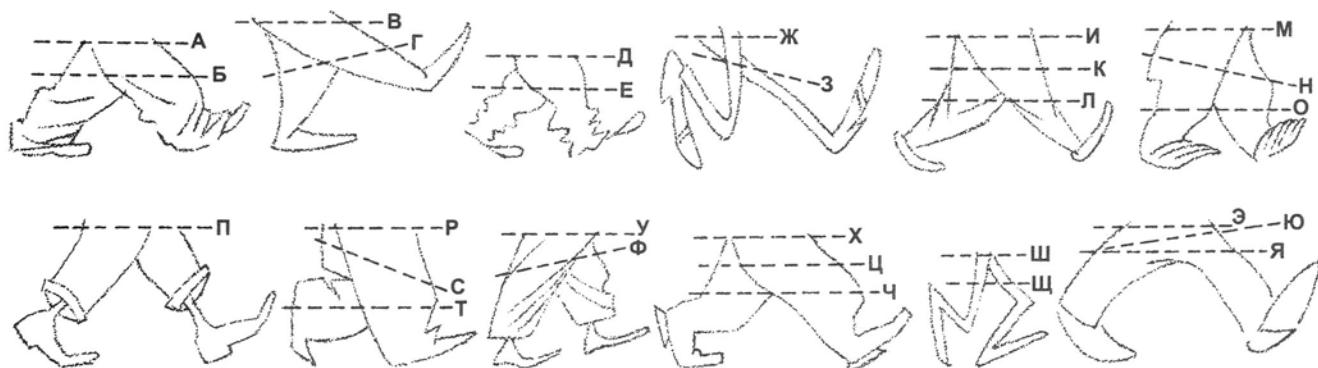
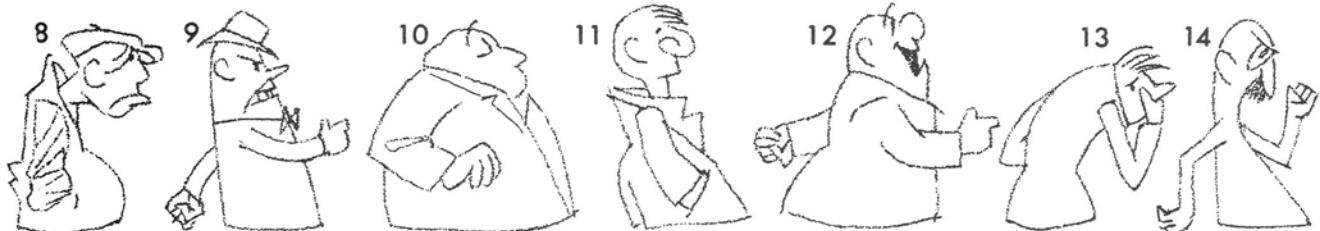
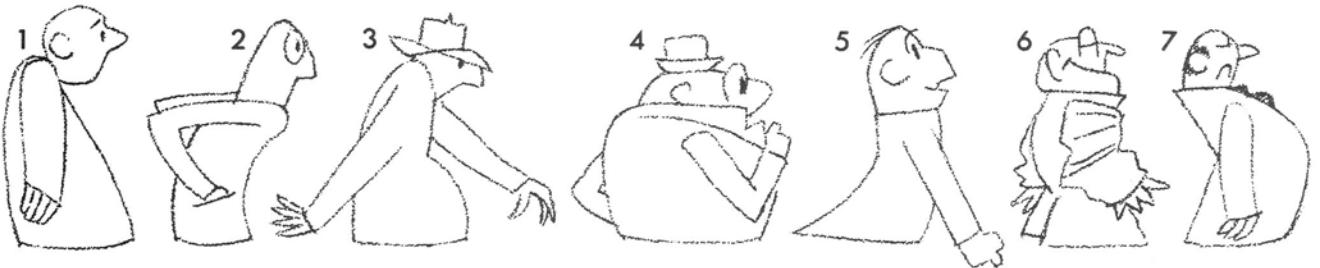
Используя в качестве исходной фигуры форму немного измененного скрипичного ключа, можно нарисовать несколько чопорного маленького человечка-мужчину. А может, вовсе и не чопорного, и не мужчину, а женщину!

**В**



Используя в качестве исходной фигуры форму, похожую на боб или грушу, можно создать массу образов: например, нарисовать спешащего делового господина. Обратите внимание, какими средствами передается его стремительное движение вперед (стрелки на рис. 3). Что касается формы первоначальной линии, то она может быть разной.

# БОЛЕЕ 150 КОМБИНАЦИЙ ФИГУР ДЛЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ ШАГАЮЩИХ ПЕРСОНАЖЕЙ – ВИД СБОКУ



Выше показан ряд частично нарисованных фигур, специально разработанных для того, чтобы помочь быстро создавать разные характеры персонажей и показать, насколько широк диапазон рисунка, если научиться изображать движения карикатурных фигур при ходьбе. Можно создать более 150 комбинаций ходьбы, используя разные движения ног для верхних половинок персонажей, представленных на рис. 1–14. Эти человечки нарисованы элементарно просто, их нетрудно скопировать – от руки, под копирку или с помощью кальки. Просто соедините каждую верхнюю часть тела с очередной парой шагающих ног. Сделайте так, чтобы линии нижнего среза персонажей (в верхнем ряду) совпадали с теми пунктирными линиями на изображениях ног, которые более всего подходят для вашего персонажа. Одни из них будут выглядеть забавнее, если соединить туловище с ногами по более низкой пунктирной линии; другие – наоборот, по более высокой. Каждая линия помечена буквой.



**12C**



**113**

Например, персонаж 10Н смотрится лучше, чем 10М, в то время как ноги, «усеченные» по линии М, прекрасно подходят персонажу на рис. 5. По мере выполнения этого упражнения вы будете развивать в себе способность быстро определять наилучшее соотношение линии талии и разной пары ног. На некоторых ногах обозначена наклонная линия талии, помеченная пунктиром. Это, конечно, не означает, что то или иное туловище не может быть соединено с ногами под каким-то другим углом наклона. Часто очень забавно выглядит наклон фигуры назад; попробуйте, например, варианты 7Ф или 4Г. Так же и фигура, наклоненная вперед, как в варианте 12С (рис. слева), передает бойкий характер персонажа. 113 (внизу слева) – другой пример подобной же комбинации. В некоторых случаях ноги можно переместить вперед или назад, а можно оставить посередине.

Если появится желание поменять ноги местами (учитывая при этом, что ноги и руки при ходьбе обычно находятся в противоположной позиции: если правая нога впереди, то левая рука сзади, и наоборот), то для этого нужно изменить всего лишь несколько линий. Растущие картинки, используя как образцы те, что приведены в книге.



# «КОЛЕСО ИЗ ШАГАЮЩИХ НОГ» ДАЕТ БОЛЕЕ 125 РАЗНЫХ ВАРИАНТОВ ДВИЖЕНИЯ ПРИ ПОЛОЖЕНИИ ФИГУРЫ АНФАС



Здесь представлены 8 фигур разных персонажей и 16 разных пар шагающих ног. Нет необходимости тщательно выписывать каждую комбинацию – вполне достаточно быстро обвести их через кальку или копирку, чтобы рассмотреть возможные комбинации. Повернув круг, можно любую фигуру поставить против любой пары ног.

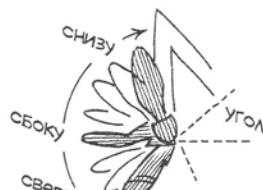
Выбор размера пера или кисточки, мягкого или твердого карандаша, а также индивидуальная манера проработки рисунка в большинстве случаев помогают связать между собой верхнюю и нижнюю половины. Нижние фалды одежды можно укоротить или открыть, а под ними нарисовать верхнюю линию штанов. Многие карикатуристы обычно делают своим персонажам маленькие ноги, представленные к непропорционально большим туловищам. Тут нет каких-либо четко установленных правил, и можно попробовать любые варианты, какие только придут вам в голову. Это еще один момент, который доставляет столько радости при рисовании карикатуры.

Обратите внимание на следующее:

- 1 При незначительном повороте ног сразу же создается впечатление, что персонаж движется по направлению к тому, кто на него смотрит (рис. 2 и 13), но при этом ноги все еще выглядят как нарисованные анфас, точно так же, как и тело.
- 2 Карикатурные человечки редко «ходят» носками внутрь (но ступни ног можно изображать как угодно).
- 3 Что касается подошв обуви, то они могут быть квадратными (5), заостренными (6 и 11), округлыми (1 и 13), вытянутыми в виде параллельных линий (14) или овальными.

## ВАЖНЫЕ МОМЕНТЫ ПРИ РИСОВАНИИ НОГИ И СТОПЫ

Тот, кто хочет изобразить движение ноги вперед, должен знать, что эта нога будет делать дальше, как она будет двигаться. Движение анфас нарисовать труднее, чем движение в профиль. Новичков смущает необходимость использовать при изображении такого движения определенные элементы перспективы. Но если сравнить и обдумать все возможные варианты, нужное решение не так уж сложно найти. По мере того как начинающий карикатурист переходит к изображению разных движущихся персонажей, он должен учитывать следующие факторы (на приведенных ниже схемах не предполагается, что все положения ног составляют один рисунок; они даны вместе лишь для того, чтобы лучше показать общий принцип):



### А

СТОПА – важен угол ее сгиба относительно ноги, а также то, какой стороной она повернута: нижней, боковой или верхней.



### Б

ВЕРХНЯЯ ЧАСТЬ НОГИ ОТ КОЛЕНА – важен угол ее сгиба и положение (при ходьбе колено будет редко подниматься выше точки x на втором сверху фрагменте).



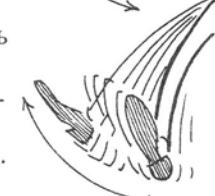
### В

НИЖНЯЯ ЧАСТЬ НОГИ – важен угол ее сгиба и положение (учтите, что на *всех* рисунках показана *правая* нога).



### Г

ВСЯ НОГА ПРЯМАЯ – важен ее угол относительно туловища (обычно в этом случае колено не обозначается).



### Д

НОГА В ВИДЕ ДУГИ – важно ее положение относительно туловища (этот прием – когда не показывают колено – часто применяется в карикатуре).

**4** К пункту 2 можно добавить, что часто карикатурные персонажи шагают так, что их согнутые колени повернуты наружу (см. ноги 4, 5, 8, 10, 11, 12, 14 и 16, а также бесчисленные примеры, которые можно найти в мире карикатуры).

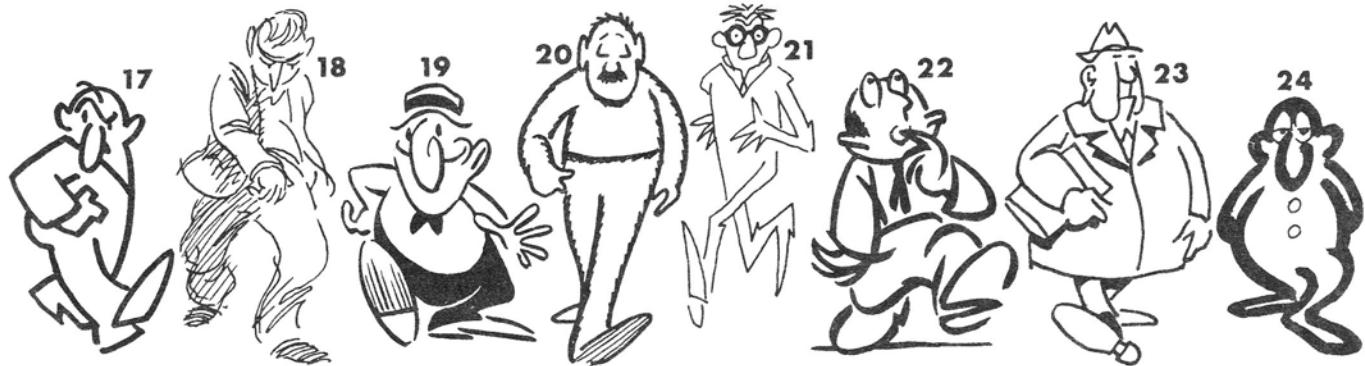
**5** Рассмотрите раздел «Важные моменты при рисовании ноги и стопы» и постараитесь запомнить, что лучше всего сначала набросать схему такой движущейся фигурки анфас, чтобы определить, как ноги соединяются с туловищем. Это особенно важно, когда одна нога на рисунке заходит за другую (варианты 1, 2, 3, 6, 7, 9, 11, 13, 14 и 15). Кроме того, запомните: не следует приступать к прорисовке какой бы то ни было части рисунка, пока вся его схема не будет четко обозначена на бумаге.

**6** Каблук может быть обозначен одной-единственной линией (2), двумя линиями (8), выступающим из подошвы (5 и 6) или отстающим вниз от подошвы (11 и 13). Но каблук может быть и вовсе не показан (4, а также рис. 20, 24, 26, 27 и 28 внизу). Обратите внимание на каблук, похожий на шпору (7 и 10).

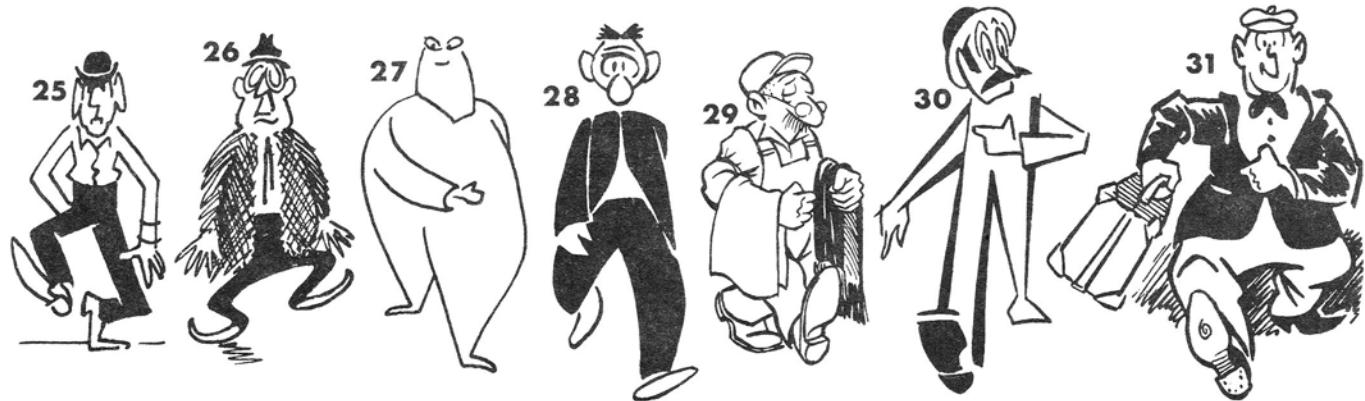
**7** Иногда можно изобразить ноги в виде однотонного силуэта (см. ноги 4 и 10 на вращающемся круге). При этом они могут быть очень тоненькими, значительно тоньше рук.

**8** Можно поэкспериментировать с тенью, падающей на ноги от нижней части одежды (15 и 16, а также рис. 23).

**9** Нелепые огромные ступни (1, 2, 9 и 11) или, наоборот, слишком маленькие (4 и 7, а также, особенно явно, – на рис. 27) вполне годятся, чтобы поддерживать туловище карикатурного персонажа.



Обратите внимание: когда руки ничем не заняты и свободно болтаются, их положение противоположно положению шагающих ног. Поэтому на рис. 17 правый локоть должен быть направлен назад, в то время как правая нога – вперед; на рис. 18 правая рука – впереди, правая нога – сзади и т. д. (Обычно это правило соблюдается всегда, если только руки не делают каких-то конкретных движений, жестов, как на рис. 22,

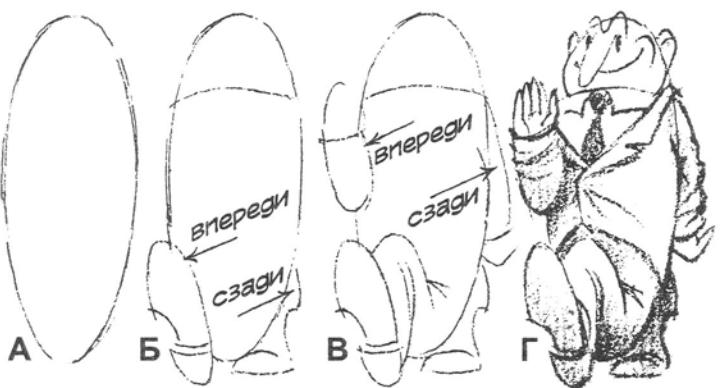


где персонаж в раздумье засунул палец в рот; или на рис. 23, где он прижимает к груди газету.) Руки, висящие по бокам, и поднятая нога характерны для персонажа на рис. 26: кажется, что он просто топчется на одном месте. Даже большой палец на руке, выдвинутый вперед, в то время как другая рука находится несколько или полностью позади туловища, помогает создать иллюзию движения (рис. 19, 20, 25, 27 и 28). Несмотря на то что обе ноги персонажа на рис. 27 стоят на полу, создается впечатление быстрого движения вперед. Причина этого в перспективном изображении ног, при котором передняя нога по размеру значительно больше задней (обратите внимание на то, как они заходят одна за другую, а также на расстояние между ними), и в энергичном движении рук. Посмотрите на легкий, подпрыгивающий шаг с пятки на носок у персонажа на рис. 21; на медлительную поступь плоскостопых ног (рис. 24); на решительно вышагивающего господина (рис. 30; этот рисунок граничит с абстракцией: мощные линии выдвинутой вперед ноги, тоненькие – на задней). Обратите внимание на тени на подошвах: легкие прямые линии на передней подошве персонажа на рис. 19, пересекающие подошву линии на рис. 31, сплошная штриховка на ногах 1 на предыдущей странице, белые подошвы персонажа на рис. 23 и полностью затушеванная на рис. 30.

## КАК СОЗДАТЬ ЭФФЕКТ ДВИЖЕНИЯ ВПЕРЕД ДЛЯ ШАГАЮЩЕЙ ФИГУРЫ, ИЗОБРАЖЕННОЙ АНФАС

Коренастый человечек справа может служить еще одной иллюстрацией основного принципа: какую-то одну деталь поставить впереди другой, чтобы создать иллюзию движения. На рис. Б одна нога выдвинута вперед, в то время как другая находится сзади. На рис. В добавлены руки: одна — впереди, другая — сзади. Естественно, из этих двух пар элементов, определяющих движение, более важна та, что находится внизу. А руки просто помогают шагать.

Есть только четыре способа, с помощью которых художник может создать иллюзию движения вперед (с заднего плана на передний) в двухмерном пространстве. Первый — посредством использования перспективы, т. е. когда все, что находится «ближе», имеет больший размер, чем то, что находится «далше». Второй — путем отдаления одного элемента рисунка на задний план, где он частично скрыт, находясь позади другого элемента (находящегося впереди). Третий — с помощью теней (когда отдельные участки рисунка являются более темными или светлыми). Четвертый — посредством использования цвета (или оттенков). Но, в сущности, карикатуристам приходится пользоваться в основном только первыми двумя способами. Когда один или более карикатурных персонажей рассматриваются по отдельности в той обстановке, которая их окружает, второй способ (когда один элемент рисунка закрыт другим) становится основным и оттесняет все остальные. В случае с коренастым господином на рисунке вверху подошва ботинка скрывает нижнюю часть передней ноги; нижняя часть ноги скрывает верхнюю часть; вся нога в целом скрывает часть туловища; нижняя часть туловища частично скрывает вторую ногу, находящуюся сзади. ЭТОТ МЕТОД ОЧЕНЬ ВАЖЕН НЕ ТОЛЬКО ДЛЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ ШАГАЮЩЕЙ ФИГУРЫ АНФАС, но и при любом изображении движения в карикатуре.



### ПЕРСПЕКТИВА И РАЗМЕЩЕНИЕ ОДНОГО ЭЛЕМЕНТА ФИГУРЫ ВПЕРЕДИ ДРУГОГО ПРИ ИЗОБРАЖЕНИИ ХОДЬБЫ

Часто, изображая шагающий персонаж анфас, можно использовать ПЕРСПЕКТИВНОЕ СОКРАЩЕНИЕ, одновременно ПОМЕЩАЯ ОДИН ЭЛЕМЕНТ РИСУНКА ВПЕРЕДИ ДРУГОГО. На рис. Д отчетливо видно, что дуга, изображающая ноги персонажа, расширяется в той части, которая «ближе» к зрителю. На рис. Е вторая нога явно меньше, но она еще и согнута таким образом, что частично скрыта передней ногой. Скрыта также пятка и небольшая часть того места, где нога соединяется с туловищем. На рис. Д и Е нижняя часть передней ноги скрыта подошвой ботинка.



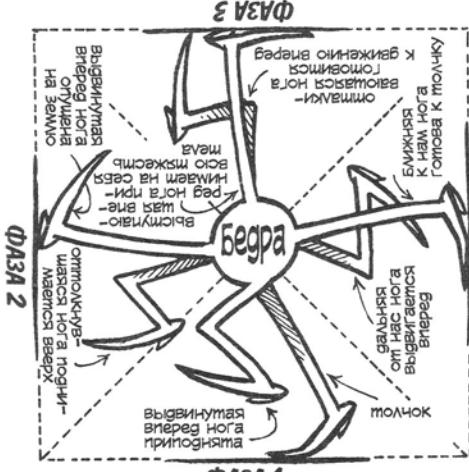
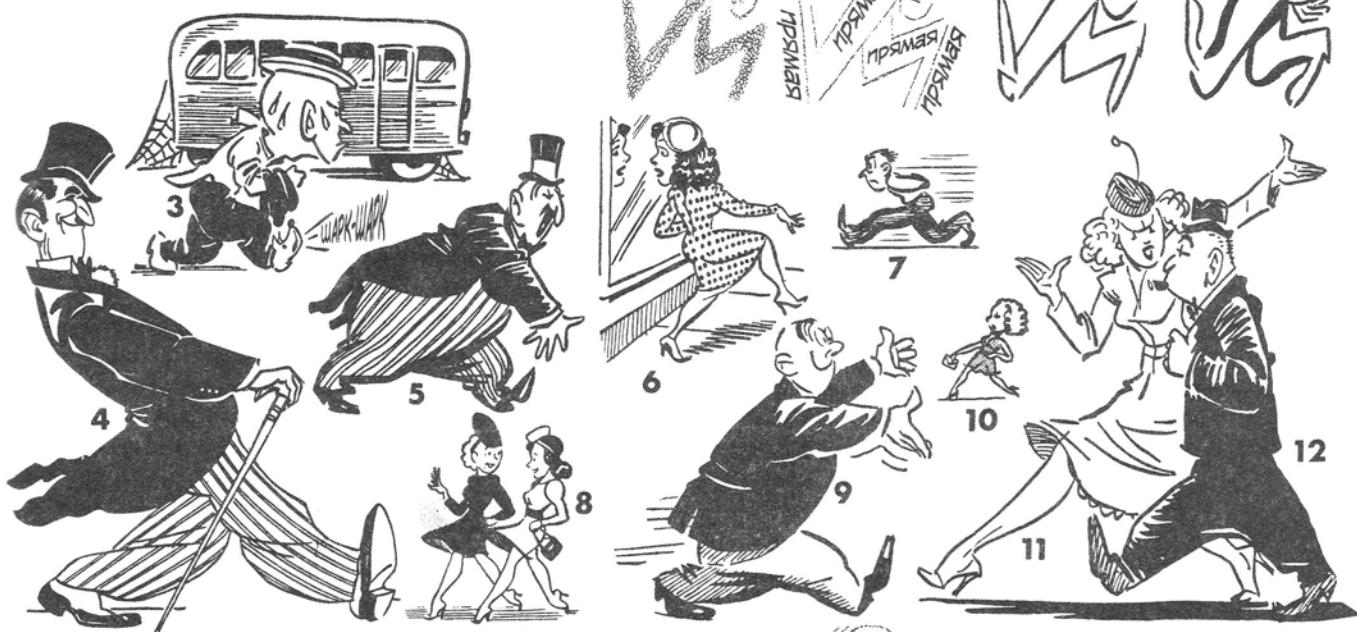
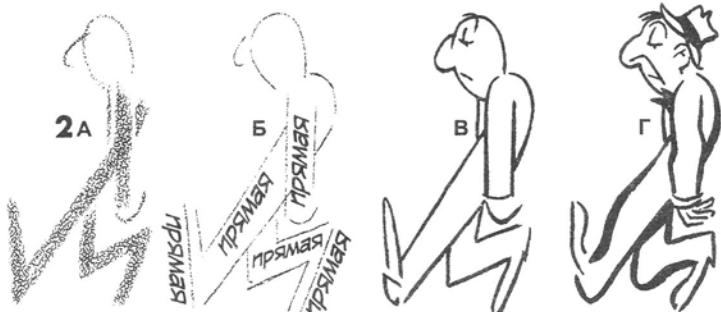
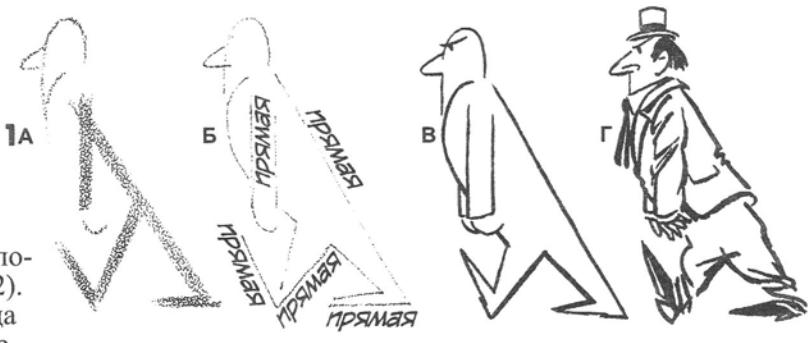
### ИЗОБРАЖЕНИЕ ШАГАЮЩИХ ЖЕНЩИН АНФАС



В сущности, здесь нет ничего сложного: большинство эскизов шагающих мужских фигур могут быть легко приспособлены для комических изображений представительниц прекрасного пола. Тут может быть несколько характерных типов: рис. 6 — типичная «перевернутая ваза». Хотя для изображения шагающих женщин используются те же приемы — и перспектива, и перекрытие одного элемента рисунка другим, — здесь они не могут быть в точности скопированы из-за отсутствия широких брюк, обычно закрывающих ноги. Однако обратите внимание, что и маленькие красивые ножки вполне можно изобразить в перспективе, как на рис. 1 и 8. Если присмотреться, то можно заметить, что тот или иной способ размещения одних элементов рисунка перед другими (или внахлест) присутствует во всех восьми изображениях женщин.

# МАГИЧЕСКОЕ ДЕЙСТВИЕ ПРЯМЫХ ЛИНИЙ В КАРИКАТУРЕ

Некоторые наиболее забавные шагающие карикатурные персонажи построены почти из одних прямых линий (см. рис. 1Б и 2Б). Руки у них свободно висят, а туловище наклонено либо вперед (рис. 1), либо назад (рис. 2). Рис. 1Г и 2Г представляют лишь два образца из множества возможных вариаций на ту же тему. Обратите также внимание на то, что фигуры на рис. 4, 8 и 10 наклонены назад, а на рис. 3, 5, 7 и 9 – вперед. Попробуйте сами создать несколько персонажей на основе схем (рис. 1А и 2А). Используйте разные типы головы и одежды персонажа.



Слева изображены четыре возможные фазы движущихся ног (вид сбоку). Для того чтобы это показать, использован чрезвычайно упрощенный рисунок внутри квадрата.

«Перекатывающийся» шаг. Руки и ноги – дугообразные.

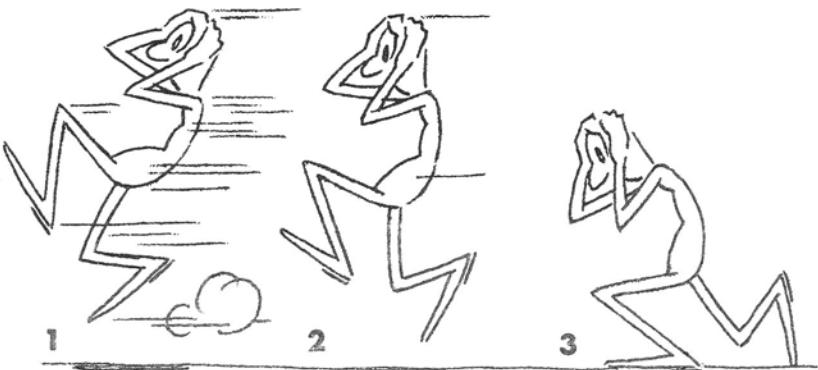
## ШАГАЮЩИЕ ПЕРСОНАЖИ ВИД СЗАДИ



На эскизном рисунке слева фазы движения начинаются на рис. 1, на рис. 2 и 3 ноги поставлены одна за другой.

## ИЗОБРАЖЕНИЕ БЕГА В КАРИКАТУРУ

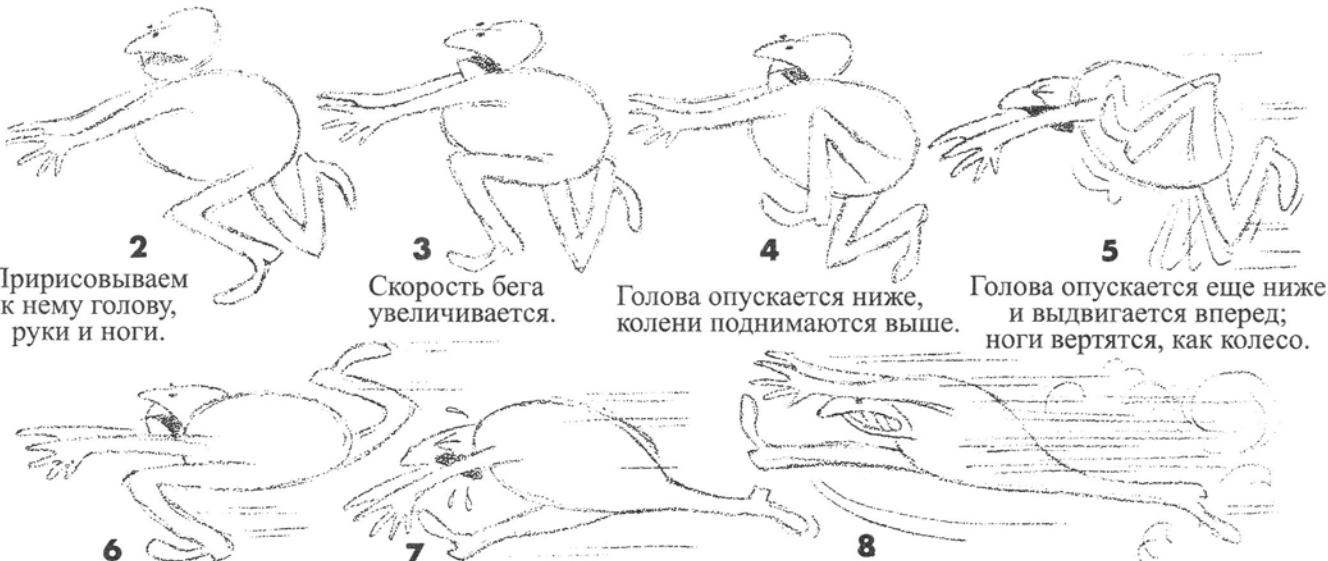
Создание бегущей карикатурной фигуры отчасти зависит от выбранной для нее позиции. Персонаж на рис. 1 бежит, кажется, значительно быстрее, чем на рис. 2, но оба движутся более активно, чем фигура на рис. 3, которая еле-еле тащится. Причем все три фигуры, в сущности, идентичны. Суть в том, чтобы, во-первых, оторвать вящего бегуна от земли; во-вторых, он побежит быстрее, если наклонить его фигуру в одну или другую сторону; в-третьих, линии, изображающие быстрое движение или потоки воздуха, заставят его бежать еще быстрее. Количество этих линий произвольное и делается по усмотрению карикатуриста, но они не должны выходить за пределы фигуры ни сверху, ни снизу. Неплохо было бы черкнуть одну или две линии, отходящие от самой верхней и самой нижней точек фигуры, и несколько линий между ними. Некоторые карикатуристы добавляют еще и одно-два облачка пыли, даже если персонаж бежит по старательно расчищенной дороге или полу в помещении, где клубов пыли быть не может. В любом случае это дополнение смотрится хорошо, потому что создает дополнительную иллюзию скорости.



## ПЕРСОНАЖ БЕЖИТ, БУДТО ХОЧЕТ ЧТО-ТО СХВАТИТЬ

Хорошее упражнение – взять какую-нибудь форму, например небрежно нарисованный овал (рис. 1), и посмотреть, как можно быстро превратить его в бегущую фигуру. Сама по себе эта фигура несколько неуклюжа, но каких только персонажей карикатурист не заставит стать заправскими бегунами! Эта бегущая фигурка желает что-то схватить, поэтому у нее обе руки параллельно вытянуты вперед, что свойственно исключительно карикатурным персонажам (в реальном мире никому не под силу быстро и долго бежать, вытянув руки вперед). Обычно картинка подобного сюжета передает одно из следующих чувств персонажа: безмерную радость, нетерпение, спешку, панику и попытку убежать от какой-то опасности, дикий гнев, волнение или яростное желание кого-то догнать.

1 Рисуем овал.



Пририсовываем к нему голову, руки и ноги.

Скорость бега увеличивается.

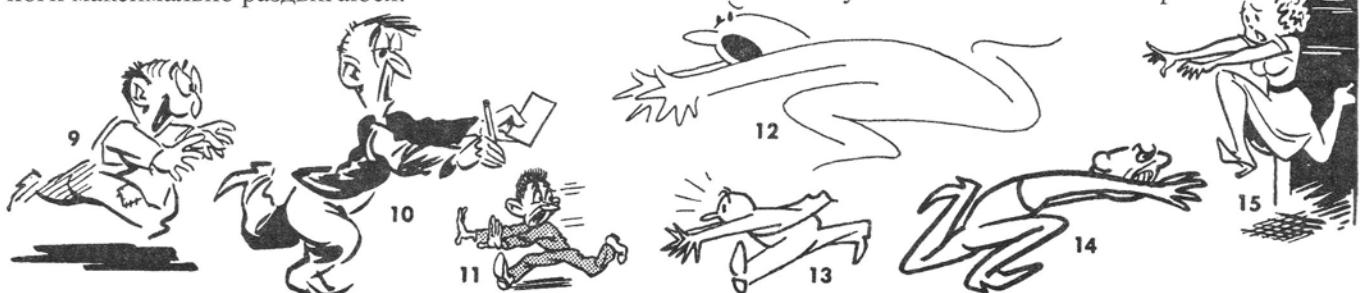
Голова опускается ниже, колени поднимаются выше.

Голова опускается еще ниже и выдвигается вперед; ноги вертятся, как колесо.

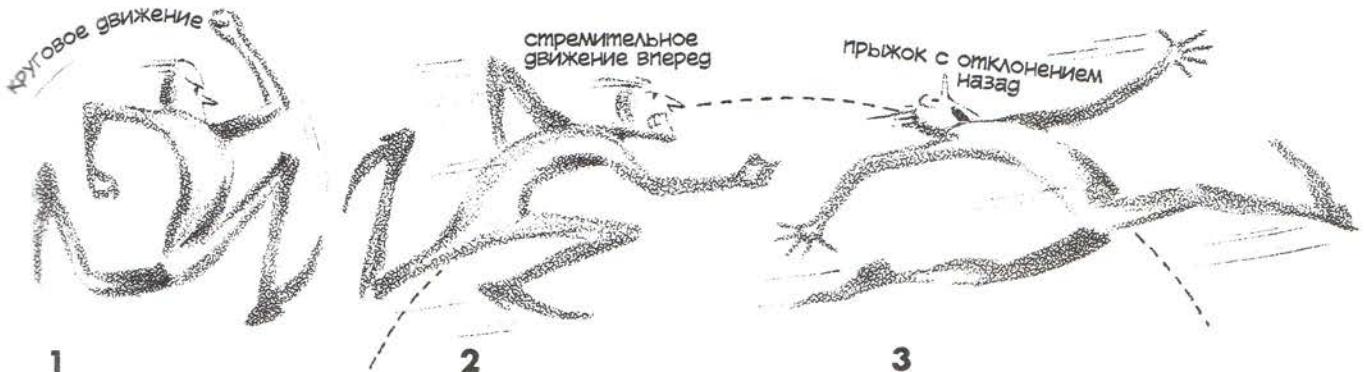
Туловоице вытягивается, ноги максимально раздвигаюся.

Бегун уже изнемогает.

Овал становится сильно вытянутым – максимальная скорость.



## «НЕИСТОВЫЙ» БЕГ

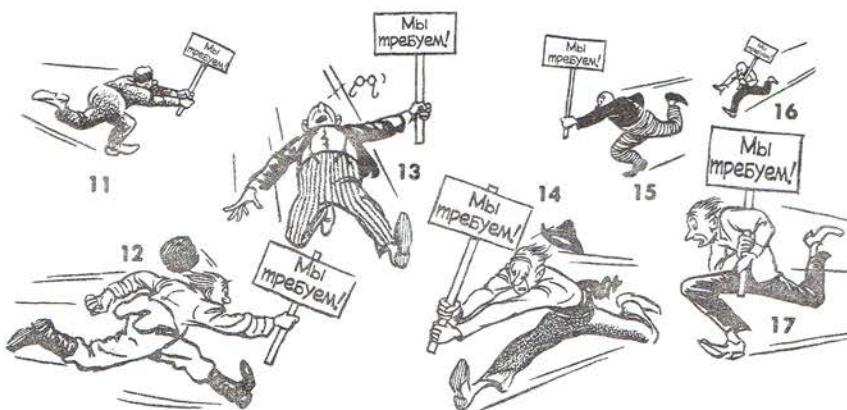
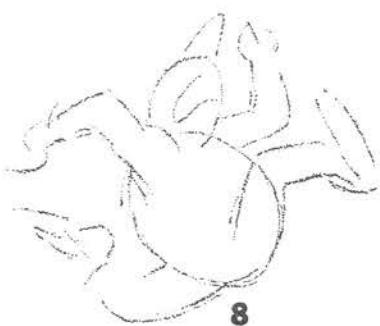


Начиная рисовать карикатуру, следует прежде всего решить, каким сделать своего бегуна: бегущим вертикально (рис. 1), наклонившимся вперед как для прыжка (рис. 2) или откинувшимся назад (рис. 3). Любой из этих вариантов подойдет для изображения неистово бегущего человечка, который так часто встречается в карикатуре. Фигуры вверху длинные и тощие, но тот же подход может использоваться и с очень толстыми

персонажами (см. рис. 4–6). Бегуны с выпяченной грудью на рис. 1 и 4 кажутся весьма солидными фигурами. На рис. 7 мы видим человека, у которого ноги и вся поза практически те же самые, за исключением того, что весь его облик имеет вогнутую конфигурацию. Кривая его спины выгнута в обратную сторону по

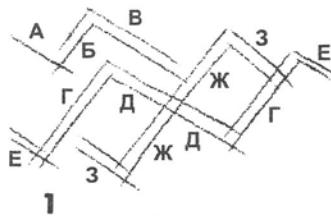
сравнению с предыдущими персонажами, и это сразу наводит на мысль, что и причина, в силу которой он пустился бежать, носит совсем иной характер.

При разработке эскиза бегущего карикатурного персонажа, напрягающего все свои силы, необходимо задать себе вопрос: будет ли напряжение каждой части тела доведено до предела? Будут ли локти, плечи, колени, ступни, даже лицо передавать это чудовищное напряжение? Подумайте об этом, прочувствуйте и мысленно представьте себя бегущим в таком же темпе. Ниже показан один из возможных вариантов изображения такого неистового бега, но существует и множество других вариантов. Так что самое время поэкспериментировать!

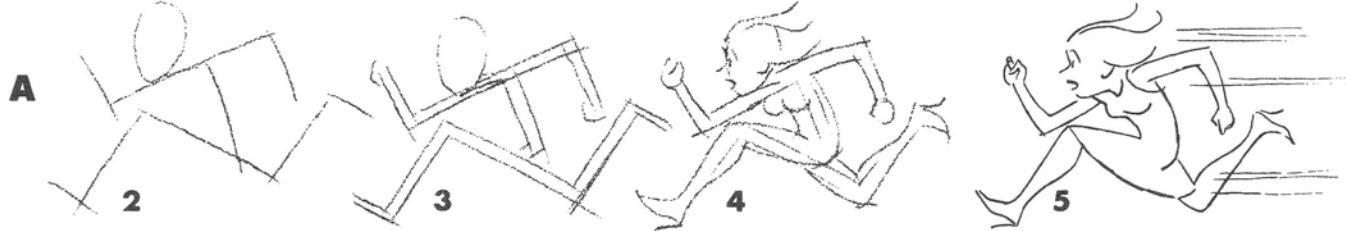


Слева изображены сборщики подписей (например, во время какой-нибудь политической кампании), носящиеся сломя голову взад-вперед. То, что они держат что-то в руках, иногда может помешать изображению свободно движущихся рук. Обратите внимание: в большинстве случаев голова пригнута вниз. Если бы мы снимали этих людей на пленку, то на некоторых кадрах обе ноги одного человека находились бы рядом, однако на карикатурах ноги всегда разнесены на максимальное расстояние.

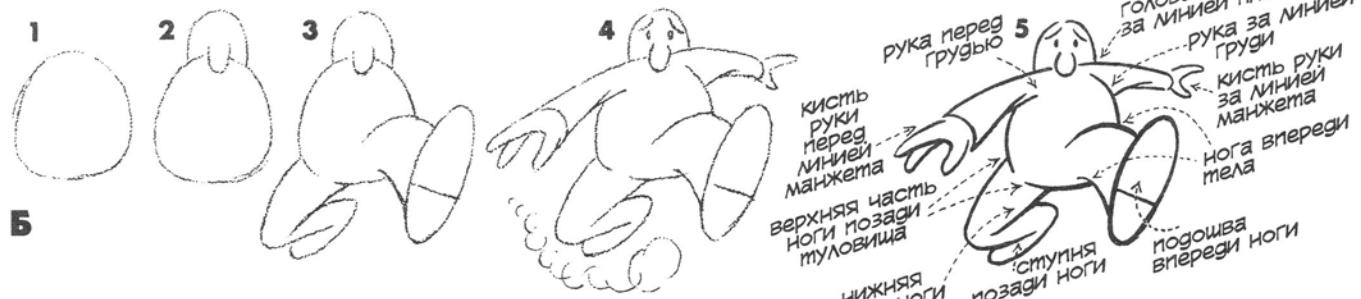
## БЕГУЩИЕ ФИГУРЫ – РИСОВАНИЕ ШАГ ЗА ШАГОМ



Можно создать бегущую фигуру, состоящую исключительно из прямых углов. Слева на схеме показаны общие линии фигуры, которую мы видим в законченном виде на рис. 3 (без учета ее конкретного положения). А – лицо, Б – шея, В – хребет, Г – нижняя часть ноги, Д – верхняя часть ноги, Е – стопа, Ж – верхняя часть руки, 3 – нижняя часть руки. На рис. 2 все части тела обозначены одиночными линиями (обратите внимание на положение головы, резко выдвинутой вперед). На рис. 3 все тело обведено двойными линиями; оно составляет основу фигуры. На рис. 4 элементы фигуры прорисованы более рельефно. На рис. 5 дана легкая растушевка, а лишние линии стерты.



Ниже изображена фигура, бегущая в сторону зрителя. Обратите внимание на примечания вокруг фигуры на рис. 5. Они касаются использования перспективы при рисовании бегущего персонажа анфас. Можно использовать уходящее вдаль облачко пыли, как на рис. 4, а также тень на земле, которую отбрасывает бегущий человечек.



Два упитанных бегущих персонажа, изображенных на три четверти со спины (см. внизу), созданы с помощью больших кругов, очерчивающих бедра, и дуг, обозначающих верхнюю часть тела (см. миниатюрные эскизы с обеих сторон рисунка).



Рис. 5: голова маленькая, тело большое.

Рис. 6: голова большая, тело маленькое.



Пример перспективного схождения бегущих фигур.



## ИЗОБРАЖЕНИЕ РУКИ В КАРИКАТУРЕ: ВОСЕМЬ ОСНОВНЫХ ГРУПП РУК

С помощью восьми основных групп рук (см. колонку справа) можно заставить карикатурный персонаж делать все, что угодно. Некоторые карикатуристы используют не все эти группы, но их рисунки ничего от этого не теряют. Эти восемь групп представляют очень пухлые карикатурные руки, без ногтей и суставов. Некоторые известные карикатуристы, работающие в сатирических изданиях, в газетах и рекламе, с успехом используют именно такое изображение руки. Но даже рисуя более тонкие или изящные пальцы, вполне можно пользоваться теми же основными приемами. А в некоторых случаях могут быть полезны кое-какие варианты на основе той или иной основной группы. Для большей наглядности здесь показаны обе руки – левая и правая.

Тот, кто учится рисовать карикатуру, может практиковаться в рисовании рук, используя три способа. *Во-первых*, повторяя то, что здесь нарисовано. *Во-вторых*, выбирая разные формы пальцев или ладоней (см. разнообразные стили исполнения на последующих страницах) в рамках этих основных позиций. *В-третьих*, придумывая самостоятельно какие-нибудь другие положения рук, но, прежде всего, конечно, научившись работать с восемью основными группами рук.

**3** Открытая ладонь, в которую можно что-то вложить или которая что-то просит, изображена на рис. За со стороны большого пальца, а на рис. Зб – со стороны мизинца. Кроме большого пальца, можно ограничиться изображением еще двух пальцев или слегка обозначить и другие. На рис. Зб линия ладони может быть обозначена в том месте, где начинаются пальцы, но здесь, ради простоты рисунка, она не изображена.

**4** Растопыренные пальцы на рис. 4а и 4б используют в рисунке, когда нужно выразить волнение персонажа или какие-либо другие сильные эмоции. Рис. 4б практически не отличается от рис. 4а – к нему добавлены только две линии на каждой ладони, что указывает на то, что рука повернута к зрителю внутренней стороной. (На всех подобных рисунках рукав может быть закатан вверх или опущен.)

**5** На этих рисунках показана открытая ладонь, пальцы которой прижаты друг к другу. Положение типа того, что показано на рис. 5а, может использоваться в очень многих случаях. Почти всегда на подобных рисунках рука в какой-то степени приподнята. Одни карикатуристы рисуют все пальцы одинаковой длины; другие – разной, как в реальной жизни. Рука на рис. 5б может опираться или упираться в какую-то поверхность или обозначать жест – как бы желая остановить кого-то. На рис. 5б, так же, как и на рис. 3а, художник может обойтись изображением всего двух пальцев. Конечно, можно нарисовать и больше – с помощью линий, обозначающих только их верхние части.

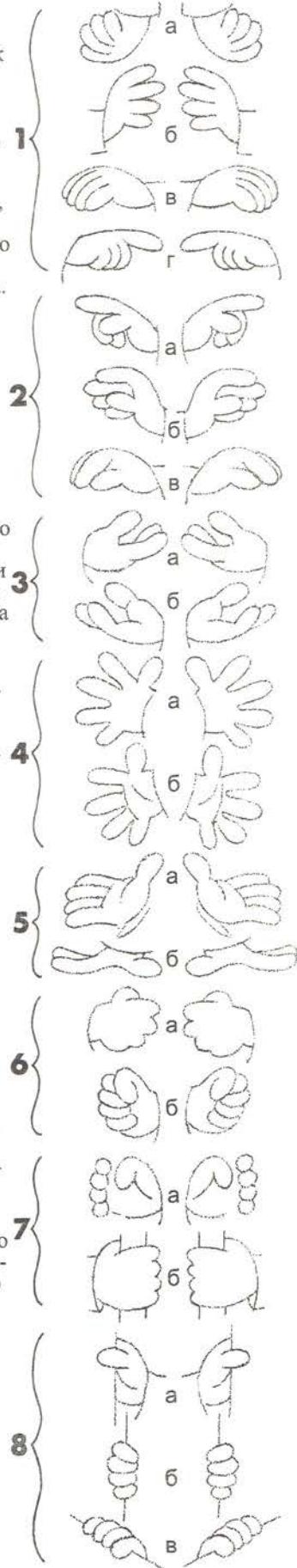
**6** На рис. ба – изображение сжатого кулака с тыльной стороны, а на рис. бб – с внутренней. Обратите внимание на положение большого пальца на каждом из этих рисунков. На рис. бб пальцы слегка развернуты в форме веера (чтобы убедиться, что это так, сожмите свою руку в кулак). В такой позиции кисть может держать какой-то тонкий предмет – например, веревку.

**7** Эти руки тоже что-то держат, поэтому положение пальцев схоже со сжатым кулаком. Но предмет, который они держат, более объемный, и степень сжатия пальцев значительно меньше. На рис. 7а в руке ничего нет, но при желании в нее можно вложить все, что угодно. Концы пальцев изображены в форме маленьких шариков и «выглядывают» из-за того предмета, который держит рука. На рис. 7б можно изобразить линию суставов пальцев или сделать пальцы чуть-чуть длиннее, чем нарисовано в данном случае.

**8** Рука, изображенная на рис. 8а, может держать все, что угодно. Обучаясь рисованию карикатуры, можно для начала рассмотреть свой собственный большой палец. Обратите особое внимание на его утолщенное мясистое основание, которое является частью ладони. Если ваш карикатурный персонаж читает развернутую газету, то художник может изобразить одну руку такой, как на рис. 1б слева, а другую – как на рис. 8б справа. Иногда, если нужно изобразить в руках какой-то большой предмет, пальцы на рис. 8б могут быть уменьшены до формы на рис. 7а. На рис. 8в пальцы держатся за выступ или, если они нарисованы загнутыми сверху вниз, неуклюже поддерживают какой-нибудь большой предмет. Старательно попрактиковавшись, можно научиться «сгибать» указательный палец, выпрямлять сжатые пальцы, поднимать большой палец вверх и решать любой другой вопрос, связанный с позицией пальцев рук карикатурных персонажей.

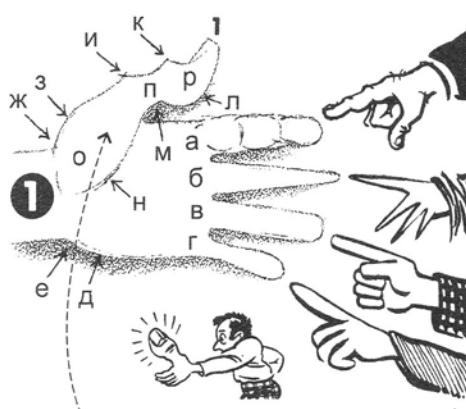
**1** Однаковые и параллельно расположенные пальцы (без большого, которого не видно, так как он находится с другой стороны кисти). На рис. 1г указательный палец выпрямлен, как бы указывая на что-то, но он может быть и согнут, так же как и остальные пальцы. На рис. 1а изображена кисть свободно свисающей руки. Этот вариант можно рассматривать также как самый простой способ изображения руки, которая хочет что-то схватить, машет или что-то держит (обратите внимание на то, что пальцы немного заходят друг на друга и по форме напоминают веер). Кисти руки на рис. 1б и 1в могут служить тем же целям, что и на рис. 1а. На рис. 1в показана ладонь, лежащая на какой-то поверхности. Если «вложить» в эту кисть между указательным и средним пальцами карандаш, то создастся впечатление, что персонаж что-то пишет. ВСЕ КИСТИ РУКИ, ПОКАЗАННЫЕ В ЭТОЙ КОЛОНКЕ, МОГУТ БЫТЬ ПОВЕРНУТЫ ПОД ЛЮБЫМ УГЛОМ И ДАЖЕ ПЕРЕВЕРНУТЫ КВЕРХУ ЛАДОНЫМИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТОГО, КАКОЙ ЖЕСТ ИЛИ ПОЛОЖЕНИЕ РУКИ ВЫ ХОТИТЕ ИЗОБРАЗИТЬ.

**2** Данная группа включает изображение большого пальца. Рука на рис. 2а на что-то указывает; на рис. 2б – что-то хватает или за чем-то тянется или даже что-то держит (для простоты линии ладони чуть ниже пальцев можно не изображать). Рука на рис. 2в, возможно, на что-то опирается или (если добавить ручку или карандаш) что-то пишет.



## ЧЕТЫРЕ ВАРИАНТА ОЧЕРТАНИЯ РУК

Для карикатурных рук обычно используется один из четырех основных вариантов очертаний (в данном случае речь идет не о технике рисунка). Ниже показана открытая ладонь, с помощью которой можно ознакомиться с возможностями решения данной задачи – каждый палец изображен в одном из вариантов.



**1а.** Здесь с некоторой степенью преувеличения изображены суставы и подушечки пальца. Такое изображение подойдет для специальных юмористических изданий, где помещаются достаточно большие по размеру карикатуры, а не для юмористических полос в газетах, журналах или для рисунков типа комиксов, где один и тот же персонаж повторяется много раз. Этим приемом пользуются карикатуристы, работающие для печати, и, в какой-то степени, художники рекламы, но только не те, которые создают мультики для телевидения.

**1б.** Здесь палец сделан тонким и заостренным. Кисть с такой формой пальца часто воспринимается «кое-как нацарапанной в виде зигзага». Ее используют, как правило, в рисунке, выполненном в весьма свободной или гротескной манере, или для эскиза.

**1в.** Палец по форме напоминает прямоугольник. Линии пальцев почти параллельные, а их кончики – квадратные, но слегка закругленные.

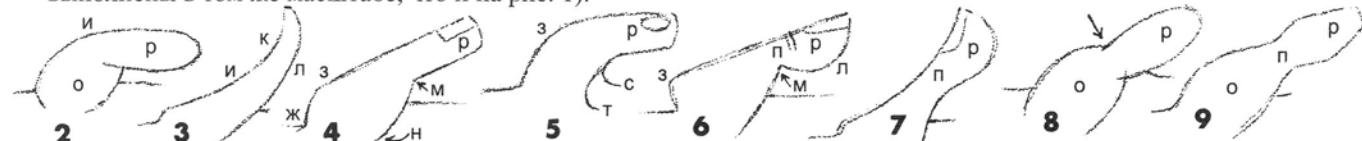
**1г.** Все пальцы и их части – округлые. Этот вариант можно использовать как в «тщательном» рисунке, так и в рисунке, сделанном в свободной манере, однако он всегда выглядит как быстрый набросок.

▶ Конечно, бывают и кое-какие исключения, когда при изображении рук сочетаются несколько вариантов. Но, как правило, карикатурную руку изображают с помощью одного из указанных вариантов.

## ОСНОВЫ РИСОВАНИЯ БОЛЬШОГО ПАЛЬЦА

Здесь показаны девять основных способов изображения большого пальца. На рис. 1 вверху он нарисован достаточно реалистическим, но с некоторой степенью преувеличения деталей. Многие карикатуристы в своих рисунках ограничиваются только одной или двумя из этих характеристик, показывающих изгиб линии пальца. Лишь некоторые «раскручивают» все точки, показанные на верхнем рисунке буквами от д до н; большинство же художников, как правило, обходятся лишь некоторыми из них. Неплохо бы выработать привычку, рассматривая карикатуры, обращать особое внимание и подмечать приемы, используемые известными карикатуристами для изображения рук. Это не значит, что нужно в точности копировать эти приемы, но следует уяснить, что в любом случае большой палец у вас должен походить на большой палец, а не выглядеть как коленный сустав. Короче, нельзя упускать из виду такую важную часть тела, как большой палец.

**1** Посмотрев на верхний рисунок руки, обратите внимание на акцент, который делается (или, наоборот, не делается) на том месте, где ладонь переходит в запястье (между е и ж). Многие карикатурные руки имеют выпуклую нижнюю часть большого пальца (о). Посмотрите на разные изображения большого пальца на рис. 2–9 (отметьте, какие из точек перегибов линии большого пальца, показанных на рис. 1, используются в этих случаях; все рисунки выполнены в том же масштабе, что и на рис. 1).



**2** Округлый большой палец с широким основанием (о), верхняя часть также округлая (и); то же можно сказать и о кончике пальца (р). Обычно большой палец подобной формы характерен для вариантов 1г.

\* СМ. ОБРАЗЫ РУК ВНИЗУ

**3** Заостренный большой палец с вогнутой тыльной стороной (и–к), подушечка округлая (л). Обычно используется в варианте 1а, но можно и для 1г.

**4** Угловатый большой палец с прямой тыльной стороной, несколько сужающийся к основанию (з–ж), характерная впадинка (м), линия ладони всегда загибается внутрь; обычно такой большой палец используется в варианте 1в.

**5** Загнутый большой палец с округленной тыльной стороной (з), нарисованный с использованием параллельных линий (р); внутри кривой, образуемой пальцем, проходит линия ладони – где-то между с и т. Иногда добавляют овальный ноготь. Обычно такая форма пальца характерна для варианта 1в.

**6** Большой палец с прямой линией тыльной стороны, выступами в точках з и л, утончением в месте окончания первого сустава (п) и глубокой ямкой (м); обычно используется в рамках варианта 1г, но может применяться для 1в и 1а.

**7** Утолщающийся к концу большой палец с вогнутой тыльной стороной и утончением в середине (п) обычно используется в варианте 1г, но прекрасно может подойти и для всех остальных.

**8** Раздутый большой палец во многом похож на тот, что изображен на рис. 2, за исключением того места, на которое указывает стрелка. Обычно такие толстые пальцы используются в варианте 1г.

**9** Большой палец, похожий по форме на молоток, является одним из вариантов показанного вверху реалистического изображения. Обычно используется для изображения некоторых форм пальцев в варианте 1а, но может – и 1в, а иногда (правда, редко) – в варианте 1г.



## СПОСОБЫ РИСОВАНИЯ РУК



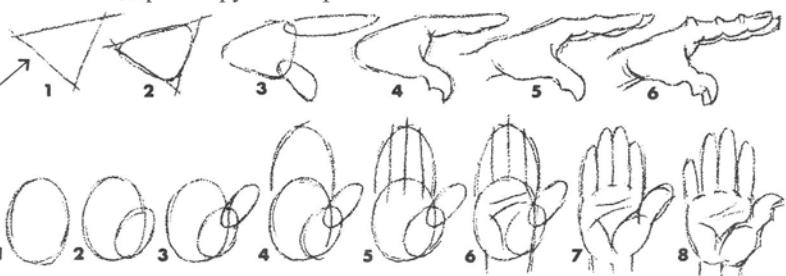
За образцом для рисования рук не нужно далеко ходить – он всегда перед нами. Но почему же тогда их так трудно рисовать, даже если речь идет всего лишь о карикатуре? Все дело в этих пяти пальцах: они могут принимать такие разные формы и делать так много разных движений! Ну и прекрасно! Ведь именно с их помощью мы можем научиться рисовать.

Но помимо этого мы должны научиться рисовать и сами пальцы, потому что наши персонажи не могут постоянно держать руки в карманах.

Часто кисть руки (вид сбоку) может быть нарисована с помощью треугольника.

Но если мы смотрим на кисть сверху или снизу, то ее можно изобразить, используя несколько окружностей.

Невозможно рассмотреть все способы, по-средством которых карикатуристы изображают руки человека.



Но на этой и на следующих страницах показана значительная часть этих способов и подходов. Их можно сгруппировать соответственно задачам, которые выполняет рука, и позиции, которую она занимает. Сюда входят разные стили и приемы, или техника, рисунка. Любая форма руки может быть повторена (иногда с небольшими изменениями) с помощью линий разной ширины, что бывает необходимо в связи с общей манерой рисунка. Но факт остается фактом: чем больше рассматриваешь, изучаешь и рисуешь руки, тем лучше они получаются. Поэтому ниже и приводится столько разных вариантов рук.



**1 РУКИ, СВОБОДНО СВИСАЮЩИЕ ПО БОКАМ.** Руки в таком положении используются карикатуристами чаще всего. Большой палец может быть направлен либо по направлению к туловищу, либо от него. Если смотреть сбоку на фигуру человека, у которого рука свободно висит вдоль туловища, то большой палец может быть и не виден. Что же касается других пальцев, то они бывают либо загнуты назад (вид кисти руки сбоку), либо в сторону туловища (вид кисти руки, обращенной тыльной стороной к зрителю), либо они выпрямлены или растопырены (что часто встречается на карикатурах).



**2 ПРОТЯНУТАЯ ИЛИ ТЯНУЩАЯСЯ ЗА ЧЕМ-ТО РУКА.** Во-первых, карикатурист должен мысленно представить данную позицию руки: будет ли ладонь открытой (пальцы полностью развернуты) или пальцы частично сжаты. Использование большего числа пальцев (рис. 27, 29 и 30) или, наоборот, меньшего, чем бывает на самом деле (рис. 8, 13 и 18), – обычное явление в мире карикатуры. Первый вариант иногда используется в рамках гротескного стиля рисунка, второй – когда рисуют симпатичных (несколько инфантильных) персонажей вроде тех, что появляются в детских мультиках. Форма руки без пальцев, как на рис. 9, может при случае использоваться в целях упрощения или стилизации, но ей все же не хватает выразительности.



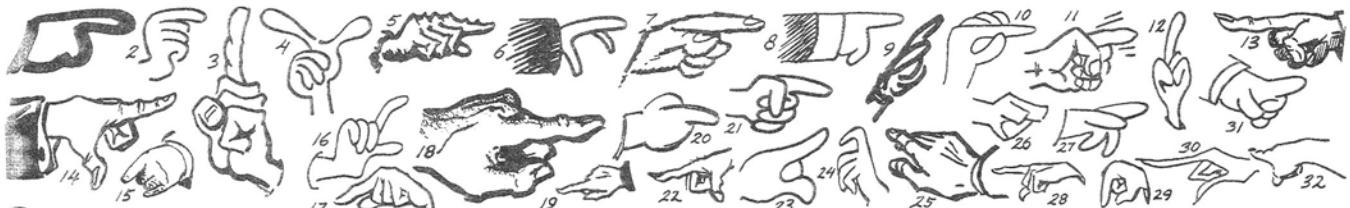
**3 РУКИ, КОТОРЫЕ ЧТО-ТО ХВАТАЮТ.** Этот жест связан с предшествующим, но выполнен в более энергичной манере.



**4 РАСТОПЫРЕННЫЕ ПАЛЬЦЫ.** Такие руки в карикатуре обычно изображают испуг, страх, удивление или оторопь. Пальцы разведены в разные стороны. Без этой формы рук карикатуристу просто не обойтись.



**5 РУКА, ВЫРАЖАЮЩАЯ ПРОТЕСТ: «НЕТ!» ИЛИ «СТОП!».** Обычно кисть такой руки рисуют под прямым углом по отношению к запястью. Пальцы чаще всего соединены вместе и при этом напряжены, ладонь открыта.



**6 УКАЗУЮЩИЙ ПЕРСТ.** В карикатуре встречается очень часто. Указательный палец вытянут вперед, другие пальцы обычно сложены. При этом большой палец может быть отставлен в сторону, подвернут или (если ладонь показана с другой стороны) его не видно.



**7 РУКА, СЖАТАЯ В КУЛАК.** Первое требование – чтобы большой палец и все остальные были повернуты внутрь. Чем сильнее гнев, воинственное настроение или непреклоннее решимость персонажа, тем теснее должны быть сжаты пальцы и большой палец плотно прижат к ним. Та часть большого пальца, где находится ноготь, обычно расположена на уровне двух первых пальцев.



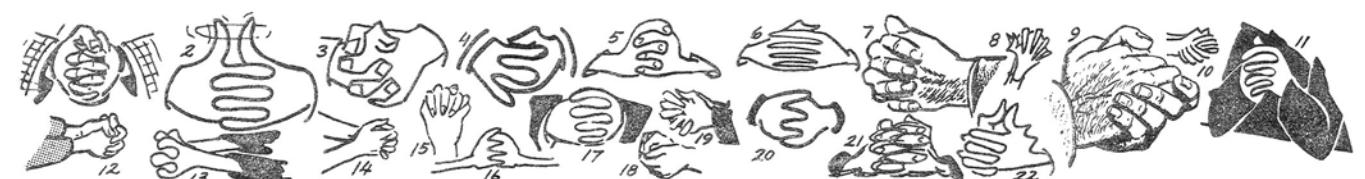
**8 РУКИ, КОТОРЫЕ ЧТО-ТО ДЕРЖАТ.** Число подобных форм рук поистине безгранично, и это отчасти зависит от формы того предмета, который держит рука. Выше представлено довольно много образцов.



**9 РУКИ, КОТОРЫЕ ДЕРЖАТ ПИСЬМА, КАРТОЧКИ ИЛИ ЛИСТЫ БУМАГИ.** Они показаны по отдельности для каждой группы, чтобы проще было найти необходимый образец. Когда вы рисуете вторую руку карикатурного персонажа (первая уже изображена; это относится к любому виду рук), она, естественно, должна находиться в сочетании с первой так, чтобы видно было, что они заняты одним делом.



**10 РУКА В СОСТОЯНИИ ПОКОЯ: ЛЕЖИТ ИЛИ ОПИРАЕТСЯ НА КАКУЮ-ЛИБО ПОВЕРХНОСТЬ.** Пальцы обычно расположены не совсем параллельно поверхности – чаще всего они подвернуты.



**11 СЛОЖЕННЫЕ РУКИ.** Для более простого изображения (вид спереди) лучше всего нарисовать пальцы в виде пружинки , затем добавить линию тыльной стороны ладоней, а затем – большие пальцы.



**12 РУКИ МЛАДЕНЦЕВ И МАЛЕНЬКИХ ДЕТЕЙ.** Кисти детских рук, коротенькие и пухлые, как бы сливаются с такими же пухленькими запястьями. Коротенькие пальчики малышей резко сужаются к кончикам или бывают толстенькими по всей длине.



**13 РУКИ СТАРИКОВ.** В принципе, в мире карикатуры любая рука может использоваться для любого персонажа, и, если это выглядит забавно, кто станет возражать? Но в реальном мире с возрастом на руках у людей появляются всякие нарости и морщины. И в карикатуре можно отметить этот факт на руках персонажей (так же, как и на лицах).



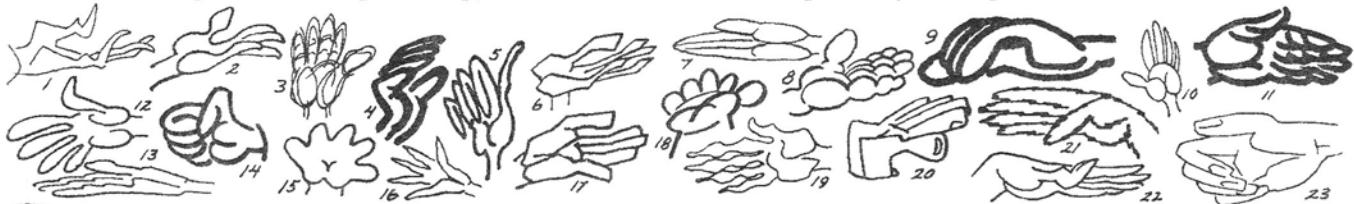
**14 ЖЕНСКИЕ РУКИ.** Опять-таки можно заметить, что часто в карикатуре руки мужчин и женщин совершенно ничем не отличаются. Руки гротескно изображенной женщины могут быть такими же, как у каменщика. Но если того требует сюжет, может оказаться необходимым изобразить ручки карикатурной дамы по-особенному утонченными и нежными.



**15 МОЩНЫЕ ИЛИ СТРАШНЫЕ РУКИ.** Карикатурные персонажи, которые несут в себе нечто зверское или зловещее, могут быть представлены более ярко, если уделить особое внимание их рукам. В этом случае не обязательно отрабатывать их так старательно, как это сделано на некоторых картинках, приведенных выше. Массивные, толстые пальцы (особенно большой палец) уже сами по себе могут очень многое сказать. А длинные узловатые пальцы обычно говорят о странностях характера.

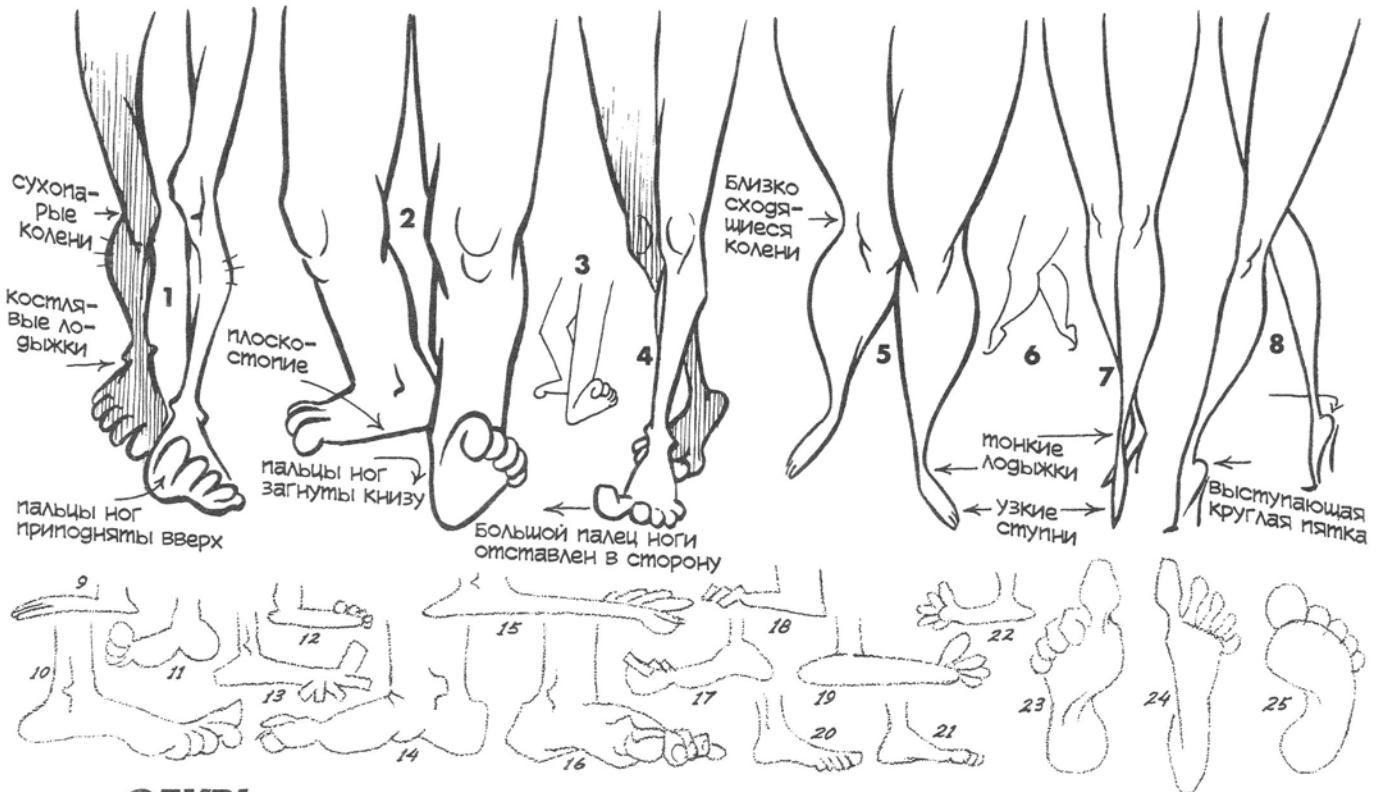


**16 РУКИ, СОВЕРШАЮЩИЕ РАЗЛИЧНЫЕ ДЕЙСТВИЯ.** Невозможно изобразить даже сотую долю всевозможных позиций рук, с помощью которых художник передает то или иное действие. Но можно показать некоторые из них, чтобы помочь новичку разобраться в ряде сложных моментов. Можете попробовать использовать зеркало. Кроме того, отмечайте и собирайте все изображения рук в сложных позициях, которые могут вам пригодиться впоследствии.



**17 «ПЯТКА» ЛАДОНИ.** Единственная причина, по которой я включил в книгу этот раздел, состоит в том, что большинство начинающих карикатуристов совершенно не знают о наличии этого элемента – «пятки» ладони (особенно со стороны мизинца). Внимательно присмотритесь к каждому рисунку. Они могут принести вам много пользы. В первую очередь сэкономить время.

## НОГИ И СТУПНИ



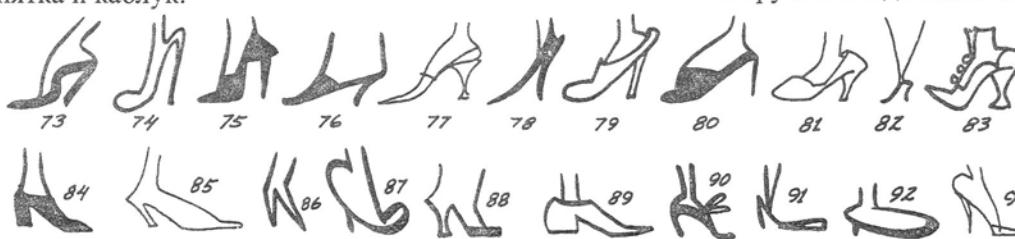
## ОБУВЬ

Сколько бы ни было в реальной жизни видов обуви и человеческих ступней, способов изобразить их на карикатуре значительно больше. Особенно это касается мужских ботинок, которые часто рисуют в виде единого целого с нижней частью брюк. Есть немало типов голых ног (см. выше). Два стоящих рядом ботинка (рис. 26–31) нет нужды повторять на всех остальных рисунках, поэтому далее всюду изображен только один ботинок. В этой книге можно увидеть много других изображений карикатурной обуви.

Здесь же показан реальный ботинок и пунктирной линией обозначены несколько возможных отклонений в сторону гротеска. Обратите особое внимание на то, как далеко могут выступать назад пятка и каблук.



Ниже показаны несколько образцов карикатурных женских туфелек на высоком каблуке. Однако на многих карикатурах женщины носят обычную обувь на плоской подошве. Некоторые даже топают в грубых солдатских ботинках. Более изящные и



модные дамские туфельки можно найти в разделе, посвященном изображению хорошенеких девушек. Можете также поинтересоваться, как изображена женская обувь в специальных юмористических изданиях.

## ОДЕЖДА И СКЛАДКИ ТКАНИ



Обратите внимание, сколько может быть разных позиций для изображения руки, согнутой под прямым углом. Рука всегда должна сгибаться в соответствии с тем, что делает персонаж. Но в карикатуре эти сгибы изображают кто как хочет (или не изображают вовсе) – рука может быть согнута под любым

углом. Некоторые карикатуристы вообще изображают сгибы на одежде персонажа точно так же, как изображали бы изгиб его конечностей. И это вполне допустимо. Конечно, рукав может быть любой ширины. На рисунках вверху задача была другой: показать, как можно изобразить складки на рукаве. Есть карикатуристы, которые предпочитают обозначить такую складку одной линией (рис. 2), двумя (рис. 3) или просто продлением линии, обозначающей границу нижней части руки (рис. 4). На рис. 7 эта складка имеет вид буквы V; на рис. 8 – маленького выступа (обратите внимание на выступ с противоположной стороны, там, где локоть); на рис. 9 эти складки направлены внутрь. На рис. 9, 10, 16, 17, 18, 19, 21 и т. д. можно видеть примеры всевозможных изгибов, обозначающих складки. На рис. 9 складки очень короткие, в то время как на рис. 10 они проходят через весь локоть. На рис. 12, 14 и 16 мы видим складки, очень похожие на настоящие. Складку на локте можно повторить на плече (см. рис. 14, 16, 19, 22, 25 и 26), но этого можно и не делать. На рис. 22, 23 и 24 весь рукав покрыт свободными складками. На рис. 27, 28 и 29 они изображены белыми на черном фоне; то же самое можно сделать с любым из предыдущих рисунков. Складка может быть изначально оставлена белой на черном фоне или позже дорисована поверх фона.



Складки на сгибе брюк можно изображать примерно так же, как и складки на рукаве, только место локтя займет колено. В сущности, рекомендуется использовать всюду один и тот же принцип: сгиб больше чем на 90 градусов создает, соответственно, большую складку; если угол меньше, то и складка меньше. В карикатуре повсюду можно использовать практически одну и ту же форму складки. Так что присмотритесь, как это делают другие карикатуристы!



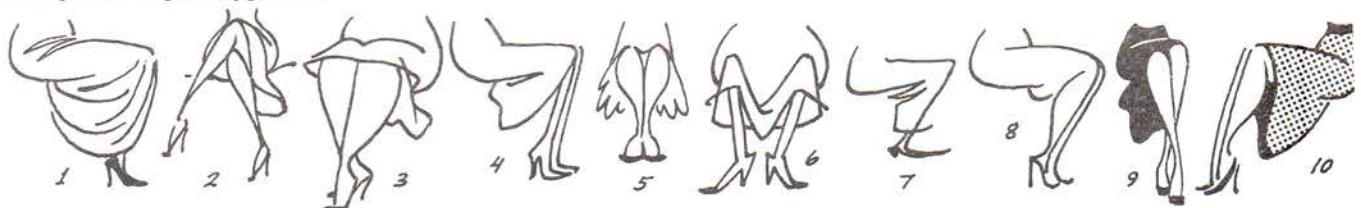
В связи с вопросом о складках одежды можно вернуться к разделу, посвященному сидящей фигуре (стр. 55).



Выше приведены варианты складок одежды для стоящей фигуры: в профиль, анфас и сзади. Во всех этих случаях несущественно, какая именно ткань образует складки. Посмотрите, как они изображены на рисунках по всей книге.



Выше изображены разные модели мужской одежды: элементарно просто и очень детально, сбоку, спереди и сзади. При использовании черного фона линии одежды внутри могут оказаться как бы стерты (рис. 6); а если используется только белый фон, то эти линии могут быть сильно упрощены (рис. 1, 2, 3, 20, 34 и 35) или даже показаны лишь фрагментарно (рис. 21). Посмотрите, как это делают наши товарищи-карикатуристы.



Рассмотрев сидящие фигуры в юбках, вы можете вернуться к разделу, где речь шла о сидящей женской фигуре в целом (стр. 57).



Имеется великое множество способов «разработать» для карикатуры какое-нибудь женское платье. Для начала задайте себе простой вопрос: насколько оно должно быть роскошным? Ответ, естественно, зависит от общего сюжета карикатуры. Нужно просто попрактиковаться, используя для начала только линии. Справа показано, как может выглядеть ткань (в этом очень помогает штриховка).

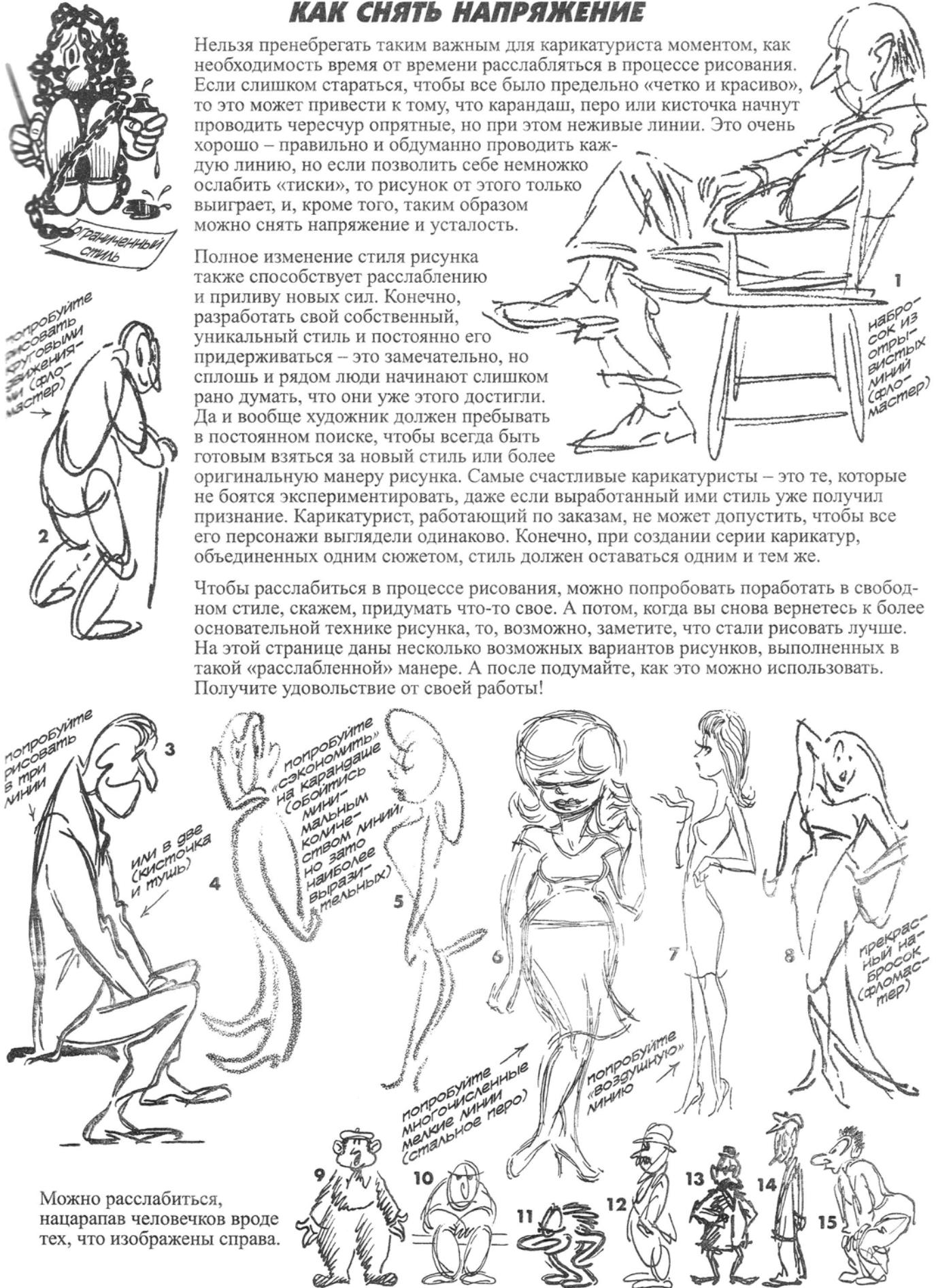


## КАК СНЯТЬ НАПРЯЖЕНИЕ

Нельзя пренебрегать таким важным для карикатуриста моментом, как необходимость время от времени расслабляться в процессе рисования. Если слишком стараться, чтобы все было предельно «четко и красиво», то это может привести к тому, что карандаш, перо или кисточка начнут проводить чересчур опрятные, но при этом неживые линии. Это очень хорошо – правильно и обдуманно проводить каждую линию, но если позволить себе немножко ослабить «тиски», то рисунок от этого только выиграет, и, кроме того, таким образом можно снять напряжение и усталость.

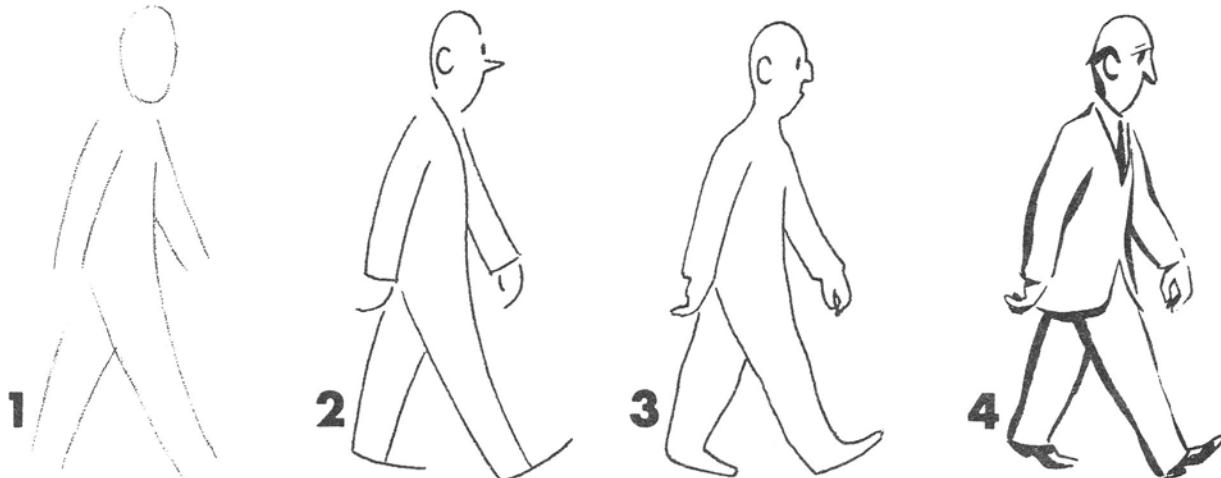
Полное изменение стиля рисунка также способствует расслаблению и приливу новых сил. Конечно, разработать свой собственный, уникальный стиль и постоянно его придерживаться – это замечательно, но сплошь и рядом люди начинают слишком рано думать, что они уже этого достигли. Да и вообще художник должен пребывать в постоянном поиске, чтобы всегда быть готовым взяться за новый стиль или более оригинальную манеру рисунка. Самые счастливые карикатуристы – это те, которые не боятся экспериментировать, даже если выработанный ими стиль уже получил признание. Карикатурист, работающий по заказам, не может допустить, чтобы все его персонажи выглядели одинаково. Конечно, при создании серии карикатур, объединенных одним сюжетом, стиль должен оставаться одним и тем же.

Чтобы расслабиться в процессе рисования, можно попробовать поработать в свободном стиле, скажем, придумать что-то свое. А потом, когда вы снова вернетесь к более основательной технике рисунка, то, возможно, заметите, что стали рисовать лучше. На этой странице даны несколько возможных вариантов рисунков, выполненных в такой «расслабленной» манере. А после подумайте, как это можно использовать. Получите удовольствие от своей работы!

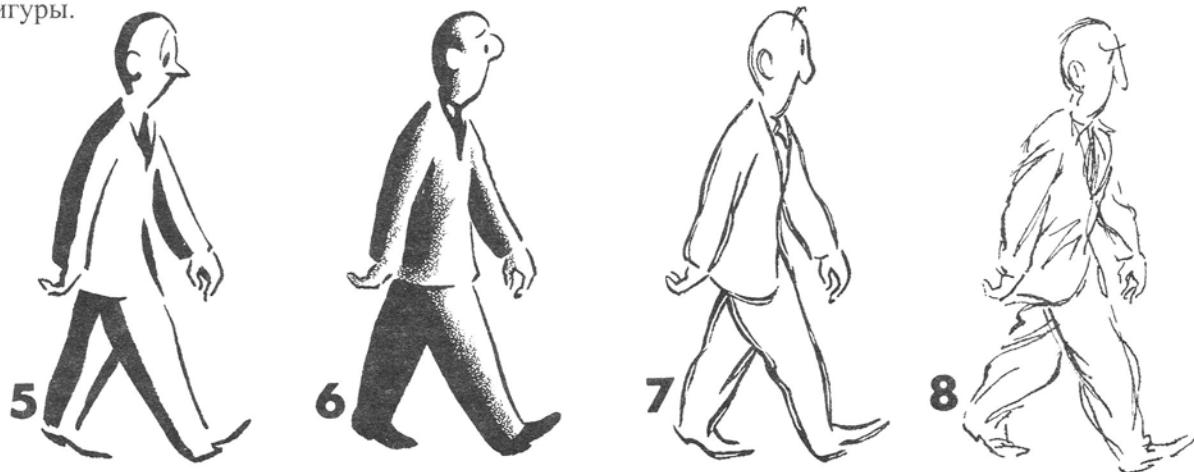


Можно расслабиться, нацарапав человечков вроде тех, что изображены справа.

## РАЗНООБРАЗИЕ СТИЛЕЙ И ТЕХНИК ИСПОЛНЕНИЯ



Все фигуры, изображенные на последующих двух страницах, созданы на основе одного базового эскиза (рис. 1). Для этого прекрасно подходит бумага стандартного формата. Простые линии на рис. 2 и 3 можно сделать шариковой ручкой. На рис. 3 нет линий воротника и манжет. На рис. 4 толстые и тонкие линии, проведенные кисточкой, подчеркивают разницу между освещенностью левых и правых, нижних и верхних граней фигуры.



На рис. 5 широкие мазки кисти слева сочетаются с прерывистыми, тонкими линиями справа. А на рис. 6 основательные мазки кисти сочетаются с черным карандашом. На рис. 7 линии, проведенные кисточкой, разделены надвое полосками белой ретуши. Рис. 8 – набросок, выполненный легкими и мягкими движениями пера. Обратите внимание на прерывистый характер линии, которая в некоторых местах удваивается.

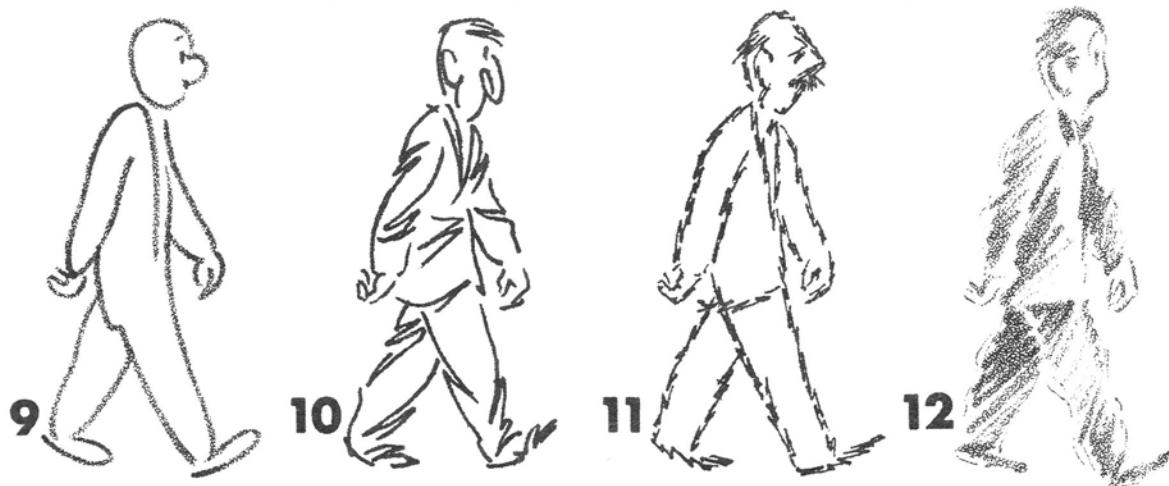


Рис. 9 сделан довольно широкими карандашными линиями. Обратите внимание на округленную линию манжет, воротника и брюк, как бы повторяющую ту, которая обрисовывает голову, руки и ноги. На рис. 10 зигзагообразные линии нарисованы толстым фломастером. На рис. 11 контур из штрихов наподобие маленьких молний нарисован стальным пером. На рис. 12 внутренняя часть сделана карандашной штриховкой, а линия контура проведена почти невидимыми штришками очень тонко отточенного карандаша.



13



14



15



16



17



18



19



20

На рис. 17 использована та же кисточка, но линии проведены совсем по-другому. Рис. 18 – набросок остро отточенным карандашом (причем каждая часть тела нарисована как бы отдельно). Рис. 19 сделан так: сначала вычерчен жесткий контур, а затем большая часть его полностью затушевана. На рис. 20 контур сделан кисточкой, внутренняя часть (рукав, борт пиджака и ноги) затушевана карандашом, по большей части методом отмывки.



21



22



23

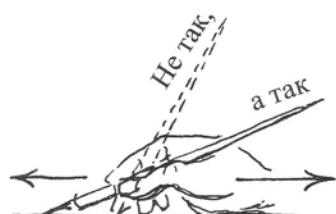


24

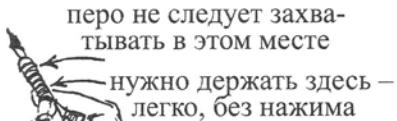
Свободная линия, проведенная тонким маркером на рис. 21, дополняется отмывкой, более густой в местах, где падают тени. Рис. 22 полностью выполнен стальным пером. Обратите внимание, в каком направлении проводились линии. Контур вышагивающего на рис. 23 чопорного господина сделан кисточкой, внутри нарисована легкая полутень. На рис. 24 шаг вразвалочку получен с помощью кисточки. Находящаяся сзади нога специально приподнята, чтобы уместилась длинная ступня. А теперь попробуйте придумать что-то от себя!

## «БЛУЖДАЮЩАЯ» ЛИНИЯ

Чтобы отдохнуть и расслабиться, вы можете делать зарисовки как бы «блуждающей» линией, проведенной пером. Выберите подходящий кусок (не меньше чем 25x50 см) качественного, хорошо выложенного тонкого картона (подойдет и однослоиный). Если вы будете рисовать птиц и мелких зверушек, то можно использовать перо марки «Hunt» № 99 или «Gillott» № 170 (или их эквиваленты). По шершавой или пористой бумаге трудно провести легкую линию, и от чернил полетят брызги, а вам нужно, чтобы перо скользило легко и свободно.



При движении вперед и назад



Не следует вести перо очень быстро – пусть оно как бы блуждает, следя вашей мысли. Время от времени останавливайтесь посреди рисунка, чтобы посмотреть, не нужно ли еще раз пройтись по той же линии или лучше начать совсем с другого места. Иногда в процессе работы вы можете слегка перекатывать перо между пальцами. Достаточно изменить нажим на перо, чтобы то тут, то там изменить направление линии.

Начинайте с глаз. Потом поставьте пятнышко зрачка – выше или ниже одного из кружков (см. рис. 2, 3 и 8).

8



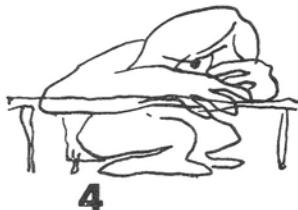
1



2



3



4



5



7



6

Рукам и ногам можно намеренно придавать самые невероятные формы.

Ступни практически не имеют значения. Попробуйте обвести чернилами легкий карандашный набросок. Сделайте несколько рисунков с открытыми и закрытыми глазами

Руки и ноги могут «растить» прямо из головы, как на рис. 7.



9



10



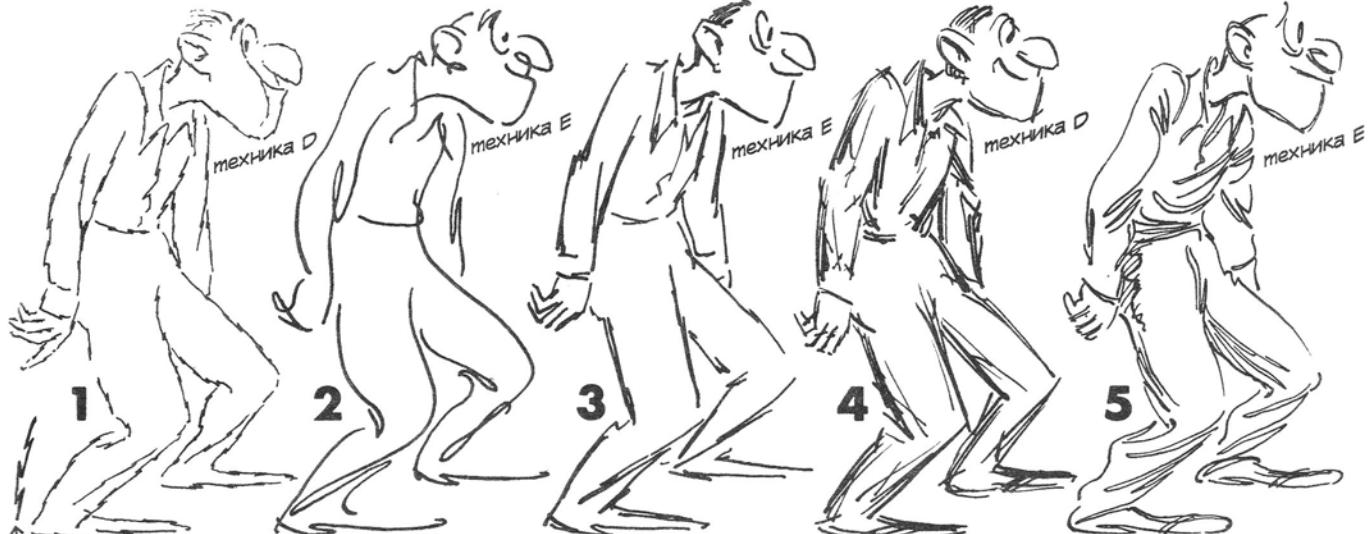
11



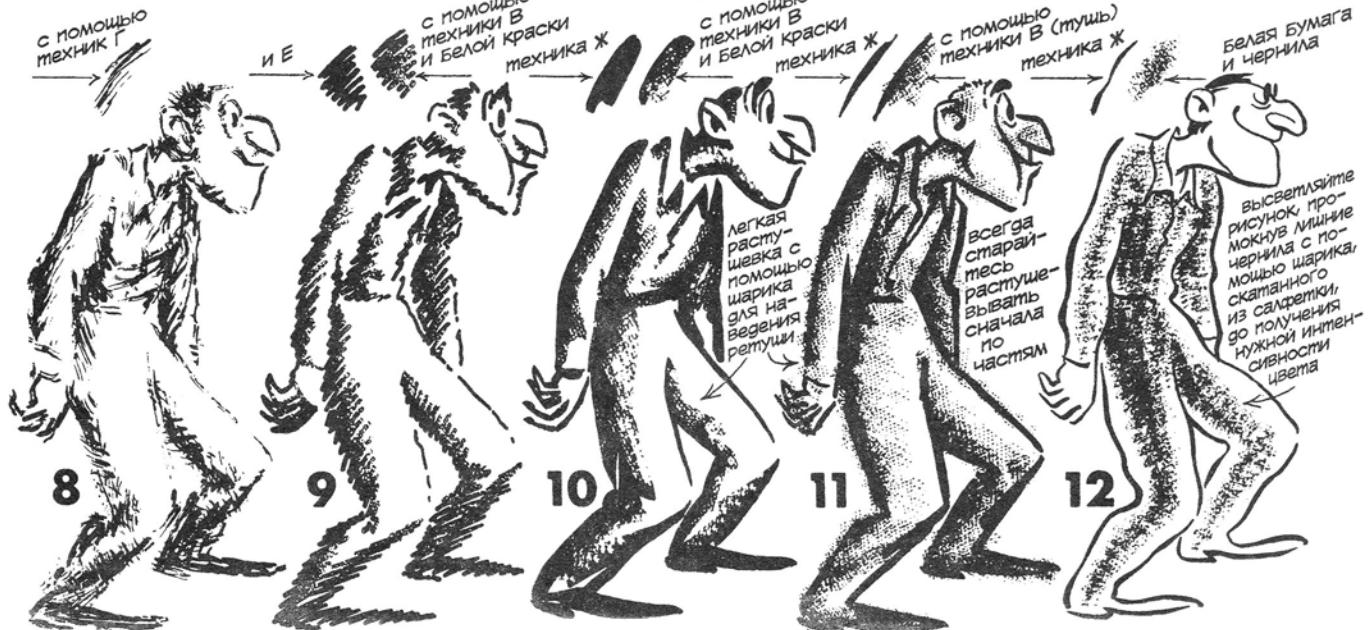
12

Этот вид карикатуры подходит для рекламы – чтобы сделать ее более разнообразной, или для иллюстрации каких-нибудь «заумных» текстов. Не забывайте о тех базовых принципах, которые уже обсуждались в разделах, посвященных изображению лица и тела. Подумайте над тем, как их применить к технике «блуждающей» линии.

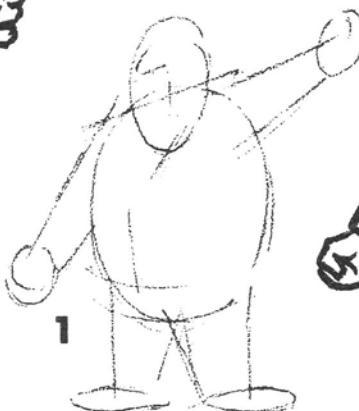
# **«ПРОВЕТРИВАНИЕ» КАРИКАТУРЫ**



«Проветрить» карикатуру означает придать рисунку свежесть, яркость. В карикатуре довольно часто используется твердая непрерывная линия – это смотрится прекрасно. Но многие искусшенные карикатуристы предпочитают более «легкую» линию. Этого можно достичь следующим образом: 1. Сделать линию прерывистой. 2. Использовать линии разной толщины. 3. Сделать линию более неровной. Это относится также и к штриховке. Стиль может быть «жестким», но при этом оставаться свободным и «воздушным». Все приведенные здесь фигуры (рис. 1–12) выполнены на гладком картоне с помощью следующих художественных принадлежностей:



## КАК РИСОВАТЬ КАРИКАТУРУ ДЛЯ ПЕРЕДОВОЙ СТАТЬИ



Начните с тонкого карандашного наброска.

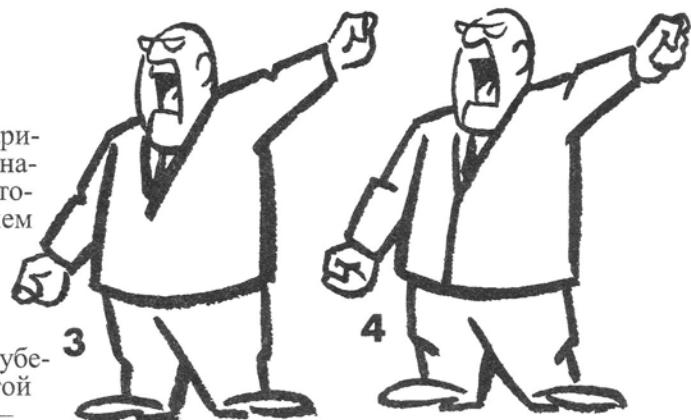


Этот контур выполнен прямыми непрерывными линиями, нанесенными кисточкой.

Часто в карикатуре на политическую тему или для карикатур, помещаемых на первых страницах газет и журналов, используется четкая и «мощная» отработка, о которой мы расскажем ниже. Одиночные, вроде бы ни с чем не связанные рисунки, помещаемые на заполненной текстом первой странице, обычно делают более «монументальными», конкретными и четкими, чем все другие виды карикатуры. Газетная передовица окажется плоской и пресной, если не будет искренней и убедительной. Поэтому и карикатуру, помещенную на этой странице, не следует рисовать тонкой легкой линией – она должна быть сильной и броской. Существует много стилей для рисования таких карикатур. Начинающим карикатуристам мы предоставим возможность посмотреть, как можно сделать рисунок максимально экспрессивным.

На всех 18 рисунках изображена одна и та же фигура, немного уменьшенная по сравнению с основной (вверху слева). Это сделано для того, чтобы помочь начинающему карикатуристу сосредоточить внимание на разных вариантах отработки одного и того же черно-белого изображения. Все примеры выполнены на стандартном листе бумаги с грубозернистой фактурой – за исключением большой фигуры вверху, которая нарисована кисточкой и тушью на бумаге для акварели с поверхностью средней шероховатости. Обратите внимание, каким образом на первом эскизе художник придал «каркасу» фигуры дополнительное ощущение «весомости», добавив нескольких линий, направленных вниз.

Хотя это и необязательно, но рисунку можно придать дополнительную «значимость» и силу, сделав линии фигуры несколько расширяющимися книзу (как это бывает у массивных построек). Следующие примеры должны дать пищу воображению и побудить тех, кто учится рисовать карикатуру, попробовать самостоятельно применить некоторые из этих или каких-либо других методов (см. также стр. 82, 83, 85, 88, 89, а также 112).



То же, что на рис. 2, плюс впадинки в месте локтей и изгибы в области колен.

Единственная зигзагообразная линия, направленная внутрь, отмечает локти и колени.



Развоененная зигзагообразная линия, направленная внутрь, отмечает локти и колени.

Контур, более пригодный для того, чтобы обозначить детали внутри фигуры. Плечи сделаны в виде «горбинок», а все остальные линии имеют более естественную форму.



7

«Эскизная» техника с помощью кисточки и пера.



8

Линии, проведенные толстой кисточкой по контурам фигуры, дополнены вертикальными линиями, проведенными пером внутри.



9

Линии, проведенные толстой кисточкой, и отмывка.



10

Простая геометрическая тень цилиндрической формы с одной стороны фигуры.



11

Обширное теневое пятно с одной стороны плюс «тень, падающая от фигуры» с противоположной стороны.



12

«Плавающая» штриховка внутри фигуры.



13

Полужесткая кисточка – контуры фигуры во многих местах оставлены белыми, а частично сделаны серыми с помощью карандаша.



14

Эскиз, нарисованный авторучкой (с широким пером) и тушью.



15

Достаточно толстый маркер плюс отдельные линии, проведенные пером, и белая ретушь.



16

Толстые линии, грубо проведенные карандашом, сохраняют все очертание фигуры.



17

Косая карандашная штриховка с темными акцентами в местах складок и сгибов.

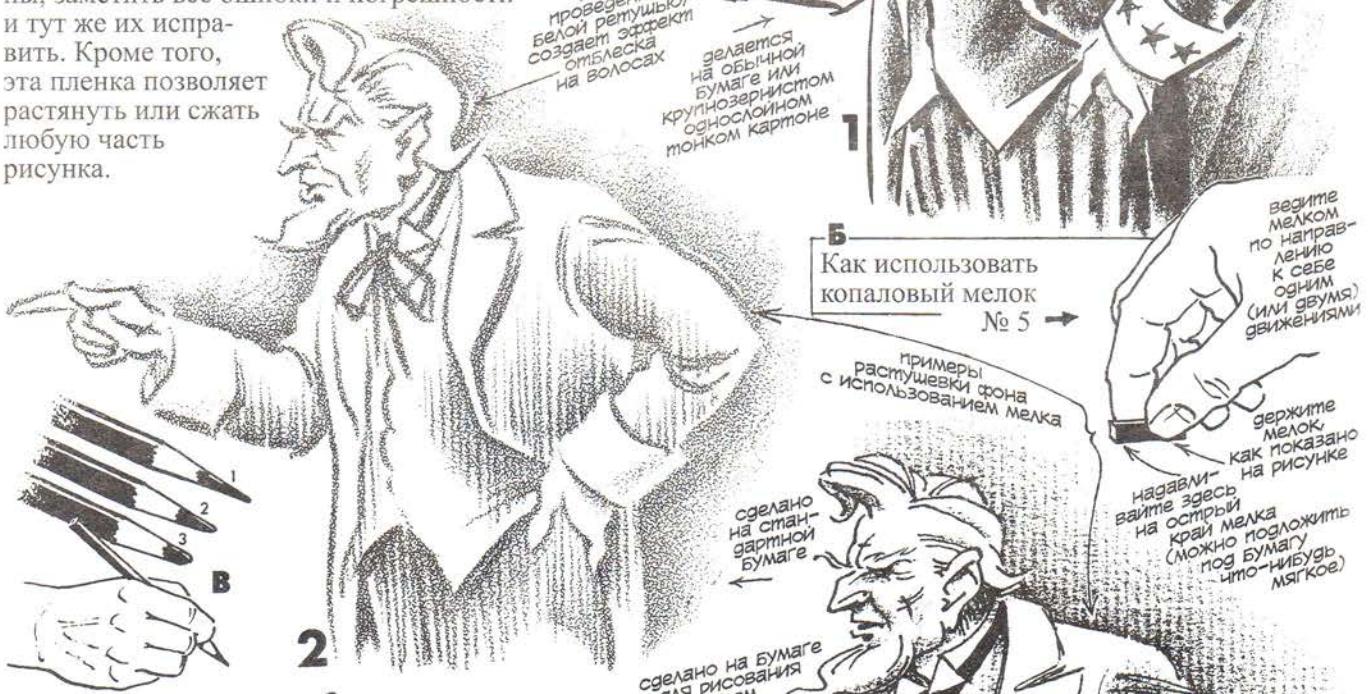


18

«Сверкающая» штриховка, сделанная кисточкой, и перекрещивающиеся линии, проведенные пером с отдельными точками по краю и «звездочками» белой ретушью на черном фоне.

# КАРИКАТУРА ДЛЯ ПЕРЕДОВОЙ СТАТЬИ – ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Вот хороший метод разработки эскизов карикатуры: с помощью кальки или специальной пленки для переводных картинок создать набросок (принимая во внимание, что он будет затем перевернут как бы наизнанку), а затем сразу же перевести его на другой лист, как показано на рис. А. Если карандаш не слишком твердый (подойдут HB или F), это можно сделать при необходимости несколько раз. Преимущество этого метода заключается в том, что есть возможность посмотреть свежим взглядом на рисунок с обратной стороны, заметить все ошибки и погрешности и тут же их исправить. Кроме того, эта пленка позволяет растянуть или сжать любую часть рисунка.



Держите при себе три черных карандаша № 935 марки «Prismacolor», заточенных по-разному. Они использовались для рис. 2 вместе с прямоугольным мелком.



Отработка рис. 4 более четкая и основательная как с точки зрения линий контура, так и наложения теней (которые в некоторых местах плавно переходят в контур).

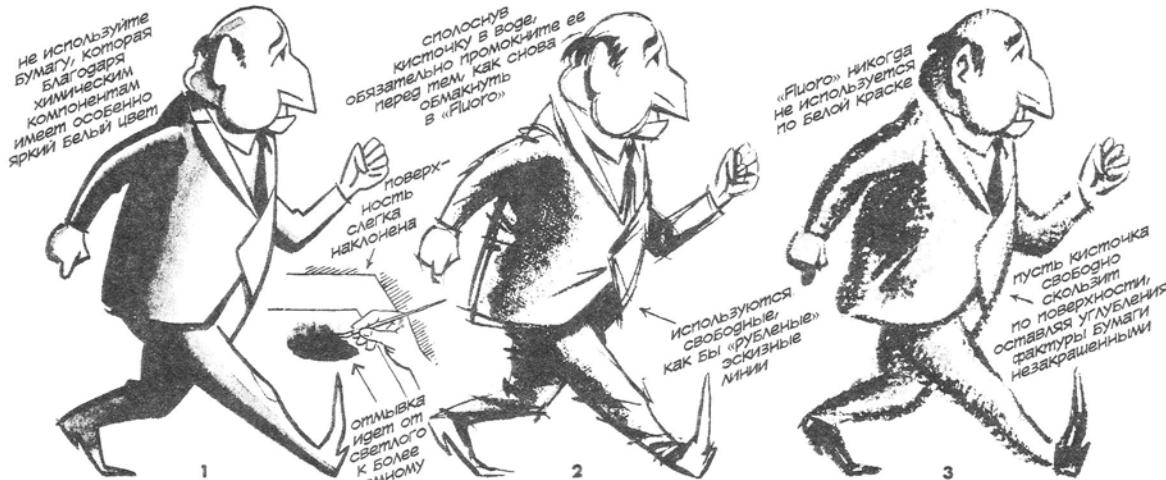


На рис. 3 использована авторучка с пером средней ширины с добавлением мелка и карандаша. Рисунки 1–4 слегка уменьшены.



## «МОКРАЯ» ОТМЫВКА С ПОМОЩЬЮ «FLUORO» ПРИ РИСОВАНИИ КАРИКАТУРЫ

«Fluoro» – это специально разработанный процесс для «мокрого» наложения отмычки.



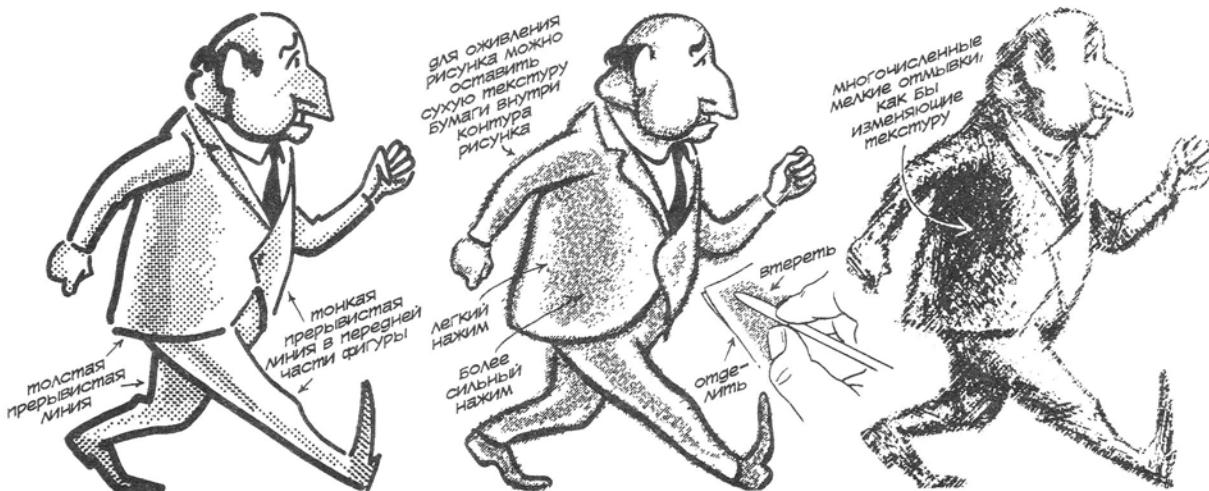
Выше приведены примеры «мокрой» размычки рисунка с использованием «Fluoro» вместо воды плюс подцветка черной краской, тушью или черной краской «Fluoro». Когда покупаете все, что нужно для работы с «Fluoro», попросите дать вам также инструкцию.

**1** Контур фигуры выполнен чернилами или темным раствором с помощью кисточки или пера. Использован хороший плотный картон, предназначенный для иллюстраций. Рисунок покрывается раствором (от светлого до более темного) методом размычки на наклонной поверхности. Для этого необходимо повернуть рисунок так, чтобы голова фигуры была направлена влево, а ноги – вправо. Основательно смочите кисточку в «Fluoro».

**2** Эскиз, контур которого выполнен в более «живом» стиле. Для оживления самых светлых частей рисунка в смесь добавлено немного пигмента. Работают обычно с тремя-пятью оттенками, не больше. Там, где на рисунке должен быть густой черный цвет, «Fluoro» не используется. Самая легкая размывка производится с помощью марлевого шарика.

**3** Более грубый эскиз, сделанный с помощью кисточки на шероховатой бумаге для акварели. При работе с «Fluoro» всегда большую роль играют детали. Для самой светло-серой части отмылок можно прибавить больше растворителя. Для исправления ошибок достаточно капнуть белой краской.

## «СУХОЙ» МЕТОД ШТРИХОВКИ СО СПЕЦИАЛЬНЫХ ПЛЕНОК



**4** Штриховка трех фигур выше сделана по «сухому» методу перевода с образца. При этом вы кладете лист, с которого переносится изображение штриховки, поверх листа с затушеванным контуром и втираете образец с помощью пластикового колпачка шариковой ручки или чем-то подобным. Для нанесения второго слоя штриховки (как под рукой у персонажа) сдвиньте лист, с которого перенесите штриховку, и точно так же перенесите другой слой точек, образующих штриховку.

**5** В данном случае контуры рисунка сделаны более свободно, с использованием кисточки, а затем перенесены на бумагу путем легкого похлопывания по ней (с одной стороны). Вначале, используя наполовину заостренный колпачок авторучки, переводятся все линии, создающие теневое пятно. Время от времени можно приподнимать верхний лист, чтобы посмотреть на результат. В последнюю очередь производится штриховка теней в средней части фигуры.

**6** Третий образец выполнен с помощью копировальной бумаги, положенной на лист бумаги, на который должно быть переведено изображение. Все это положите на лист толстого картона, а затем разогните в соответствии с контуром. Остальную часть тени получаем путем круговых движений (но не похлопывания) листа бумаги в разных направлениях, насыщая один слой на другой.

## РЕКЛАМНАЯ КАРИКАТУРА



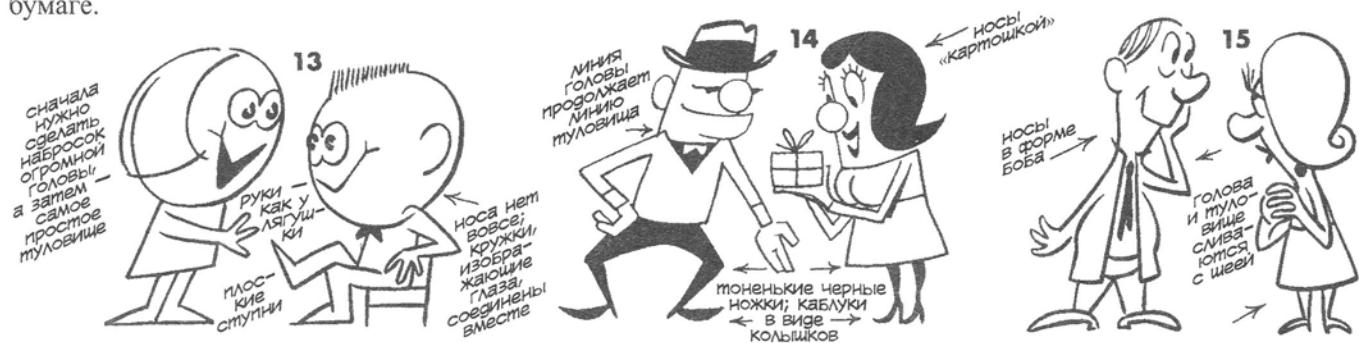
В сущности, любую карикатуру можно назвать рекламной, если она используется для рекламных целей. И наоборот, многие из тех карикатур, которые специально предназначены для рекламы, с трудом найдут себе место где-нибудь еще. Суть не в том, что рекламная карикатура должна иметь какие-то характерные отличительные черты, поскольку ее нельзя по-настоящему оценить отдельно от конкретной рекламы. Рисунок можно считать удавшимся, если он дает положительный ответ на два вопроса: может ли он захватить внимание зрителя, и может ли он еще больше «раскрутить» ту информацию, которая содержится в основном тексте рекламы?

Выше нарисованы забавные человечки, которые как бы говорят: «Мы пришли из мира рекламы». При этом все они разные. Обратите внимание, какие простые фигуры используются для их построения. Они нарисованы с помощью дешевого толстого пера или фломастера. Внимательно приглядитесь к этому ряду персонажей, выделив каждый элемент рисунка, чтобы рассмотреть его по отдельности: носы, а затем все остальное – форму головы, тела, рук, ног и т. д. Подумайте, что вы могли бы изменить или добавить к эти рисункам от себя.

### РИСУНКИ, ПРИВЛЕКАЮЩИЕ ВНИМАНИЕ К РЕКЛАМЕ



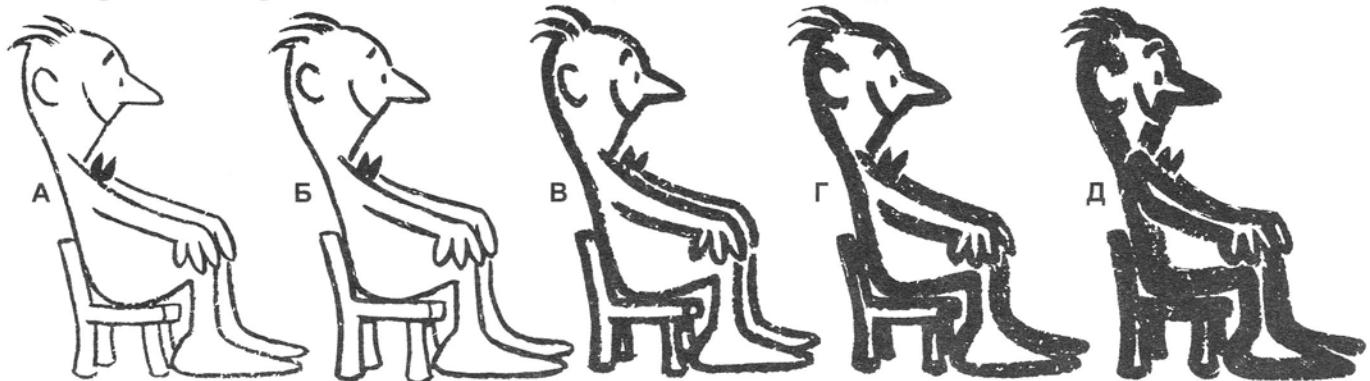
На рис. 7 внутри контура используются только тонкие линии (кроме галстука). Все места сгибов линий отмечены как бы маленькими веерами (что всегда привлекает внимание). Пространство вокруг фигуры окаймляет растушевка, сделанная мелком по зернистой бумаге. Рис. 8 – сплющенный овал головы (очень подходит для рекламы), фломастер. Рис. 9 – тонкое стальное перо плюс черная растушевка, сделанная кисточкой. Рис. 10 – тело, голова и шляпа имеют абстрактные геометрические очертания. Рот и брови сходятся в одной точке, где к ним примыкают «стрелки» глаз. Рис. 11 сделан карандашом № 935 на обычной бумаге. Рис. 12 – толстые линии, проведенные кисточкой. Фон затушеван угольным карандашом по рифленой бумаге.



Часто бывает, что для рекламных объявлений требуется наличие двух персонажей, ведущих между собой диалог. Выше представлены несколько вариантов на эту тему (рис. 13, 14, 15).

## ШИРИНА ЛИНИИ В РЕКЛАМНОЙ КАРИКАТУРЕ

Есть одна деталь, которую должен принимать во внимание любой начинающий карикатурист, – это ширина линии в рисунке. Перо, которое он держит в руке, может само задавать эту ширину – нужно только уметь его выбрать. А если речь идет о каком-то ином художественном инструменте, с помощью которого можно



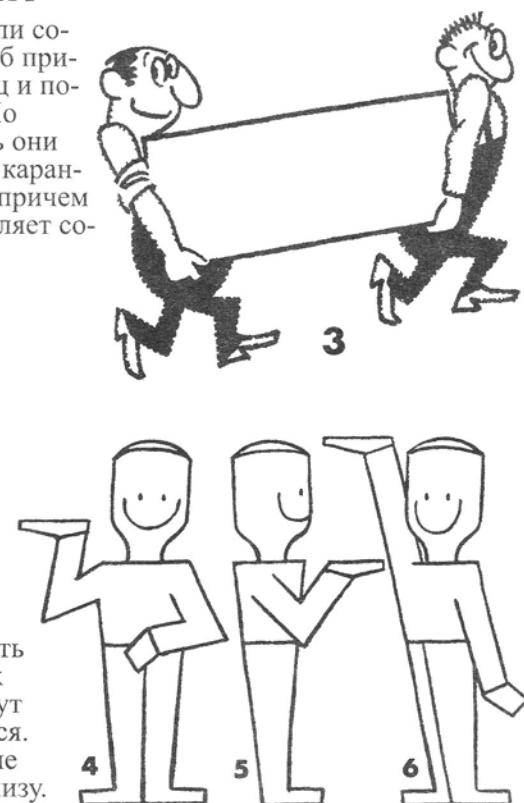
проводить линию (и все дело лишь в силе нажатия) – кисточке, авторучке или даже карандаше, – то выбор за вами. Особенно это важно в рекламе, так как здесь необходимо провести линию достаточно эффектную, чтобы она сразу же привлекла внимание людей. Но реклама иногда нуждается и в более тонкой, порой почти воздушной линии. Тонкую линию, как на рис. А, тоже можно использовать, но годится и гораздо более широкая линия, как на рис. Д, и без растушевки черным цветом внутренней части фигуры – так, чтобы внутри ее оставались только тонкие белые полоски (что придает картинке сходство с негативом фотографии). В рис. Д есть и белые коротенькие линии, сделанные для большей выразительности (в передней части рта и бровей), а также чтобы выделить плечи и галстук. На рис. Г и Д кажется вполне оправданным, что широкие линии контура передней руки и ноги поглотили линии контура дальних рук и ног. Если использовать большее число вариантов разных линий (толстых и тонких) при изображении той же фигуры, то, пожалуй, более толстые линии следовало бы использовать в левой и нижней ее части. Все рисунки вверху выполнены кистью (в одних местах линия становится толще, а в других кисточка меньше смочена в туши) на бумаге для акварели, которая создает эффект нескольких светлых пятен и легкой шероховатости, что несколько оживляет рисунок. Если кисточка основательно смочена краской и кое-где линия получится слишком «влажной», подправьте ее белой ретушью. Такой подход можно применять ко многим простым карикатурам. Он великолепно подходит для рекламы. Попробуйте сами нарисовать что-нибудь подобное!

## КАРИКАТУРНЫЕ ПЕРСОНАЖИ, ПРЕДНАЗНАЧЕННЫЕ ДЛЯ ОБЪЯВЛЕНИЙ

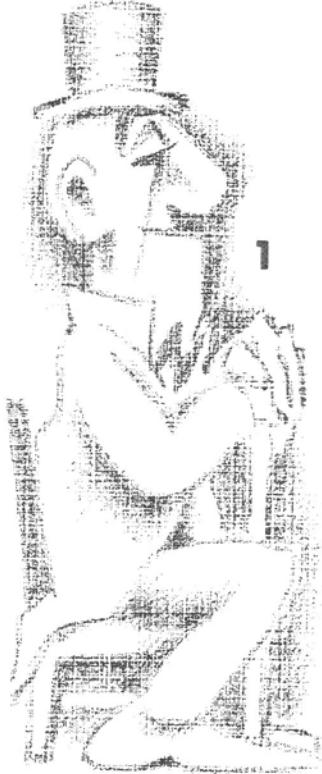
Можно изобразить, как двое рабочих несут какое-то объявление или сообщение – оно может быть любым. Это очень эффективный способ привлечь внимание людей к данному сообщению. По выражениям лиц и позам персонажей на рис. 1 сразу видно, что работа ох как тяжела! Но обычно у персонажей такого рода лица значительно веселее – ведь они несут какие-то иные хорошие известия. Рис. 1 сделан кисточкой и карандашом на обычной бумаге. Рис. 2 – толстой и тонкой кисточками; причем у персонажей нет ни ушей, ни рукавов, ни штанин, а нос представляет собой треугольник, небрежно прилепленный к овальной голове. Рис. 3 сделан фломастером на гигроскопичной бумаге плюс перо и ретушь для дополнительных грубых складок на одежде.



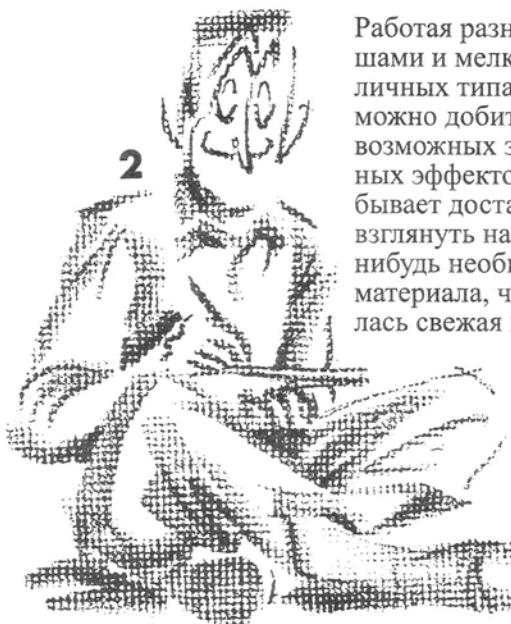
Справа изображены три маленьких персонажа, похожие на деревянных человечков. Они нарисованы с помощью прямых линий, если не считать пары кривых, изображающих голову. Человечки что-то несут и, похоже, очень этим гордятся. Обратите внимание на прямые плечи и тело, сужающееся книзу.



## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗЛИЧНЫХ ТИПОВ БУМАГИ



1



2



3

Работая разными карандашами и мелками на различных типах бумаги, можно добиться всевозможных зрительных эффектов. Иногда бывает достаточно взглянуть на какую-нибудь необычную текстуру материала, чтобы тут же родилась свежая идея, которая принесет замечательный результат.

Рис. 1 и 2 выполнены на специально подготовленном холсте (в одном случае с тонкой, а в другом —

с грубой текстурой). Рис. 1 сделан методом наложения тени вокруг контура очень твердым квадратным художественным мелком. Давление на мелок усиливается по направлению к контуру, очерчивающему фигуру, но пространство внутри его в основном остается незакрашенным. Рис. 3 сделан графитовой палочкой на обычной бумаге. Другие типы бумаги, использованные для представленных на этой странице рисунков, имеют пористую или зернистую поверхность, что и определяет характер линий и теней.



4



5



6



7



8



9



10



11

Поэкспериментируйте с разными маркерами или темными литографическими карандашами (рис. 8) или попробуйте проводить линии кисточкой (рис. 11).

## ЕЩЕ НЕСКОЛЬКО СТИЛЕЙ И ТЕХНИЧЕСКИХ ПРИЕМОВ, ПРИМЕНЯЕМЫХ В РЕКЛАМЕ



Ширина линий может быть разной — от самой толстой до самой тонкой. Рис. 1, 2 и 3 выполнены тонким стальным пером. Рис. 4 — толстым белым маркером, рис. 5 — черным маркером.



Голова (рис. 1) нарисована на зернистой бумаге, которая придала особую фактуру легкой карандашной штриховке, используемой для изображения теней.



На рис. 6 резкие линии, сделанные кисточкой, и особым образом отретушированные поверхности (мелок по мелкозернистой бумаге) напоминают художественный стиль «модерн». Обратите внимание, что одни линии напоминают длинные узкие треугольники, а другие — наложенные друг на друга параллелограммы; как они пересекаются в местах изгибов контура фигуры. Все пропорции вполне реалистичные.

Рис. 7 и 9 составлены практически из одних вертикальных линий. Толстые черные мазки, сделанные кисточкой на рис. 7, придают лицу зловещее выражение. Рис. 9, выполненный на бумаге грубой фактуры, затем подретуширован карандашом. Рис. 8 выполнен в шутовской манере пером № 170 марки «Gillott». Ширина линий зависит от нажима на перо: чем больше нажим, тем шире линия.

Эта карикатура нарисована на высококачественном, очень гладком толстом картоне.



## ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ ПРИ РИСОВАНИИ ЖЕНСКИХ ФИГУР



1



2

В рекламе часто требуется, чтобы карикатурные персонажи держались руками за край чего-то (например, край страницы), где что-то написано, или что-нибудь несли в руках, предлагая данную продукцию или услуги. Для этого очень подходит прямая, длинная, четко проведенная линия. Сделав набросок фигуры карандашом (как это можно сделать – см. раздел, посвященный изображению женских фигур), возьмите круглую соболью кисточкой № 2 и точно направьте на данное место рисунка, вертя ее между пальцами. Сначала проведите толстые линии задней части фигуры, при этом надавливая на кисточку сильнее, чем обычно. Обратите внимание, как линии контура ног сливаются в том месте, где находятся лодыжки (рис. 1, 2 и 3). Присмотритесь: низ юбки обозначен пучком тоненьких легких линий. Рис. 5 нарисован более абстрактно, без кистей рук и ступней, с X-образными линиями тела, пересекающимися в области талии.



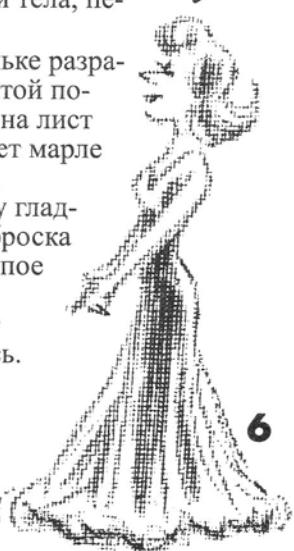
3



4



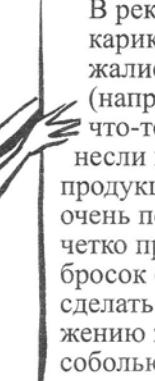
5



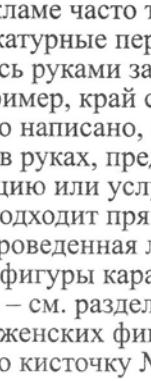
6

Рис. 7 выполнен мягким художественным карандашом по белой клеенке; рис. 8 и 9 – карандашом (тонкие линии) и краем квадратного художественного мелка (широкие линии и фон). Несколько больший нажим по контуру фигур, в то время как в других местах сила нажима постепенно сходит на нет.

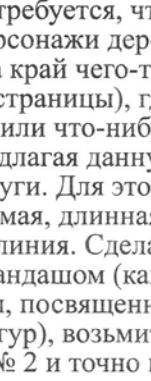
7



8



9



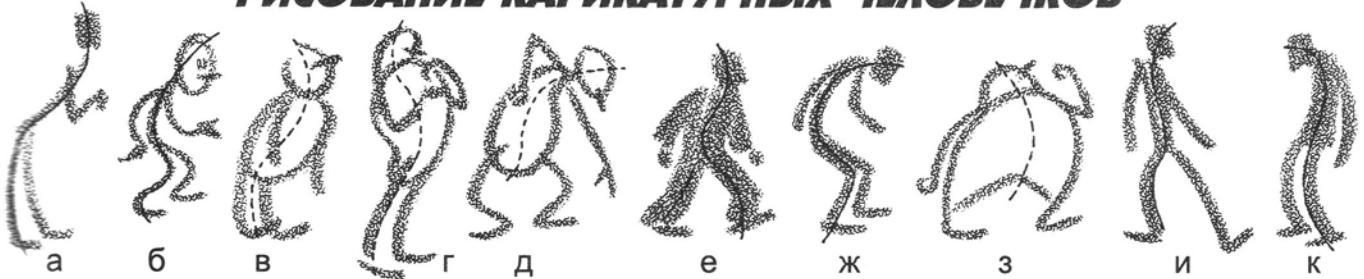
10

На рис. 10 фон создан тремя широкими полосами плоской стороной художественного мелка.



←  
Эта фигура выполнена кисточкой и белой краской, за исключением деталей лица и заднего контура волос.

# **РИСОВАНИЕ КАРИКАТУРНЫХ ЧЕЛОВЕЧКОВ**



Одна из главных трудностей, с которой сталкивается начинающий карикатурист, – это придание своим персонажам живости движений. Иногда жесткость и неподвижность изображения бывает вполне подходящим приемом, если соответствует сюжету рисунка, – например, когда нужно передать строгий или неумолимый характер персонажа. Но все же в большинстве случаев карикатурные образы создаются изогнутыми, неправильными, как бы пульсирующими линиями. Это чувство движения начинается с головы и шеи и распространяется на все тело практически любого персонажа. Например, фигурка на рис. а стоит в «жесткой» позе, хотя и наклонившись вперед. И эта поза выглядит намного лучше, чем если бы фигурка была нарисована просто вертикальной, как палка, – тогда она выглядела бы совершенно неподвижной и неживой. Фигурка на рис. б изогнулась, будто резиновая. Посмотрите, как «ось», или линия движения, проходит через каждую фигурку. Помните маленькую хитрость с перспективным сокращением одной из ног шагающего персонажа? В данном случае одна нога нарисована несколько выше другой (см. рис. б, г, ж и к). Практика рисования карандашом маленьких человечков вроде этих поможет вам обрести уверенность в своих силах, а уж потом нетрудно будет отработать отдельные детали на любом изображении, которое хотя и нарисовано по схеме, но будет казаться «живым». Ниже показаны разные человечки, которые ведут активную жизнь; они нарисованы



## **ЧЕЛОВЕЧКИ, СОСТОЯЩИЕ ИЗ БУКВ**

Ниже приводятся образцы человечков, основа которых – буквы алфавита. Этот подход имеет достаточно ограниченное применение (в основном для стилизованных изображений), и я не рекомендую использовать его как основу для рисования обычных карикатур.



## ВЫДУМКА В КАРИКАТУРЕ

Часто перед карикатурой возникают задачи, для решения которых требуется выдумка и полет фантазии. Персонажи могут быть изображены в значительно более абстрактной форме, чем показано здесь, но в этом случае мы уже отходим от карикатуры в ее, так сказать, чистом виде и вторгаемся в область других, родственных, видов искусства. Разнообразные простые геометрические формы могут быть составной частью такого рисунка, особенно в рекламе. На рис. 1 и 2 забавные фигуры человечков состоят из нескольких вытянутых треугольников из цветной пленки. К рисунку может быть добавлен круг или что-то вроде буквы «О», взятой из детского алфавита или нарисованной на какой-нибудь прозрачной бумаге. Лица, которые выразительно передают настроение персонажей, можно сделать белой ретушью поверх пятна карандашной штриховки



Рис. 6 сделан двумя легкими линиями, проведенными плоской стороной художественного мелка по шероховатой поверхности, плюс контур лица, нарисованный жирным карандашом или карандашом № 935; для глаз использована белая краска. Рис. 7 составлен из двух прямоугольников покрытой точками пленки с несколькими пририсованными карикатурными деталями. Фон на рис. 8 сделан по тому же принципу, что и на рис. 5; поверху кончиком жирного карандаша сделаны белые штрихи.

На рис. 9–15 использованы отчетливые линии, проведенные кистью, – внутри фигуры и вокруг нее. На рис. 16 повторение одинаковых элементов также вносит в рисунок дух изобретательности.

## НЕОБЫЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Иногда карикатурист, работающий в области рекламы, предпочитает свернуть с проторенной дорожки и поискать новые решения. Шесть голов, представленных ниже и решенных в несколько необычном ключе, выполнены с помощью художественных средств, которым многие карикатуристы не уделяют должного внимания. Каждый из профилей нарисован быстрыми движениями заостренного художественного мелка, плоская сторона которого использована для растушевки. Дополнительные линии сделаны наполовину заостренным маркером.



Внизу показаны силуэты, нарисованные кисточкой, смоченной в туши, на гладком тонком картоне с вкраплением как бы случайных пятнышек белого цвета. В каждом случае кисточка смачивалась в небольшом количестве белой ретуши, которую затем размазывали до липкой консистенции; после этого на указательный палец наматывали кусочек материи, фактура которой должна проявляться на рисунке, смачивали ее в ретуши, а затем прикладывали к силуэту и прижимали (сначала поупражняйтесь просто на черной бумаге). При этом использовались следующие виды материала: рис. 8 и 9 – плотный клееный холст; рис. 10 – тонкая kleenka, рис. 11 и 12 – нейлоновая сетка, свернутая в несколько слоев; рис. 13 – волосы изображены с помощью хлопковой ваты, смоченной в белой ретуши, а затем прижатой к черной бумаге; лицо закрашено краской, ею же нарисована остальная фигура. Рис. 14, 15 и 16 сделаны гладким штопфером\* поверх трафарета и какой-либо бумаги вроде копирки, что оставляет на рисунке след выбранной вами текстуры. Детали лица нарисованы отдельно, причем в каждом случае это как бы «негатив» по отношению к контуру.



\* Штопфер – металлический стержень с грушевидной головкой, расположенной к нему под прямым углом. – Прим. перев.

## ПРЕВРАЩЕНИЕ НЕОДУШЕВЛЕННЫХ ПРЕДМОТВ В КАРИКАТУРНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Бывает необходимость «оживить» в карикатуре те или иные неодушевленные предметы. Иногда для этого достаточно просто приделать к ним руки и ноги (рис. 7) или только лицо (рис. 3). Такой неодушевленный предмет может производить какое-нибудь действие: например, «мистер Початок» причесывает свое «рыльце» (рис. 1), или кипа тлеющего хлопка изнывает от внутреннего жара

(рис. 4), или будильник буквально орет на лежебоку, а зонтик окликает хозяина (рис. 9 и 11).



## СИЛУЭТ В КАРИКАТУРЕ

Иногда в разделах юмора разных изданий для разнообразия карикатурные фигуры рисуют в виде силуэтов. Это не значит, что на картинках дело происходит ночью. Силуэт может быть неполным, с добавлением каких-то элементов внутри фигуры, как на рис. 1 (обратите внимание на глаза, зубы, воротничок и манжеты). Но иногда лучше нарисовать все детали слитно (рис. 2).

Силуэт может быть не обязательно черным (рис. 3). В рекламе этим способом можно показать, что происходит после первого же глотка лекарства (рис. 5 и 6), или какую «тень» может отбрасывать персонаж (рис. 7).



## «СТАРОМОДНЫЕ» ОБРАЗЫ В КАРИКАТУРЕ

Если карикатуристу нужно изобразить персонажи стародавних времен, ему лучше всего внести в свою работу определенную «строгую простоту». Дух прошлого помогут создать: округлые глаза с длинными ресницами и зрачком в центре, как на рис. 2 и 3; параллельные линии складок одежды (рис. 2 и 3); штрихи, напоминающие те, что применялись в гравюре на дереве (рис. 4); завитки и перекрестная штриховка (рис. 5); трактовка рисунка, напоминающая вышивку, выполненная широким пером (рис. 6).



## ИЗОБРАЖЕНИЕ НАЦИОНАЛЬНЫХ КОСТЮМОВ



Мало кому из карикатуристов удается избежать необходимости изображать представителей разных стран и народов. Учитывая это, неплохо составить для себя маленькую картотеку национальной одежды. В данном случае мы совершенно не берем в расчет технику рисунка. Все изображения выполнены примерно одинаково. Рис. 2 сделан, в основном, круглой собольей кисточкой. Красивые складки одежды на рис. 12 сделаны пером, точно так же, как и штриховка платья на рис. 16 или узоры на одежду (рис. 14). Если нужно, карикатурист может использовать для одного и того же рисунка перо и кисточку. В сущности, некоторые из этих национальных костюмов сильно упрощены; в реальной жизни они намного сложнее. Причудливые наряды жителей многих стран мира бывают украшены весьма затейливо. Но, как правило, карикатуристу приходится искать способы, чтобы свести все многочисленные элементы костюма к немногим характерным выразительным деталям. Кроме того, сложность одежды и затейливость рисунка и всевозможных дополнений у многих народов зависят от их социального положения. Но, несмотря на это, мы привыкли считать исторически сложившийся, определенный костюм «типичным» для данной страны. (Обратите внимание на размер головы; насколько должны быть увеличены пропорции верхней части фигуры – вопрос, который каждый карикатурист решает по-своему.) См. также стр. 121.

## КАРИКАТУРА И МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ

быть составлены из самых простых элементов, чтобы их можно было легко многократно повторять в определенной последовательности (большое количество деталей делает этот процесс очень трудоемким). 2. Эластичность – фигуры должны легко «двигаться», сгибаться и прочее в соответствии с развитием сюжета. 3. Привлекательность – персонажи должны быть яркими, колоритными, чтобы они сразу запоминались и вызывали к себе позитивное отношение. И что бы они ни делали, нужно показать, что энергия буквально бьет в них ключом. А если (по сюжету) персонаж вялый и инертный, то это должно выглядеть так, будто все

его тело налито свинцом. Изучая эту разновидность карикатуры, следует обратить внимание на общие принципы и разные фазы движения: ходьбу, бег, позы сидящего, спящего человека и т. п. Можете заглянуть в разделы этой книги, где описано движение (например, раздел о спорте). Присмотритесь также, с помощью каких средств можно передать разные чувства и эмоции. Без этого мультипликатору не обойтись. Вам могут оказать пользу и другие разделы карикатуры – те, которые посвящены изображению детей, стариков и пр. Да и вообще, любая карикатура связана с мультипликацией. Так что стоит ознакомиться с разными сторонами этого вопроса.



В мультипликации первоначальный эскиз обычно строится из округлых линий, «нанизанных» на ось, определяющую движение или стационарное положение персонажа (см. рис. Б<sup>2</sup>). Затем разработайте эти черновые наброски предложенным выше способом. Мультяшки, т. е. ожившие карикатуры, можно неоднократно увидеть по телевизору в течение дня. Обратите внимание на то, как обычно нарисованы и как двигаются

мультипликационные человечки. Посмотрите, какие части их тела начинают двигаться первыми, когда они делают какое-то движение, и как они врашаются вокруг менее подвижной «основной массы тела». Присмотритесь к крайним фазам движения. Именно с разработки этих фаз и начинает мультипликатор, а уже затем создает промежуточные стадии, которые соединяют крайние фазы в единое непрерывное движение. Чтобы попрактиковаться в создании мультипликации, поработайте над черновыми набросками какого-нибудь персонажа на кальке, когда дается несколько последовательных изображений, как в комиксах. Выберите несколько движений, которые, быстро повторяясь одно за другим, «оживают» персонаж. Некоторые мультипликаторы, изображая бег или ходьбу своих персонажей, работают только над движением ног, в то время как руки просто свисают по бокам, а плечи остаются неподвижными или чуть-чуть «подпрыгивающими». Когда смотрите мультфильмы, обратите внимание на то, как моргают глаза, как они прищуриваются, таращатся, врашаются, а также на другие пульсирующие движения, которые передаются многократным повторением, с незначительными изменениями, постепенно, фаза за фазой. Рев и гнусавые звуки, издаваемые персонажем, могут быть переданы на рисунке прямыми и жесткими линиями, но обычно

в мультипликации преобладают гибкие, эластичные, изогнутые линии.



## МЛАДЕНЦЫ В КАРИКАТУРЕ

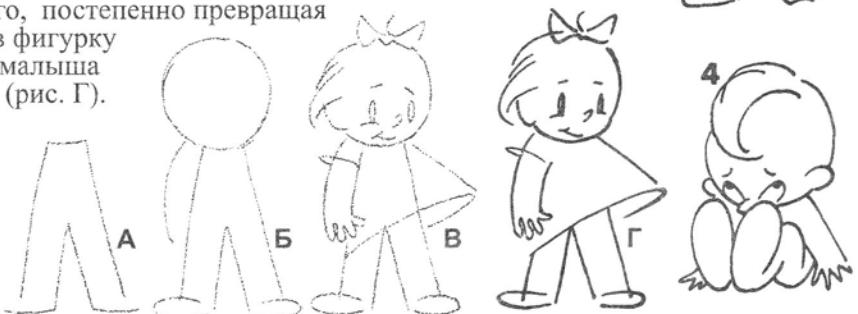
Аист, несущий бомбы, доставит карикатуристу меньше проблем, если тот примет во внимание некоторые важные моменты.

В сущности, младенцы имеют самые простые формы, какие только может иметь человеческая фигура; это касается также и детского лица. Все младенцы похожи друг на друга, так что даже их папаши на первых порах

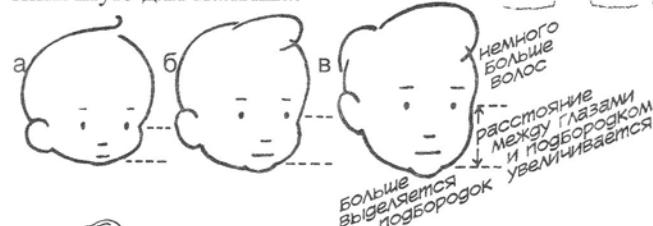
с трудом могут отличить свое чадо от чужого. С точки зрения анатомии они часто очень похожи между собой.

Обратите внимание, как просто изображены ручки и ножки ребенка на рис. 2 (это, скорее, полукарикатура) и рис. 3, 4 и Г. Один из способов – начинать с «остова» – большой буквы А (рис. А), а затем разрабатывать его, постепенно превращая

в фигурку малыша (рис. Г).



Голова и лицо младенца не должны выглядеть слишком взрослыми. Ниже, на рис. а, показана разница между головой и лицом ребенка, который еще не умеет ходить, и головой и лицом его старших братьев. Сравните расстояние между пунктирными линиями на рис. а, б и в. Можно только на этой разнице создать лицо младенца и придать ему форму, типичную для малыша.



**9**

**10**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

**5**

**6**

**7**

**8**

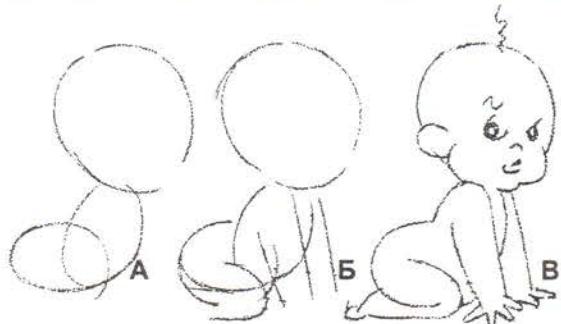
**5**

**6**

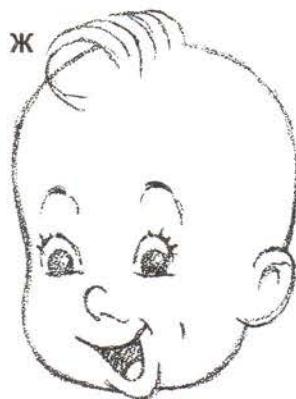
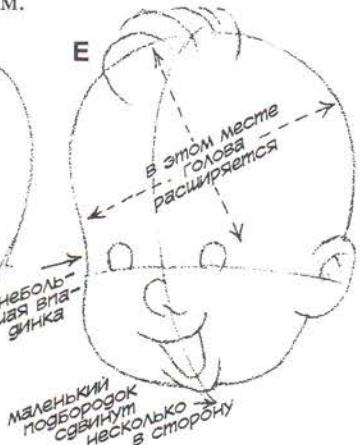
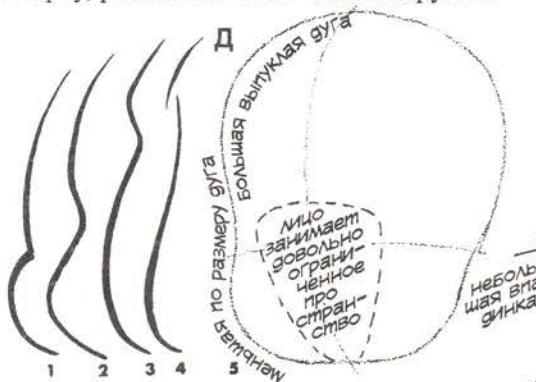
**7**

**8**

## НАБРОСКИ КАРИКАТУРНЫХ МАЛЫШЕЙ



Когда вы рисуете младенца, он должен быть маленьким, миниатюрным. Здесь мы даем советы, как выразить в рисунке «очарование младенца». Младенцы не бывают угловатыми и костлявыми, они всегда мягкие и пухлые. Обратите внимание на крошечные округлые коленки вверху, расположенные одно за другим.



При рисовании головы младенца очень помогает простое правило: лицо располагается на небольшом участке сферы головы. На рис. Д5 слева обозначен контур, в котором должно быть нарисовано лицо. На рис. Д1–Д4 показаны альтернативные варианты, которые можно использовать для разных рисунков.

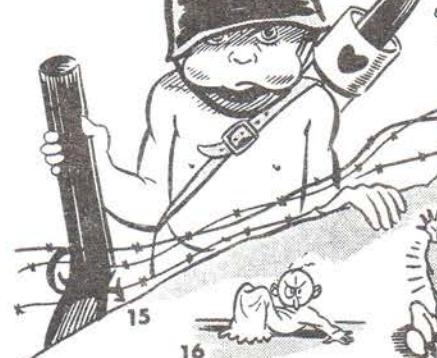
Ниже показаны примеры «мелюзги» в карикатуре – малыши в виде купидонов (рис. 8, 12 и 15); малыш в форме генерала (рис. 6); в роли солидного господина (рис. 7); хулигана (рис. 11); короля (рис. 9); озорника (рис. 19).



10



17



16



18



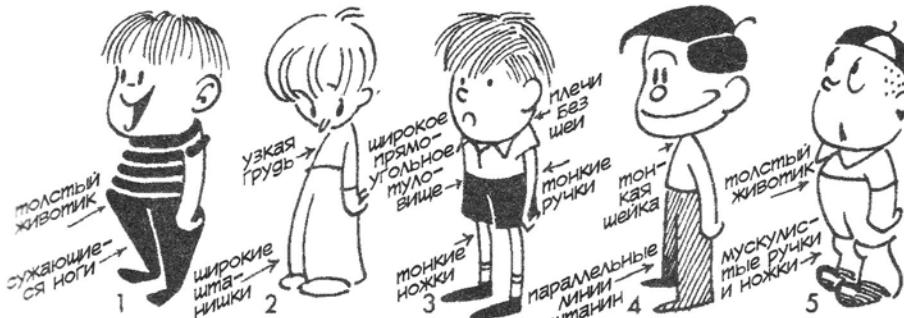
19



Использование кри-  
вой эскизной линии  
может помочь при  
рисовании мягких  
и округлых мла-  
денческих тел.



## ДЕТИ ДОШКОЛЬНОГО И РАННЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА



Следующий этап – ребенок дошкольного и раннего школьного возраста. В карикатуре есть много способов изображения детей.

Слева показаны пять мальчиков, у которых тело нарисовано по-разному. Сравните, как на каждом рисунке изображены шея, грудь, а затем – линия талии и ноги.

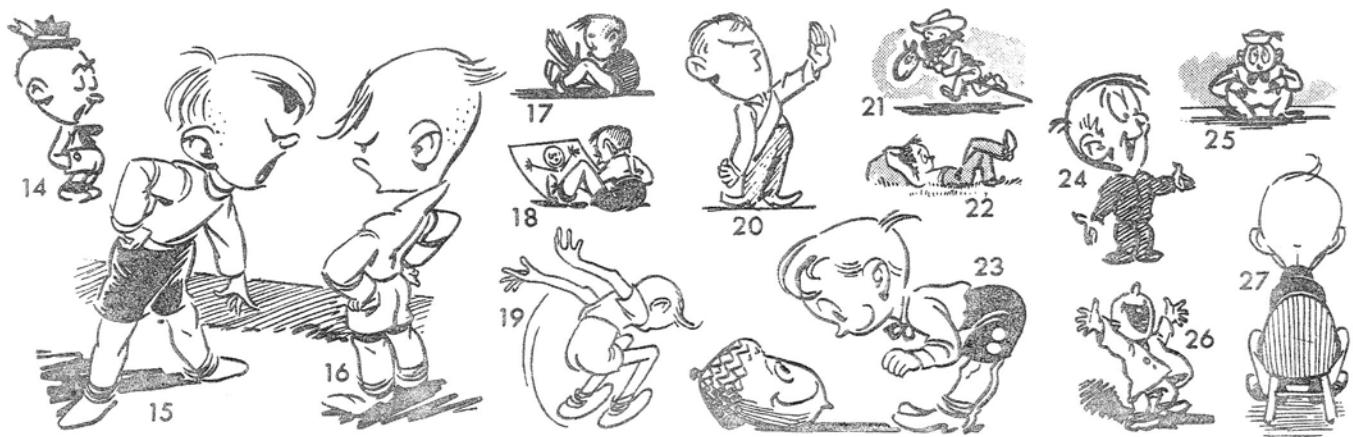
Сходство в одном: поскольку все они – маленькие дети, у них большая в сравнении с телом голова.

А раз тело сравнительно небольшое (рис. 1–5), то нет необходимости начинать рисунок с создания сложного наброска. Достаточно провести пару простых выпуклых линий, которые очертят тело от шеи до ступней. Затем разделите фигуру двумя линиями – на уровне талии и ног. А потом можно пририсовать руки и прочие детали.

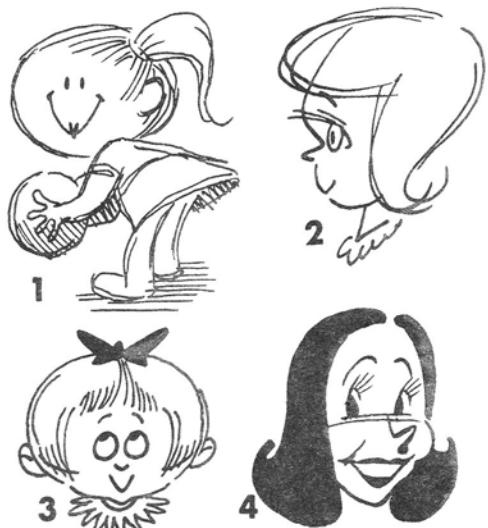
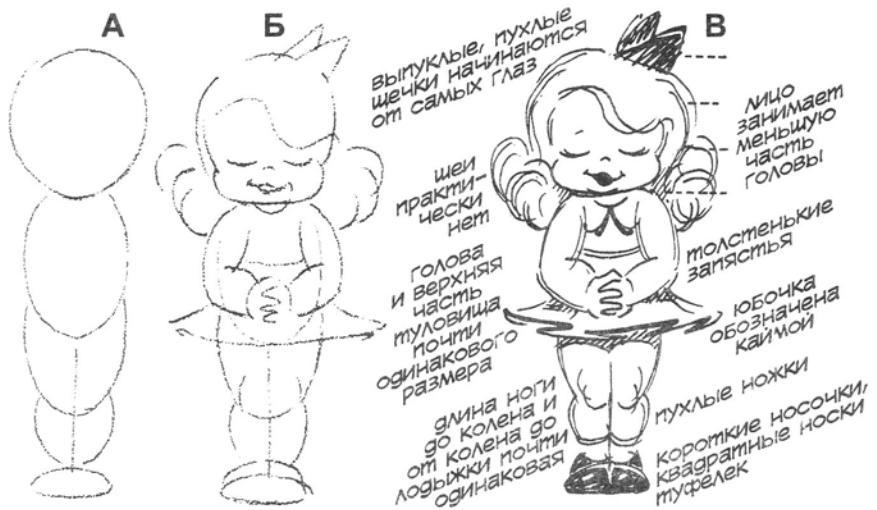


На схеме показаны несколько простых приемов, которые помогут начинающему карикатуристу рисовать маленьких детей. Однаковые по размеру головы А, Б, В подходят к разным туловищам: А, Б и В. В принципе, в карикатуре можно использовать еще меньшее туловище, чем показано на рис. А, но его практически невозможно будет показать в движении. Белый контур тела Б и заштрихованный – В тоже вполне подходят для изображения малышей. Что касается головы, то если используется туловище большего размера, чем В, то образ малыша уже перестанет казаться «умилительно забавным» и, скорее, подойдет для детей-персонажей старшего возраста. Необходимо обратить внимание на следующие моменты: 1. Обычно у карикатурных малышей почти нет плеч. 2. Если есть какие-то маленькие плечики, то они идут сразу от головы или от шеи и при этом бывают очень узкими. 3. Объем грудной клетки обычно меньше объема головы. 4. Локти не должны быть ниже линии середины груди (причем это верно и для реальных младенцев, и для детей чуть постарше). У взрослых людей локоть находится на уровне верхней части тазобедренной кости, а в поднятом состоянии – на одном уровне с макушкой – см. пунктирную линию Г. (Естественно, в карикатуре допускается нарушение этих пропорций и для взрослых персонажей.)

Обратите внимание на поднятую заштрихованную руку туловища В: она нена- много выше уха. В реальной жизни даже у новорожденного младенца поднятая ручка доходит до макушки, однако в карикатуре все представлено в утрированном виде. Тут нет жестких правил, но все же для начинающего карикатуриста указанные правила могут оказаться полезными. А если кто-то захочет сде- лать ножки своего персонажа-малыша короче, а ручки, наоборот, длиннее, или еще как-то изменить про- порции, то, в конце концов, каждый сам себе начальник!



# ИЗОБРАЖЕНИЕ МАЛЕНЬКИХ ДЕВОЧЕК



Если нужно изобразить маленькую девочку типа «куклы-бэби» или «пупса», то могут оказаться полезными советы на рис. В. На рис. 1–12 представлены различные типы девочек. Начинающий карикатурист очень скоро начинает понимать, что изменение прически и платья может превратить мальчика в девочку, – точно так же, как в гротескной карикатуре мужчину – в женщину. Девочка может выглядеть несколько изящнее, но, как правило, симпатичные карикатурные девочки и мальчики взаимозаменяемы.

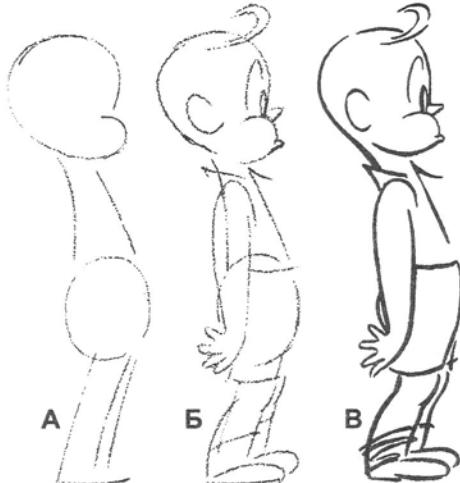


## ДЕТИ И РОДИТЕЛИ

Ниже приводится ряд миниатюрных изображений родителей и детей. Большинство карикатуристов, по-видимому, уже имеют опыт отцов семейства или, по крайней мере, одного-единственного ребенка. Совершенного необязательно рисовать такие же маленькие картинки (здесь они сделаны такими из экономии места).



## ИЗОБРАЖЕНИЕ МАЛЬЧИКОВ



У маленьких детей, как правило, другие пропорции тела, чем у детей более старшего возраста и взрослых. Часто фигура малыша кажется выгнутой вперед, как бы не успев еще «согнуться под грузом прожитых лет» (см. фигуры на рис. А, Б и В). Может быть, это происходит оттого, что им все время приходится смотреть на взрослых снизу вверх. А в карикатуре их эластичный спинной хребет может выгибаться еще больше, чем в жизни, выражая живость, свойственную юному возрасту. Внимательно присмотритесь к рисункам с 1 по 6 – способы изображения голов неисчислимы. Обратите внимание, насколько более грубым и «взрослым» выглядит лицо на рис. б в результате некоторого изменения пропорций лица и добавления незначительных штрихов. Ниже показаны выбранные наудачу картинки с изображениями юных хулиганов; одни из них нарисованы просто, другие – отработаны более тщательно. Рис. 18 несет отпечаток стилизации под «старые времена» (подобные рисунки время от времени используются в рекламе).

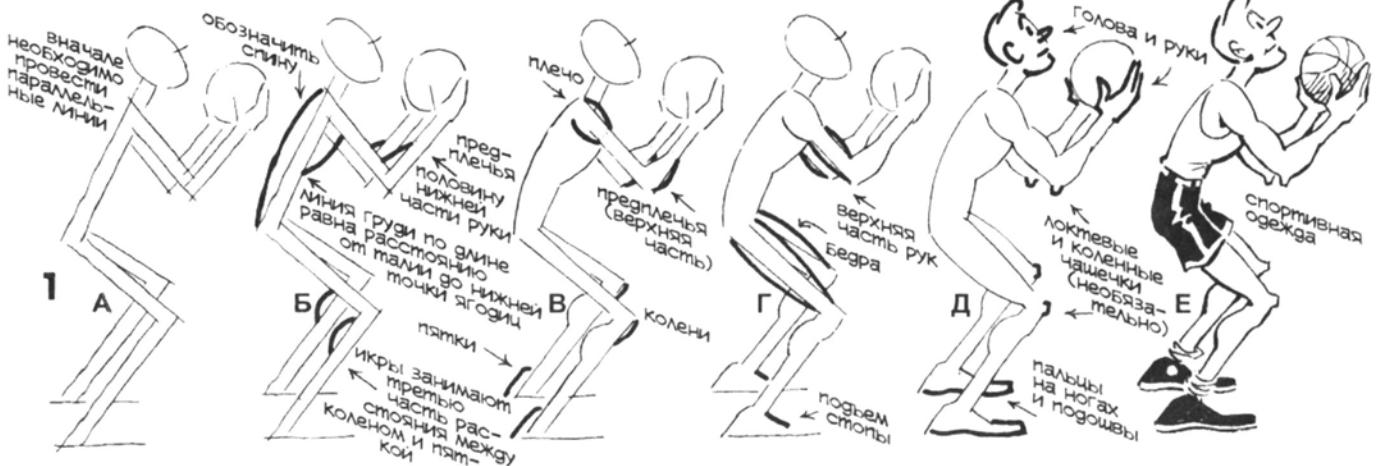


## СПОРТИВНАЯ КАРИКАТУРА

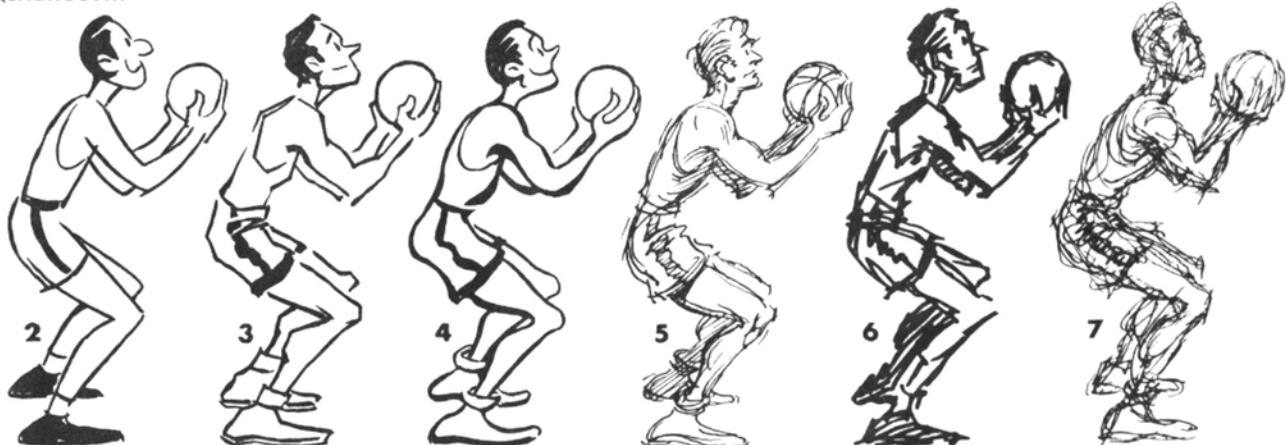


Спортивный отдел любой газеты только выиграет, если в нем будет хорошая карикатура на спортивную тему. Фотографий там всегда в избытке — и они к месту, но им, как правило, не хватает «изюминки». Обычно читатель прежде всего бросает взгляд на карикатуру — если она хорошо сделана. Задлый болельщик, просматривая газету, не может получить от спортивной информации того же чувства вождения и радости, которые царят на стадионе. Вот тут-то ему на помощь может прийти карикатурист, передав в своих рисунках всю остроту спортивных соревнований и тем самым усилив интерес читателя к газете. Но прежде чем взяться за это дело, начинающему карикатуристу необходимо выучить несколько простых уроков.

### НЕМНОГО АНАТОМИИ



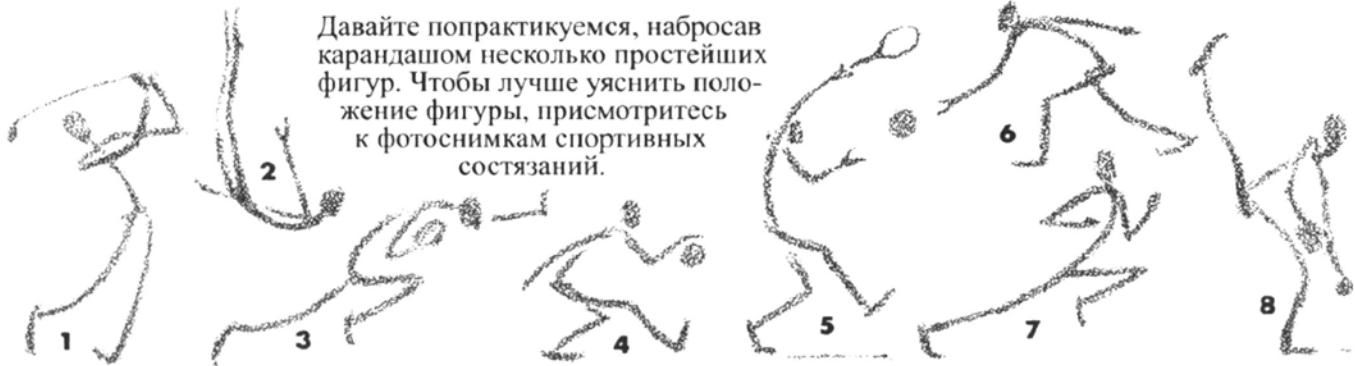
Нет сомнений в том, что знание анатомии человека может оказать существенную помощь в работе спортивного карикатуриста. Участники спортивных состязаний обычно легко одеты, так что все движения их тела отчетливо видны. Даже в контактных видах спорта, где игроки надевают солидное защитное обмундирование, рисунок должен передавать мощь и напряжение их тел. Для начала нужно обратить внимание на то, что схемы, помещенные вверху, сильно упрощены и разные части тела для ясности показаны по отдельности.



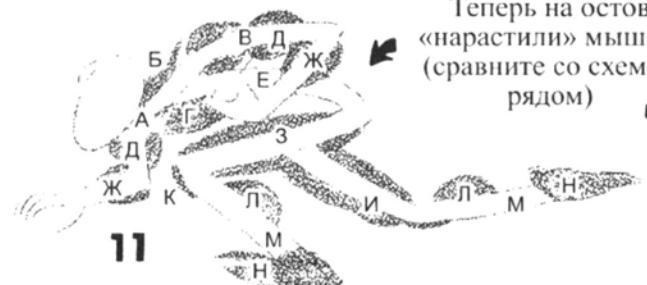
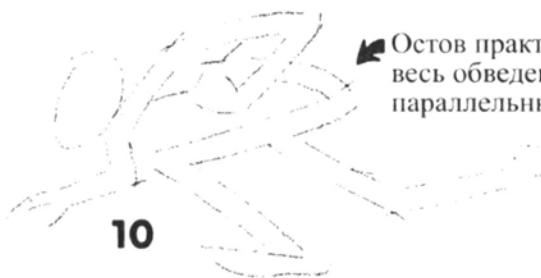
В нашей книге мы постоянно советуем начинающим карикатуристам присматриваться к разнообразным стилям рисунка, изучать всевозможные подходы. Без этого нельзя выработать собственный стиль. Если все время иметь перед глазами только один образец, то, пожалуй, можно стать копиистом, но не карикатуристом. Выше предложены несколько трактовок одного и того же рисунка. Рис. 2 — ровные линии, создающие далеко не атлетический образ. Рис. 3 — разорванно-угловатая, как бы «костлявая» фигура. Рис. 4 — более округлый, «упругий» типаж: используются как толстые, так и тонкие линии. (Рис. 2, 3 и 4 сделаны круглой собольей кисточкой № 2.) Рис. 5 — легкий эскиз пером. Рис. 6 — «неровный» эскиз, сделанный фломастером. Рис. 7 — схожий эскиз, но сделанный стальным пером. Цель такого «неровного» или «спутанного» эскиза (особенно такого, как на рис. 7) — специальная дополнительная работа пером с намеренно (а не случайно) проведенными повторными линиями, создающими эффект быстрого и краткого перемещения спортсмена из стороны в сторону. Это может быть очень полезным и для опытного карикатуриста, стилю которого из-за бесконечной напряженной работы стал чересчур жестким и прямолинейным.

## ИЗОБРАЖЕНИЕ МУСКУЛАТУРЫ ЧЕЛОВЕКА

Давайте попрактикуемся, набросав карандашом несколько простейших фигур. Чтобы лучше уяснить положение фигуры, присмотритесь к фотоснимкам спортивных состязаний.



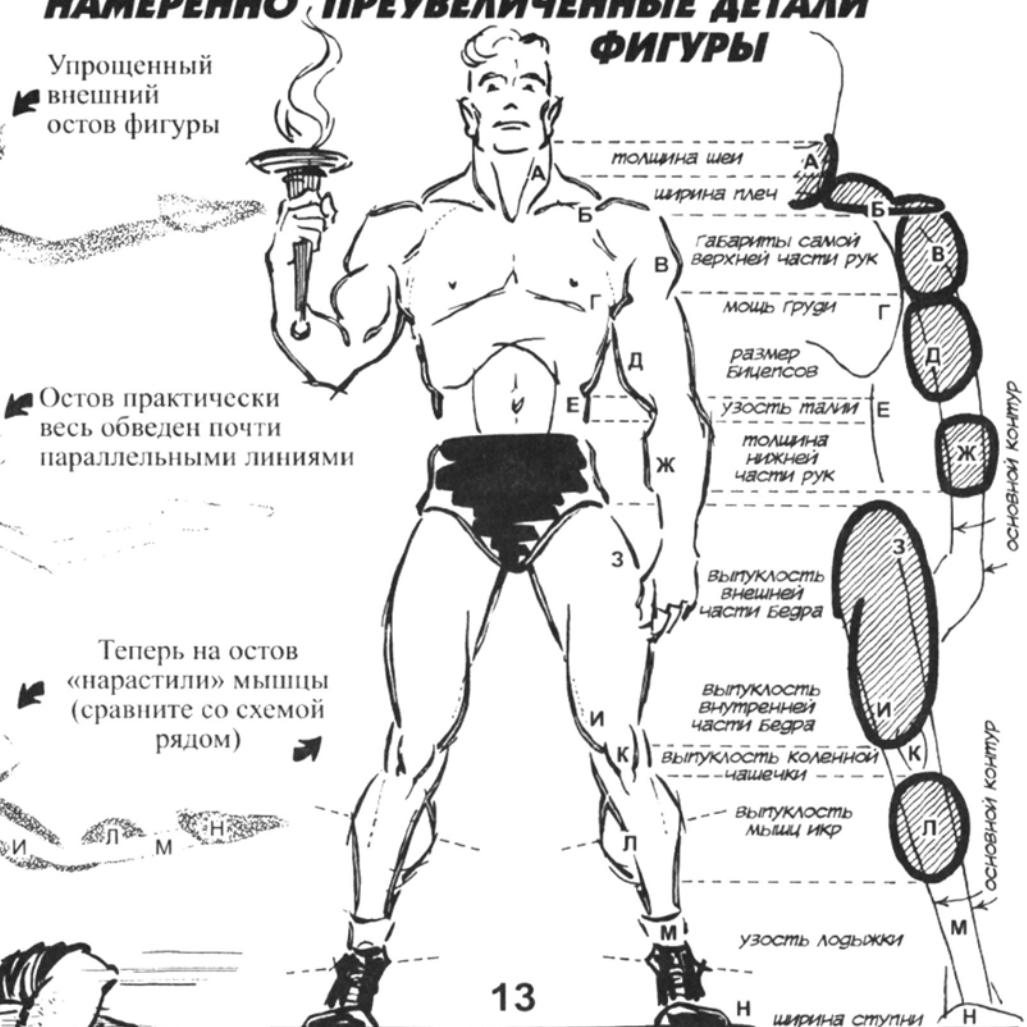
Ниже приводится упражнение, которое поможет разобраться в анатомии:



Законченный рисунок (в несколько увеличенном виде), в котором использована структурная схема рис. 11.

На этой схеме показаны важнейшие с точки зрения анатомии части тела:

## НАМЕРЕННО ПРЕУВЕЛИЧЕННЫЕ ДЕТАЛИ ФИГУРЫ



Если где-либо в карикатуре и требуется умение максимально преувеличивать и подчеркивать все движения человеческой фигуры, так это при изображении спортивных фигур. Если речь идет об изображении какого-то реального лица, то достаточно иметь перед глазами его реалистическое изображение (фото или зарисовку). А если нужно представить какую-то спортивную знаменитость в виде карикатуры, то стоит, пожалуй, полстить ей, несколько преувеличив физические данные этого человека. Нужно суметь объединить реальность с фантазией в соответствии с законами преувеличения, обычными для карикатуры.

# КАРИКАТУРНОЕ ПРЕУВЕЛИЧЕНИЕ ДВИЖЕНИЙ СПОРТСМЕНОВ



Начинающий спортивный карикатурист должен прежде всего запомнить следующее: одним из способов усиления эффекта движения тела является позиция головы относительно плеч. Это очень важный момент.



Всегда обращайте самое пристальное внимание на положение головы, потому что от этого во многом зависит возможность эффективно показать движение всей фигуры.



Спортивный карикатурист должен уметь изобразить все движения спортсмена, доведя их до предела утрированного преувеличения, – но так, чтобы в целом картинка не потеряла связи с реальностью. Наверное, стоит создать картотеку изображений различных спортивных состязаний, куда можно было бы при необходимости обращаться. Причем учтите, что фотография далеко не всегда способна «схватить» кульминационный момент движения спортсмена, в то время как карикатурист должен суметь изобразить именно этот момент.

## Карикатурное преувеличение



Толщину линий следует определить еще на этапе наброска.

Рис. 1 и 3 выполнены карандашом № 935 на обычной

бумаге; рис. 2 и 6 – кисточкой № 2 и карандашом на такой же бумаге; рис. 4 – толстым пером и карандашом; рис. 5 – тонким пером и карандашом на шершавой бумаге.

Моменты, которые необходимо запомнить:

1. Часто бывает необходим сильный наклон фигуры.
2. Бедра и плечи могут находиться не на одной линии или быть изогнуты относительно друг друга.
3. Складки одежды туго натянуты, посредством чего передается напряжение тела.
4. Голова, как правило, необычным образом наклонена или сильно выдвинута вперед.

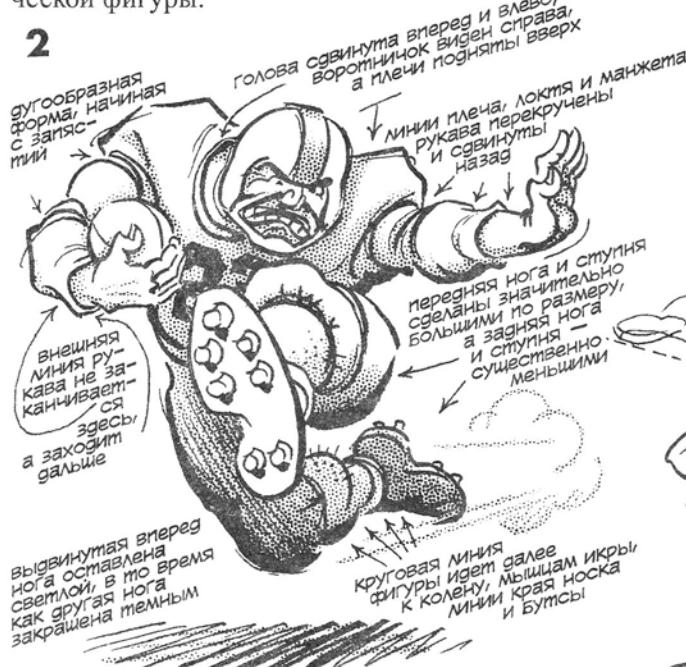
# ПЕРЕДАЧА РЕЗКИХ ЭФФЕКТНЫХ ДВИЖЕНИЙ

Крайним справа показан игрок, как он мог бы выглядеть на обычной фотографии. Задача карикатуриста в данном случае – сделать его движения более выразительными, чтобы этот образ сразу же захватил внимание зрителя. Внимательно прочтайте все подписи к рисунку и подумайте, как вы сами могли бы применить этот подход для решения подобных задач. Когда мяч в игре, все 22 игрока, каждый по-своему, бросаются в бой.

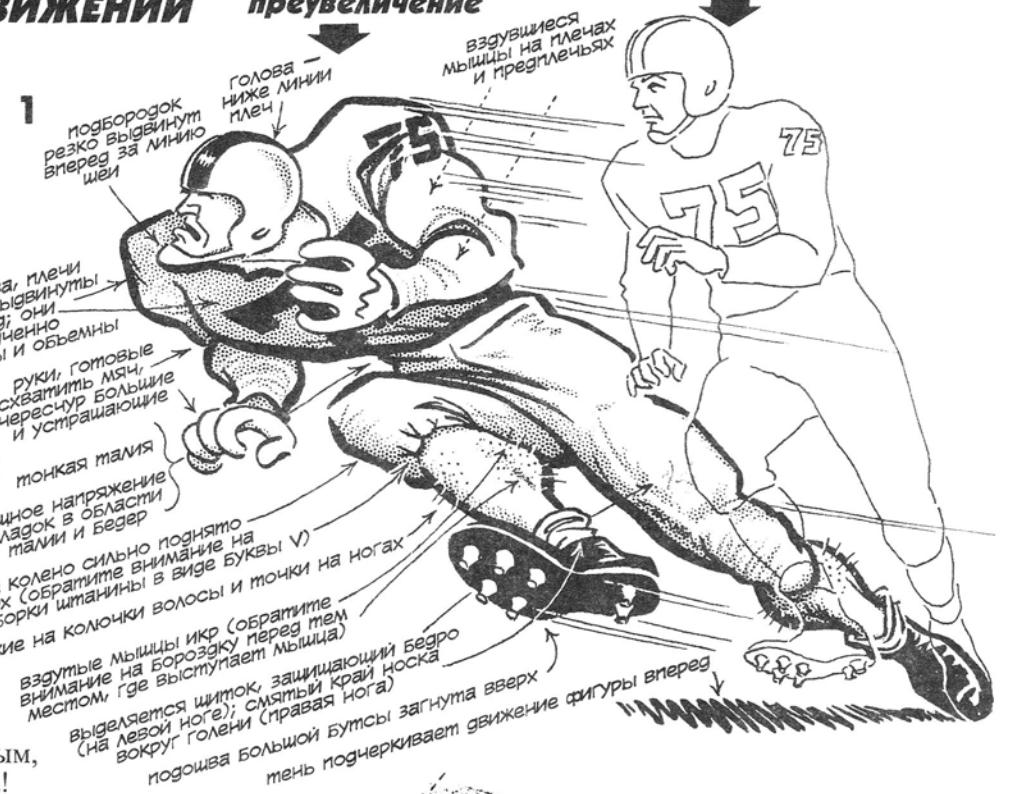
Нарисуйте вашего игрока так, чтобы сразу было ясно, что он выйдет из борьбы победителем. Сделайте его грозным, страшным для противника!

Ниже изображен игрок, уже захвативший мяч и на полной скорости мчащийся к воротам. Внимательно прочтайте заметки вокруг фигуры, обратив особое внимание на элементы перспективы в данном рисунке (соотношение частей фигуры, расположенных впереди и сзади). Может быть, стоит наложить на этот рисунок кальку, а затем повторить его, начиная с простейших геометрических форм первоначального эскиза. Тогда вы сможете убедиться в том, что эти формы сходятся к перспективному сокращению простой цилиндрической фигуры.

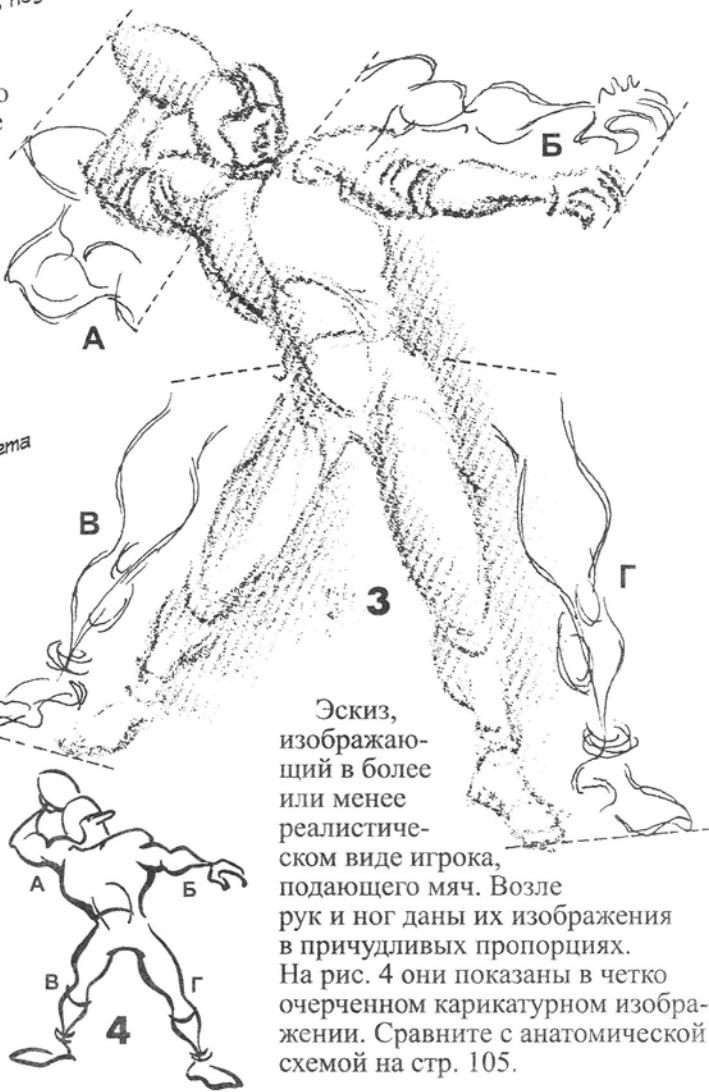
**2**



## Карикатурное преувеличение



## Реалистическое изображение



## КАРИКАТУРА НА ИЗВЕСТНЫХ СПОРТСМЕНОВ



Центральной фигурой карикатуры может стать очень похожая копия какого-нибудь реально существующего спортсмена. Многие карикатуристы, создающие рисунки на тему спорта, следуют именно этим путем: берут фотографию спортсмена и делают на ее основе эскиз А на обычной или шероховатой бумаге белым карандашом № 845. Для этого можно использовать также кальку.

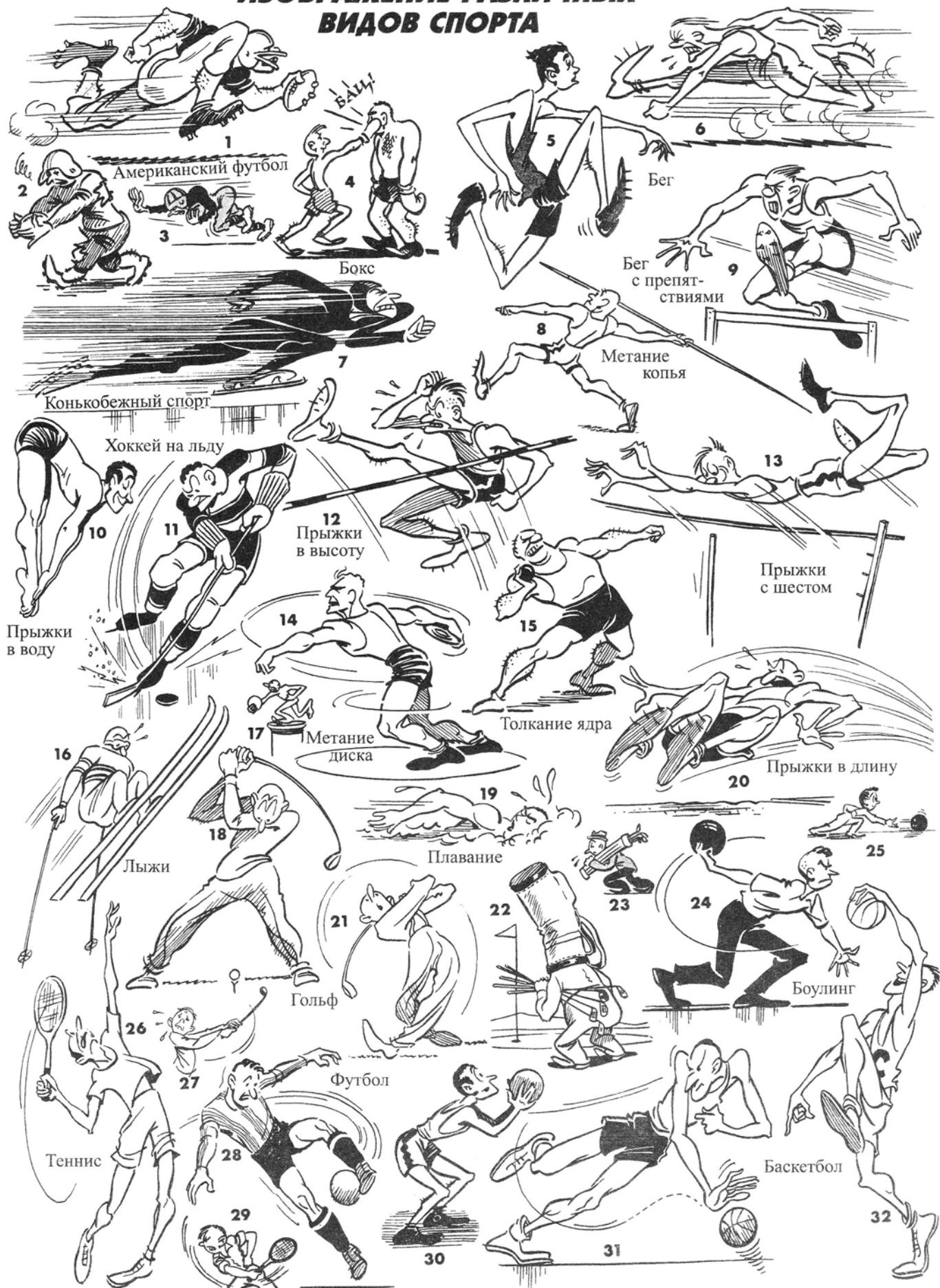
На рис. Б сделана схема всех основных линий, плоскостей и других элементов лица. На рис. В они растушеваны чернилами. На рис. Г представлен готовый набросок с тенями,ложенными карандашом № 935, в соответствии с тем, что имеется на фотографии. Первоначальные линии можно не стирать, если они не будут

заметны, когда картина напечатают.



Для разнообразия можно использовать полную фотографию или только ее половинку (см. рис. 2). Слева – пример карикатуры, нарисованной с помощью некоторых более реалистических световых эффектов, подчеркивающих накал определенного вида спорта. Мы как бы слышим пыхтение и сопение борцов на рис. 1 и звук мощного удара на рис. 3. На этих рисунках показаны разные стили отработки, предназначенные для использования в газете и журнале.

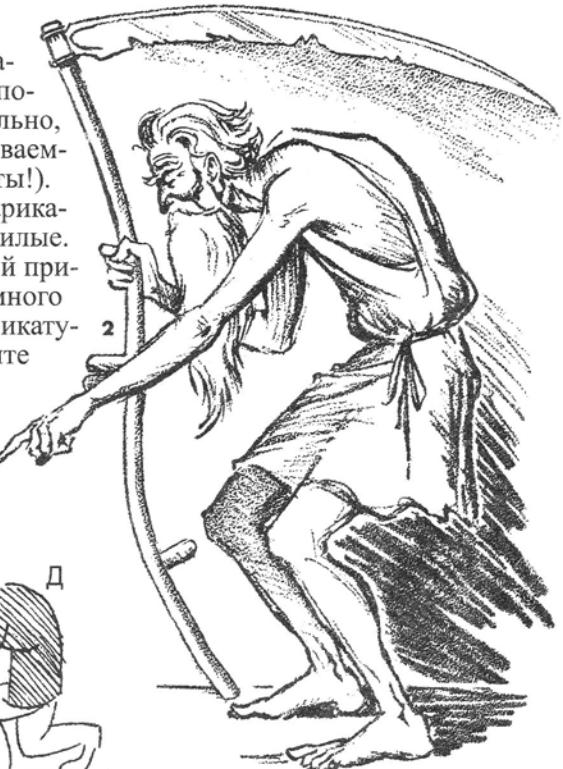
# ИЗОБРАЖЕНИЕ РАЗЛИЧНЫХ ВИДОВ СПОРТА



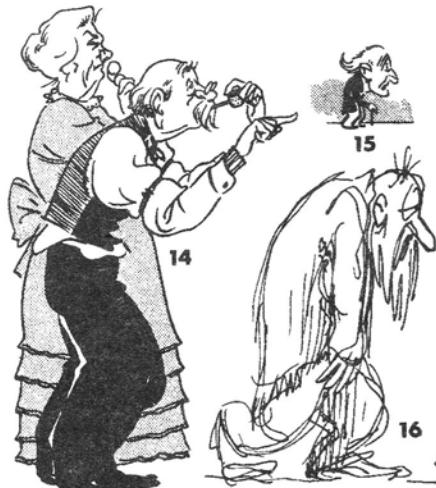
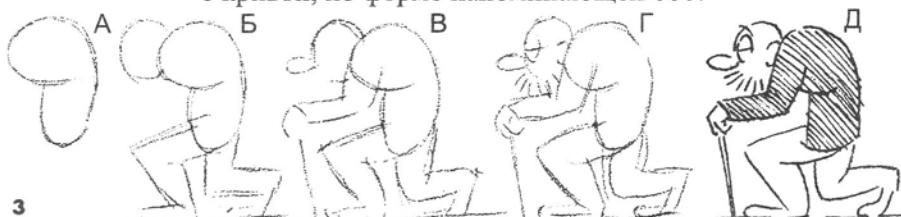
# КАРИКАТУРНЫЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ ПОЖИЛЫХ ЛЮДЕЙ



Нельзя обойти вниманием то важное место, которое занимают в карикатуре люди пожилого возраста. Действительно, мы ведь каждый день сталкиваемся с ними (даже карикатуристы!). Более того, многие лучшие карикатуристы – сами уже люди пожилые. Людям большинства профессий приходится уходить на пенсию намного раньше, чем оставляет перо карикатурист. Так что хорошенько изучите это ремесло – и вы сможете заниматься им до глубокой старости.



Построение фигуры старика можно начать с кривой, по форме напоминающей боб:



Учитывая тот факт, что зачастую достаточно одной лишь длинной бороды, чтобы «состарить» карикатурный персонаж, стоит все же принять во внимание и другие приемы, которые помогают в этом деле. Это, например: скрюченная спина (рис. А–Д, а также рис. 4, 5 и др.); нетвердая походка (рис. 1, 7, 11); палочка в руках (рис. 1, 5, 7, 10, 11, 17) и «отъехавшая» поза в сидячем положении (рис. 4, 5, 18). Но старики могут быть и вполне бодрыми и подвижными, как на рис. 6, хотя гораздо чаще они выглядят уставшими и изнуренными, как на рис. 16 и 18, или трясущимися и едва держащимися на ногах, как на рис. 17.



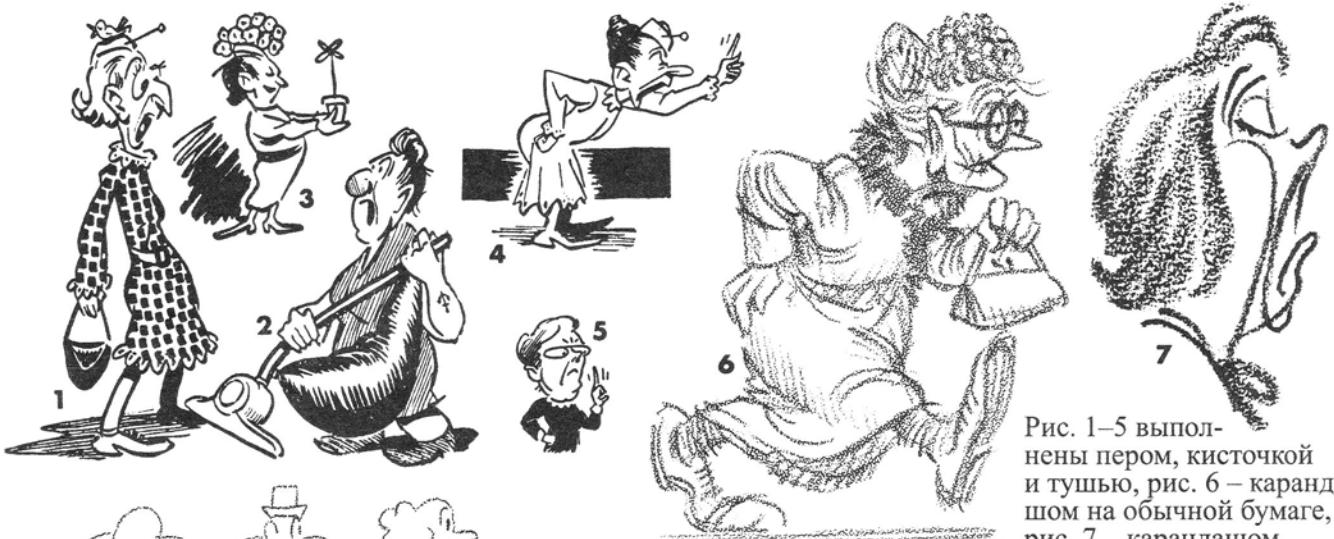
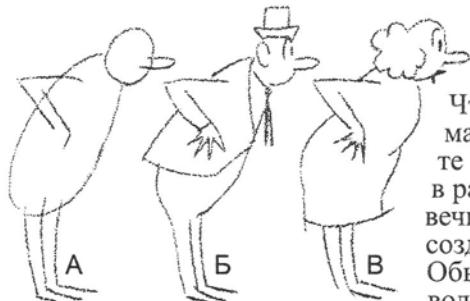


Рис. 1–5 выполнены пером, кисточкой и тушью, рис. 6 – карандашом на обычной бумаге, рис. 7 – карандашом на бумаге для акварели.



Чтобы создать набросок забавной маленькой дамы, можно использовать те же методы, которые рассматривались в разделе, посвященном «забавному человечку-мужчине» (см. рис. А, Б, В). Рис. Б и В созданы из одного и того же наброска А. Обычно для этого достаточно изменить волосы, иногда – добавить губы

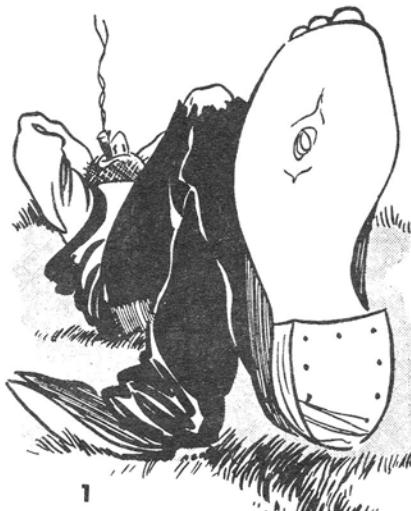
(хотя часто у карикатурных дам – те же детали лица, что и у карикатурных мужчин), по-другому нарисовать линию груди и бедер, а также заменить брюки юбкой – и карикатурный мужской персонаж сразу же превращается в женский. Что же касается масштабности изменений формы и одежды, то это зависит только от желания самого карикатуриста.

Портрет (рис. 8), выполненный в манере художественной карикатуры, можно считать близким к реальности изображением чопорной дамы, в то время как персонаж на рис. 10 очень смахивает на раздраженного страуса, а у леди на рис. 11, похоже, раскалывается голова под шляпкой, отягощенной разнообразными фруктами.



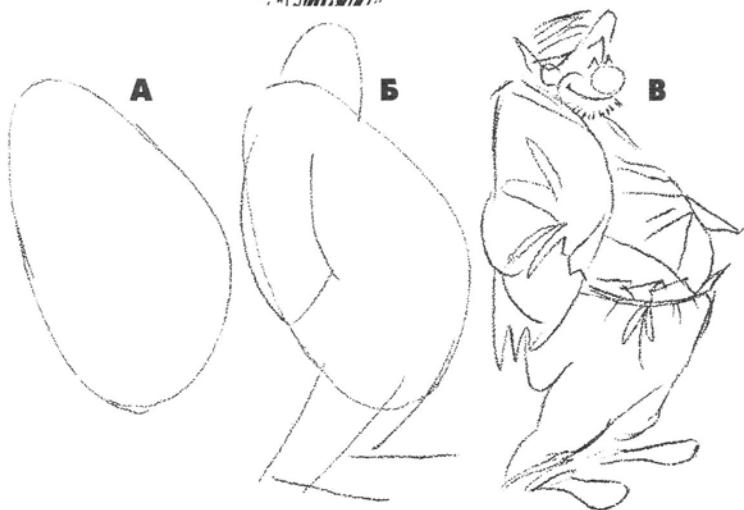
Рис. 8, 10 и 11 целиком выполнены пером и тушью, а рис. 9 – кисточкой.

## БРОДЯГИ И НИЩИЕ



1

Эти люди очень часто становятся «гостями» в мире карикатуры. Их здесь всегда готовы с радостью принять. Рваную одежду и неопрятный общий вид очень легко изображать. Добродушного бродягу можно нарисовать одной-единственной кривой линией и только при помощи пера, как это показано на рис. А–В. А можно добавить еще и карандаш или отмывку, как на рис. Г. Примечания к рисунку указывают на характерные приемы, которые больше всего подходят при рисовании оборванца.



А

Б

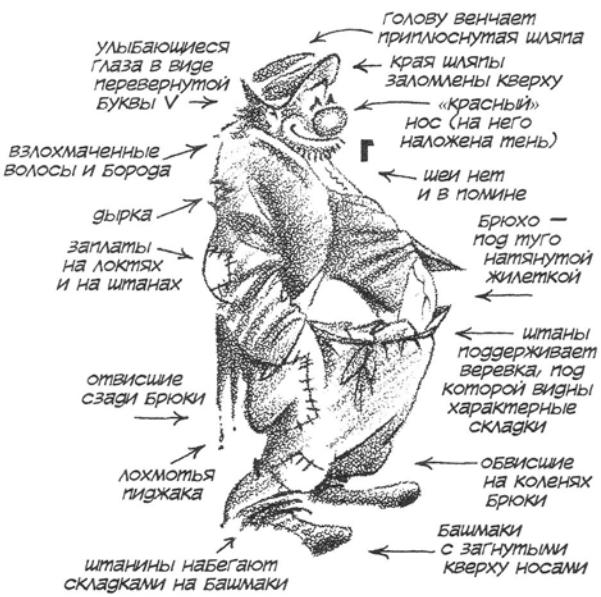
В



2

3

4



штаны навешают складками на башмаки



На некоторых карикатурах образ бродяги во многом схож с типичным образом клоуна (см. рис. 5 и 6). То же самое происходит в цирке: губы, как бы намазанные мелом и похожие на барабанку, одежда не по росту, огромные, с загнутыми кверху носами башмаки... Рис. 5 выполнен фломастером и карандашом «Prismacolor» № 935 на ребристой бумаге для рисования углем. Рис. 6 сделан круглой собольей кисточкой № 2 на однослоистом картоне.

Скряга на рис. 7 сжимает в руке мешочек со своими сокровищами. Обратите внимание на

«волокнистый» рисунок, сделанный отдельными тонкими линиями, которые почти нигде не пересекаются.

7

6

Бойкий попрошайка (рис. 8) протягивает руку за милостыней (нарисован кисточкой и пером).

8

Большой мешочек с золотом

на рисунке 7

заполнен золотом

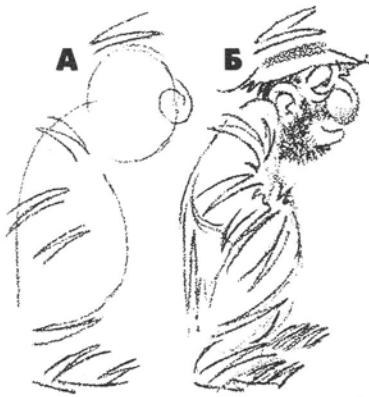
и золотые монеты

на рисунке 8

заполнены золотом

и золотые монеты

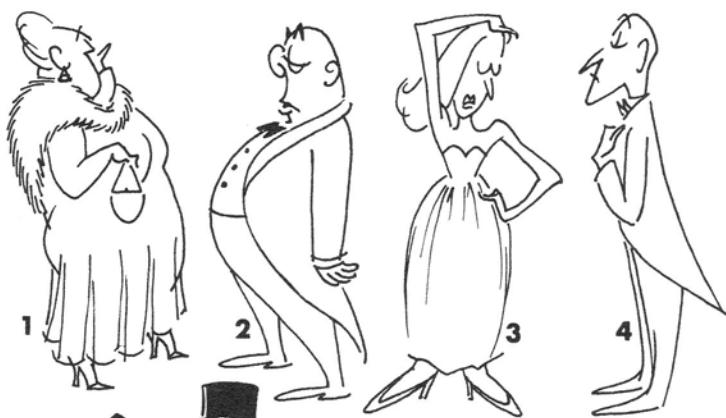
## ДНО ОБЩЕСТВА В КАРИКАТУРЕ



Изобразить их очень помогает неряшливая, изношенная одежда персонажей, складки которой на первоначальном эскизе имеют форму буквы *Z* или положенных на бок *N* – особенно в местах изгиба линий фигуры. Это хорошо видно на рис. А, где изображен маленький бродяжка. Складки в виде буквы *Z* становятся частью шляпы, рукавов, штанин и ботинок. Их можно заметить также в висящем на спине пальто и в нижней части кармана на рис. Б. В уменьшенном виде они же повторяются на рваных краях шляпы, рукава и на животе. Короче – это самый простой способ изобразить мятую одежду, из какого бы материала она ни была пошита.



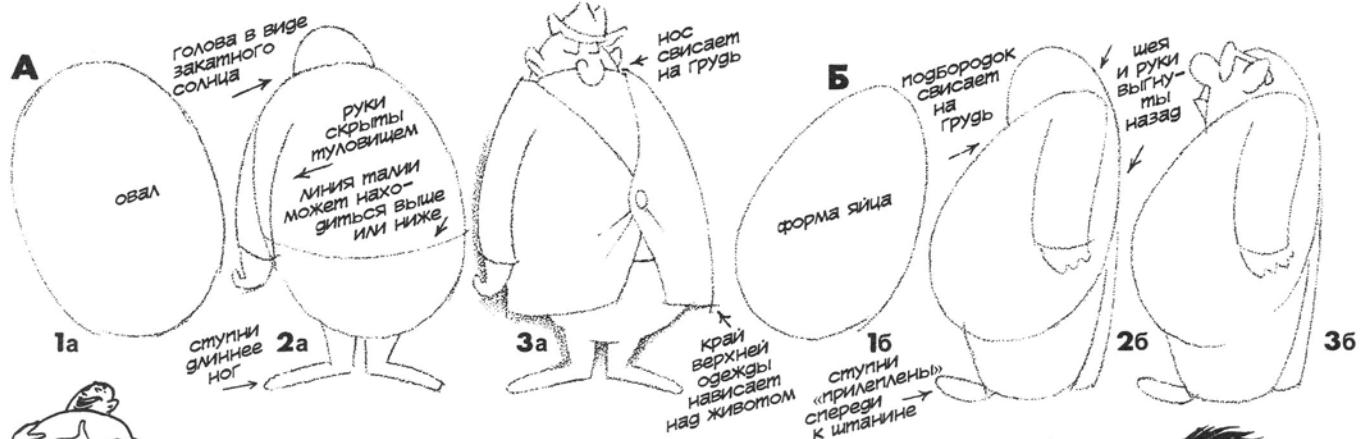
## «ВЫСШИЙ СВЕТ» В КАРИКАТУРЕ



Теперь для контраста обратимся к одежде персонажей из «высшего общества» – тугой и накрахмаленной. (Типичных персонажей такого рода можно найти и в других разделах этой книги.) Отличительный признак богачей в карикатуре – надменность и самодовольство. На их лицах часто можно заметить брезгливое выражение. На следующих рисунках можно увидеть все отличительные признаки

«высокого положения» персонажей: фраки, прищуренные или полузакрытые глаза, поджатые губы, маленькие пухлые пальчики, высокие и тугие воротнички, пенсне и монокли, тросточки, шелковые цилиндры и вечерние туалеты.

## ИЗОБРАЖЕНИЕ «УПИТАННЫХ» ПЕРСОНАЖЕЙ



Толстая округлая линия контура является самой естественной при создании «упитанных» персонажей. Иногда можно использовать двойной круг: меньший – для области груди и больший – для живота. Любой из персонажей на этой странице может быть упрощен или сведен к простейшим фигурам и линиям, как это показано на рис. За и 3б. Попрактикуйтесь в той же технике рисунка.

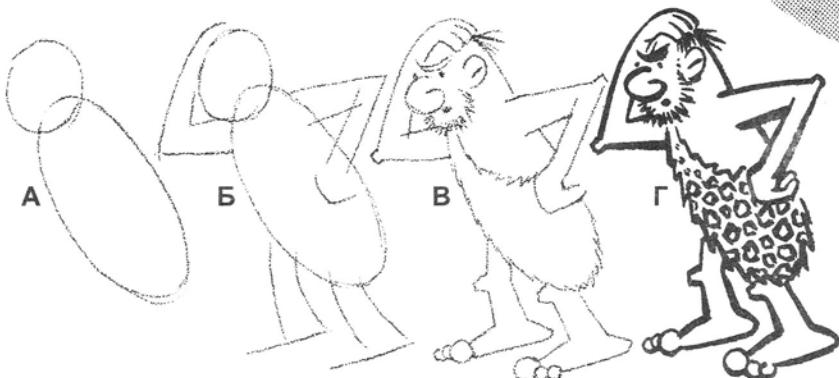
Обратите внимание на следующие моменты при изображении этих «солидных» людей:

- ▶ Голова может частично находиться позади грудной клетки (рис. За, 1, 15 и 16), так что возникает линия в виде вогнутой луны, разделяющая грудь и шею (рис. 4, 6, 11). Но голова может находиться и перед грудной клеткой (рис. 2, 12 и 17).
- ▶ Полосы, точки и линии на одежде могут своим изгибом передавать форму тела (см. женские фигуры на рис. 4 и 12, мужскую на рис. 17).
- ▶ Округлый контур можно растушевывать карандашом и тушию (рис. 2); только одним карандашом (рис. 10); световые эффекты можно передать мазками кисточки (рис. 8); штриховкой с помощью параллельных линий, сделанных пером (рис. 4 и 5); пространство внутри контура может быть оставлено белым (рис. 6, 15 и 16). Наконец, можно сделать его полностью черным (рис. 1, 3, 7, 11 и 14).





## ДОИСТОРИЧЕСКИЕ ПЕРСОНАЖИ



Независимо от того, изобретают ли они что-нибудь элементарное или обеспокоенная жена старается утешить своего супруга (рис. 2) – в любом случае пещерные люди остаются интересным объектом для карикатуриста.

Если начинающий карикатурист сам еще к этому не пришел, то можно использовать вариант с выступающими шишечками локтей, коленей и пальцами на ногах в виде маленьких мраморных шариков (рис. В и Г). Это подходит и для других, не только доисторических персонажей. Пальцы на ногах в виде лодочек-каное (рис. 6) с выдающимися назад пятками лучше всего подходят, когда ноги персонажа изображают в профиль. Короткие штрихи помогают изобразить тела пещерных людей (рис. 1, 7 и 8) или даже их грубый волосяной покров (рис. 2 и 9). Обратите внимание, какие прически предпочитают «пещерные парикмахеры»: взлохмаченные волосы (рис. 1), «ежик с хвостиком» (рис. 2), пучки, похожие на траву (рис. Г), длинные распущенные волосы (рис. 3 и 4), косичку с костью (рис. 5), волосы торчком (рис. 6), в виде веника (рис. 7), в виде гривы (рис. 9) и просто беспорядочно торчащие (рис. 10).



4



2



3



9



5



6



7

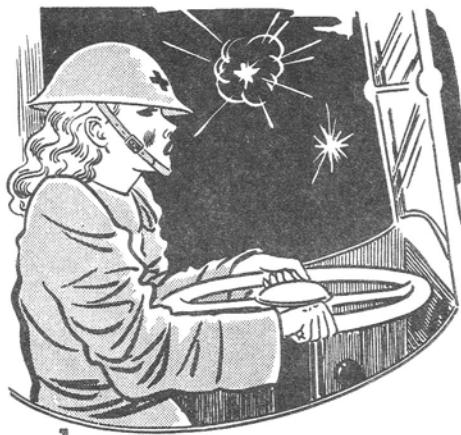


8



10

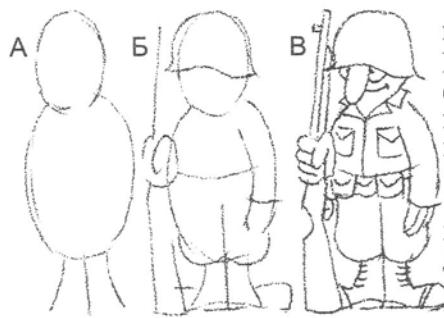
## ВОЕННЫЕ В КАРИКАТУРЕ



Как это бывает со всеми другими типами одежды, стиль военной формы тоже со временем изменяется. И это необходимо учитывать при рисовании персонажей разных времен и эпох.

Прапорщик давно уже стал типичным карикатурным персонажем – грубым, бранчливым, вечно

на кого-то



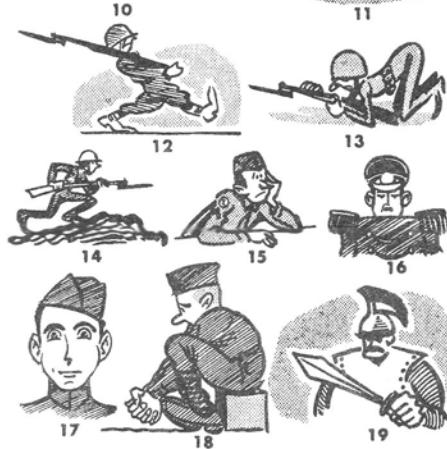
повышающим голос.  
Прежде чем приступить к рисованию персонажей, одетых в военную форму, вернитесь к разделам, в которых говорилось о технике рисунка, и подумайте, как это можно приспособить в данном случае.



Набросок сделан косыми быстрыми линиями; параллельная штриховка – кисточкой и пером.



Сержанту можно придать грозный вид и снабдить бычьей шеей (рис. 7).



Ни одна стенгазета в казарме не обходится без карикатур. Так что, если вам доведется попасть на военную службу, у вас будет прекрасная возможность применить свои навыки

## ИЗОБРАЖЕНИЕ КРАЙНЕГО УТОМЛЕНИЯ



1

На рис. 1 изображен писатель. Его стул, стол и все остальное указывают на полный коллапс: ступни загнуты в сторону стола, руки безвольно свисают до земли.



Персонаж на рис. А едва успел в самый последний момент подать налоговую декларацию. Он в полном беспорядке: волосы, воротничок, галстук, манжеты, штаны, рубашка, носки и даже шнурки от ботинок...



Куча утомленных тяжкими трудами лучших представителей рода человеческого. Ниже – уставший фехтовальщик, изображенный в жанре художественной карикатуры.



Штриховка теней сделана карандашом № 935 на бумаге с фактурой под холст.

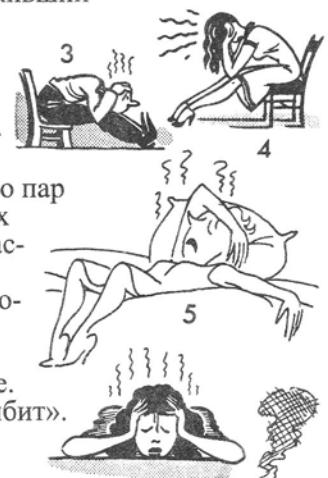
Данная тема в какой-то степени связана с эмоциями печали и горя, которые уже рассматривались ранее; хотя даже самый уставший человек не обязательно пребывает в печали. Секрет изображения утомления в карикатуре сводится к тому, чтобы передать это в утрированной форме через позу персонажа. Художникам, работающим в этом жанре, часто приходится рисовать какой-нибудь персонаж, который валится с ног от усталости.



2

Девушка на рис. 2 буквально валится со стула. Выдохлась, как съежившийся воздушный шарик. От нее прямо-таки валит пар, и это может «прибавить жару» в обсуждаемый нами вопрос. От всех персонажей, показанных для примера на рис. 3, 4,

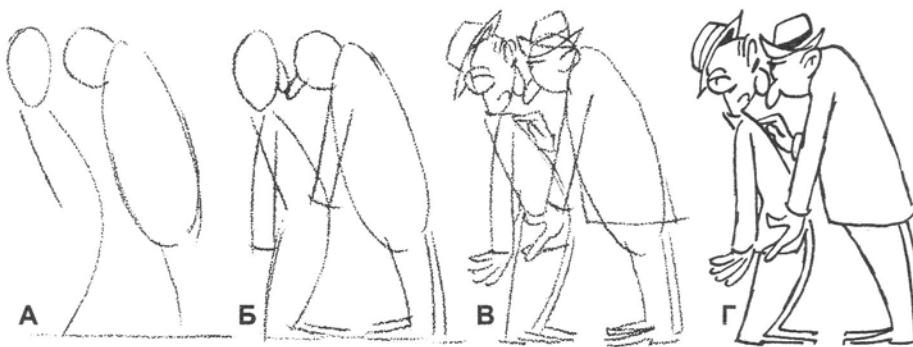
5, 6 и 7, тоже валит пар. Обычно пар изображается в виде параллельных волнистых линий. На рис. 4 пар расходится во все стороны. Из персонажа на рис. 7 тяжкое уныние выходит в виде дыма. Кроме того, он нетвердо стоит на ногах, и его одежда, похоже, тоже в беспорядке. У персонажа на рис. 8 в глазах «рябит».



Персонажи на рис. 9, 10, 11, 12 и 13 обливается потом от тяжкой работы. Пот можно изображать тремя способами: изогнутыми каплями, брызжащими во все стороны (рис. 9); в виде прямых лучей (рис. 10); пот капает вниз (рис. 11, 12 и 13); на рис. 12 натекла уже целая лужа пота. Пот можно комбинировать с паром, о котором говорилось выше. Почти все приведенные рисунки выполнены кисточкой. Тонкое перо использовалось для рис. 5 и 12.



## БЕСЕДУЮЩИЕ ПЕРСОНАЖИ



Обозначьте позы фигур несколькими простыми линиями.

Призовите на помощь воображение. Поэкспериментируйте с легкими карандашными линиями, пока не почувствуете, что точно передали настроение участников беседы. Не бойтесь пускать в ход резинку – на данном этапе для тех, кто учится, это самый полезный инструмент.

Легкие карандашные линии ничего не стоит стереть и провести заново. Хорошенько запомните это.



Лучше всего одновременно работать над обоими персонажами. Это помогает развить «чувство диалога» и сделать его как можно более естественным.

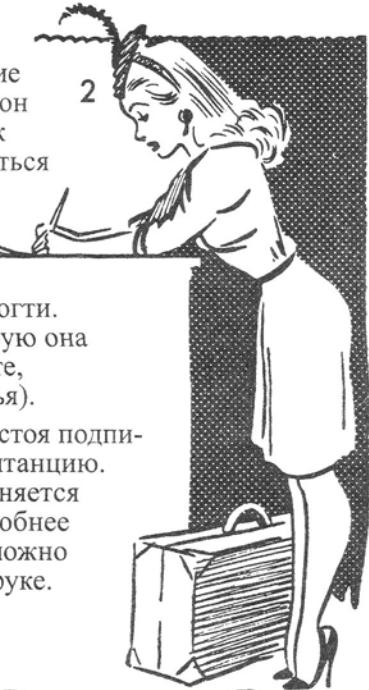


Обратитесь к разделу, посвященному технике рисунка, чтобы попробовать самые разные подходы при рисовании фигур (контуры, внутренняя растушевка, тени и световые блики).

## ПИШУЩИЕ ПЕРСОНАЖИ



Сейчас мы прежде всего сосредоточим внимание на том, какую позу принимает персонаж, когда он что-то пишет. Для того чтобы лучше узнать, как рука держит ручку или карандаш, можно вернуться к разделу, посвященному изображению рук. Большинство персонажей, конечно, пишут правой рукой. Но не все. Кроме того, они могут писать на чем угодно. Встревоженная дама, подписывающая счета на рис. 1, грызет ногти. Обратите внимание, что на черной ручке, которую она держит в руке, видна белая полоска (в том месте, где ручка пересекается с черным рукавом платья).



2. Девушка на рис. 2 стоя подпisyывает багажную квитанцию. Часто персонаж склоняется над столом, чтобы удобнее было писать. Ручку можно нарисовать в любой руке.



Разъяренный булочник на рис. 3 пытается свести баланс. Многие линии на этом рисунке прямые (отчасти даже линии рук и пальцев).

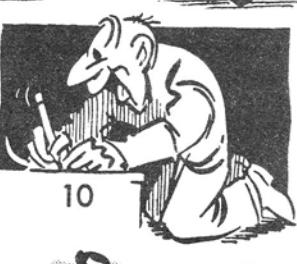
Чиновник на рис. 6, ведущий перепись, может, конечно, и не поверить этой даме, когда она указывает свой возраст; но, так или иначе, он вынужден его записать. Его голова и правая рука повернуты в другую сторону относительно линии спины.



Газетный репортер на рис. 7 держит свой блокнот на уровне живота – хорошая позиция для унылых, неэнергичных мужских фигур, которые стоя пытаются что-то записать.



Персонажи на рис. 4 и 5 размышляют, в какую же руку взять карандаш. Персонаж на рис. 8 пишет прямо на стене. На рис. 9 девушка придерживает лист бумаги локтем, а на рис. 10 счастливый приурок использует в качестве стола ступеньку крыльца.



10

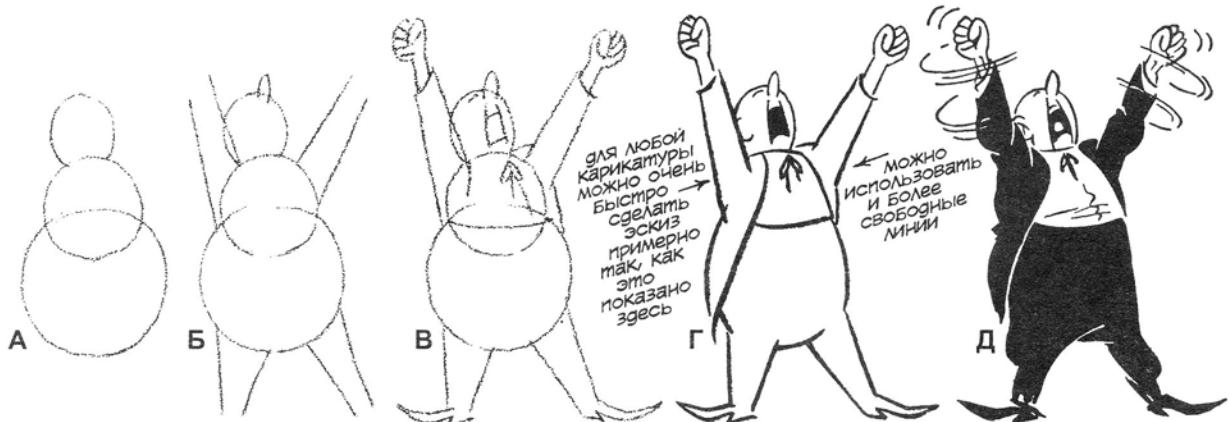


7

На маленьких рисунках 6 и 7 персонажи одной рукой пишут, другой – придерживают бумагу, на рис. 1–4 они держат бумагу в руках. Остальные фигуры просто положили руку на стол. Когда вы сами будете рисовать карикатуру, обратите внимание на то, в какой позе при этом сидите и как лежат ваши руки, как они держат перо, кисточку и т. д. А затем быстро это набросайте на листе бумаги – карандашом или чернилами.



## КАРИКАТУРНЫЕ ОРАТОРЫ



Тщательность отделки карикатуры всегда зависит от того, насколько хорошо владеет пером ее автор. Начиная с окружностей на рис. А, можно легко создать фигуру неистово выступающего оратора, вроде той, что мы видим на рис. Г и Д. Костюм персонажа на рис. Г можно сделать серым или черным. На рис. Д на одежде в большей степени подчеркнуты локти, колени и прочие складки.

Все ораторы на этой странице воздевают к небу одну или обе руки. На рис. 1 ладони персонажа вывернуты наружу. Обратите внимание, как нарисованы мизинцы: один из них оттопырен, а другой прикрывает собой безымянный палец.



За спиной оратора на рис. 2 стоит «дух-вдохновитель», который указывает ему, что говорить. Манжет на вытянутой руке виден больше, чем на той, что держит бумаги.

На рис. 3 человечки, публично зачитывающие свои более чем обширные записи, изображены, в основном, с использованием прямых линий, почти без складок. Основа каждого из них – простая цилиндрическая фигура. Вошедший в раж оратор на рис. 4 подпрыгивает на месте и размахивает руками, будто собирается взлететь. На рис. 5 персонаж изображен в более «художественной» манере; белые линии проведены по однородному темному фону внутри контура тела. Разглагольствующий персонаж на рис. 6 одет в штаны, закрашенные одним цветом, в то время как его пиджак покрыт линиями, сделанными кисточкой внутри контура.

Персонаж на рис. 7 ухватился за микрофон (здесь имеет место штриховка пером). На рис. 8 мы видим ораторов, между которыми, кажется, возникли некоторые разногласия.



На костюме персонажа А видны световые блики, в то время как на персонаже Б их нет (можете выбрать тот вариант, который вам больше по душе).

## ИЗОБРАЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ В ФОРМЕННОЙ ИЛИ НЕОБЫЧНОЙ ОДЕЖДЕ

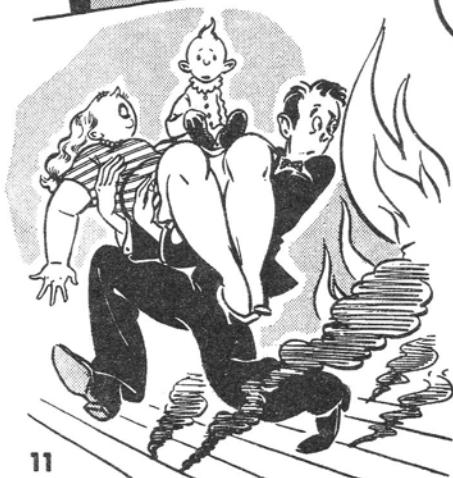
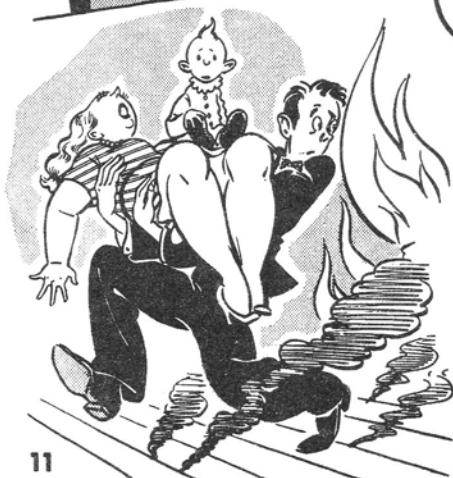
Спецодежда карикатурных персонажей часто помогает раскрыть их характер (см. также стр. 97).



Представленные здесь персонажи выглядят весьма солидными – и все из-за обильного применения черного цвета. Но для того, чтобы на странице не стало совсем темно, там и сям вкраплены картины с преобладанием серого цвета.



## КАРИКАТУРНЫЕ ГЕРОИ, ЗАНЯТЫЕ ДЕЛОМ



## РАЗНООБРАЗНЫЕ СИТУАЦИИ



Чтобы попрактиковаться в рисовании карикатуры, неплохо самому придумать сюжет – например, «предложение руки и сердца» (рис. 1), или «студенты конспектируют лекцию» (рис. 2), или «обед громилы» (рис. 3).



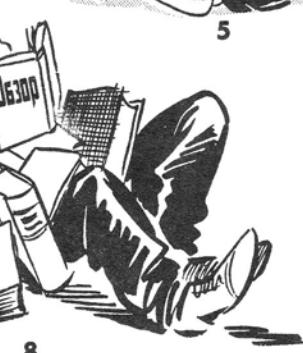
Эти образы сделаны с помощью более «тяжелой» линии (кисточкой и пером).



Для начинающих лучше всего потренироваться как в «тяжелом», так и в «легком» стиле карикатуры.



«Сверхброская» карикатура, построенная на пятнах «основательного» черного цвета, может конкурировать с более легкой, «белой» карикатурой, обычно широко используемой в изданиях газетного типа.



В качестве эксперимента попробуйте сделать рисунки с тонкими линиями, как на рис. 6 и 7, добавив небольшие серые пятна.



8



9



10



11



12



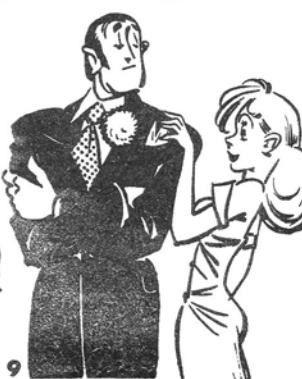
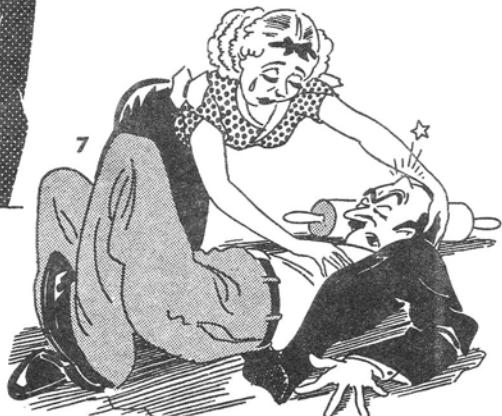
13

## ХАРАКТЕРЫ И ТИПЫ КАРИКАТУРНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Здесь представлены некоторые сцены с участием мужчин и женщин, в которых та или иная сторона играет главную роль.



Изучение анатомии для художника-карикатуриста может быть очень полезно. Тому, кто хочет преуспеть в этом деле, стоит обратиться к моей книге «Как рисовать голову и фигуру человека».



# КАК РИСОВАТЬ ТОЛПУ ЛЮДЕЙ

1

Чтобы нарисовать массу людей, нужно почиркать жирным мягким карандашом по сильно шершавой бумаге для акварелей (рис. 1). Тушью или чернилами проводится только неровная линия силуэтов, изображающих край движущейся толпы. Нажим карандаша должен быть сильнее к ближнему краю. Можно поставить поверх растушевки какое-то количество белых точек — там,

где карандашная штриховка оказывается сплошной, или добавить несколько крошечных кружочков тушью (с того края толпы где не проходит линия силуэта). Круг, образованный массой людей, показанный на рис. 3, выполнен с большей степенью проработки, особенно в вертикальном направлении. Сюда включены, отдельно и «обобщенные» головы, и туловища и ноги.

3

Тот же метод использован и для картины, изображающей, так сказать, «планету людей».

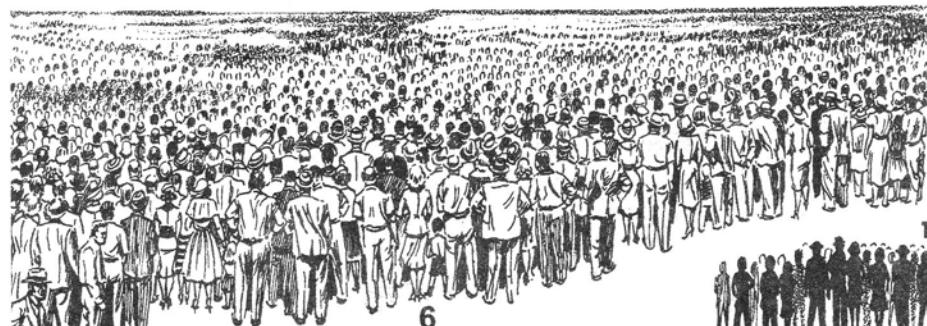
4



5

На рис. 5 и 6 изображена старательно выпи-санная толпа. Но для карикатуры обычно используют более легкий способ изображе-ния (см. колонку справа).

6



7 Головы и плечи.



Для начала можно нарисовать только верхнюю одежду, — затем руки и ноги; — затем головы и ступни.



Можно рисовать так же, как траву: с помощью авторучки и густой туши, добавив сверху точки-головы.



10 Можно использовать «кара-кули», произвольно вода пером вверх и вниз, — так, чтобы вверху получались «петельки»-головы.



11 Линии проведены толстой и тонкой кисточками.



12 Вертикальные зигзаги с переги-бом сверху — сначала один, по-том другой. Сверху добавить «петельки».



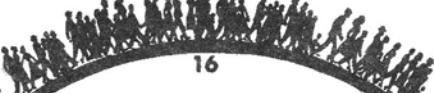
13 Буквы X разного размера; головы — кружки; легкая диагональная штриховка.



14 Каракули изображают верхнюю одежду; тоненькие линии — ноги; петельки — головы; точки — ступни.



15 Точки, сделанные авторучкой (они получаются более жирными сверху — а это как раз и нужно), плюс точки белой ретуши в центре каждой черной точки. Тела людей изображены зигзагообразной линией, а ступни — черточками.



16 Силуэты, сделанные пером.

Силуэты людей, выполненные пером и карандашом или только карандашом на обычной бумаге.

17



18



## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

По ходу книги мы сосредоточивали внимание в основном на ИЗОБРАЖЕНИИ ГОЛОВЫ И ФИГУРЫ ЧЕЛОВЕКА. Прежде чем найти применение своим способностям к рисованию, стоит их развить и разработать. Начинающий карикатурист, который берется за отдельную карикатуру, группу карикатур или целую полосу юмора в каком-нибудь издании, как говорится, «ставит телегу перед лошадью». Нужно сначала хорошенько поработать дома, пока не придет ощущение, что вы вполне можете воплотить свои задумки.

Если карикатуристы и отличаются чем-то от прочих коллег-художников, то лишь тем, что умеют подмечать смешное даже в несчастье и трагедии. Это во-все не значит, что они люди бессердечные или не испытывают ни к кому чувства жалости. Естественно, перед лицом реальных бедствий они не останутся легкомысленными и веселыми, видя, как другие страдают. Но представьте себе реальных людей, играющих роли, которые заимствованы у карикатурных персонажей! Под пером карикатуриста оживает забавный, жизнерадостный взгляд на мир – даже при далеко не радостных обстоятельствах. И все кругом начинают улыбаться, становясь тем самым сильнее в преодолении неизбежных испытаний.

Карикатурист как бы говорит людям: «Приободритесь! Все не так уж плохо!» В Священном Писании говорится: «Веселое сердце благотворно, как врачество, а унылый дух сушит кости» (Притчи, 17:22). Ведь из всех своих творений на Земле только человеку Создатель даровал способность смеяться.

Я убежден, что хорошего карикатуриста делает практика. Но если вы испытали какие-то превратности судьбы, пережили неудачи, напрасно стучались в закрытую дверь, и если вы при этом по-прежнему не утратили желания рисовать, то вы сможете стать карикатуристом. Хорошенько отдохните, а потом попробуйте снова. Сосредоточиваясь на своей цели, не забывайте о той пользе, которую приносит способность на время «отойти в сторонку» и вволю посмеяться над собой!



**ПО ВОПРОСУ ПРИОБРЕТЕНИЯ КНИГ ОБРАЩАТЬСЯ:**

г. Минск, тел. {8-10-375-17  
г. Москва, Издательский дом «Белкин» e-mail: popuri@mail.ru; www.popuri.ru;  
г. Новосибирск, «Топ-Книга» тел. 375-21-88, 600-58-41; e-mail: popuri-m@mail.ru;  
Интернет-магазин [top-kniga.ru](http://top-kniga.ru); книга — почтой: 630117, а/я 560.  
e-mail: office@top-kniga.ru

Производственно-практическое издание

**ХАММ Джек  
КАК РИСОВАТЬ КОМИЧЕСКИЕ ПЕРСОНАЖИ**

Перевод с английского – *Л. А. Бабук*  
Оформление обложки – *М. В. Драко*

Подписано в печать с готовых диапозитивов 10.05.2007. Формат 60х90/8. Бумага офсетная.  
Печать офсетная. Усл. печ. л. 16,0. Уч.-изд. л. 15,37. Тираж 5000 экз. Заказ 1901.

Санитарно-эпидемиологическое заключение № 77.99.02.953.Д.004084.05.06 от 16.05.2006 г.

ООО «Попурри». Лицензия № 02330/0056769 от 17.02.04.  
Республика Беларусь, 220113, г. Минск, ул. Восточная, д. 133, к. 601.

Издано при участии ООО «Харвест». Лицензия № 02330/0056935 от 30.04.04.  
Республика Беларусь, 220013, г. Минск, ул. Кульман, д. 1, корп. 3, эт. 4, к. 42.

Открытое акционерное общество «Полиграфкомбинат им. Я. Коласа».  
Республика Беларусь, 220600, г. Минск, ул. Красная, 23.



**ВОПРОС:**

Существует ли методика,  
с помощью которой начинающий  
художник может научиться  
рисовать карикатуры и комиксы?

**ОТВЕТ:**

Да! Именно в этой книге вы найдете  
практические советы и рекомендации,  
следуя которым любой человек —  
независимо от возраста и уровня  
подготовки — легко и быстро  
освоит это искусство.  
На примере более чем  
3 000 иллюстраций Джек Хамм,  
художник мирового масштаба,  
шаг за шагом проведет вас  
по всем этапам создания  
смешных персонажей,  
которые никого не оставят  
равнодушным.

ООО "Светоч 21 век"  
Новый книжный  
Как рисовать комические пер-  
сонажи (м)

19.10.2010

код 2142779

номер 944495

тбк 11-853

9 789851 501171  
195.00  
цена