

КРИСТОФ НИМАНН

СКЕТЧИ ПО ВОСКРЕСЕНЬЯМ

КАК
НЕСЕРЬЕЗНЫЕ
ЭКСПЕРИМЕНТЫ
ВЫРАСТАЮТ
В КРУТЫЕ ИДЕИ
И МЕНЯЮТ
НАШУ ЖИЗНЬ
НАВСЕГДА





Стейк средней прожарки



[Почитать описание, отзывы и купить на сайте МИФа](#)

Стейк с кровью

[Почитать описание, отзывы и купить на сайте МИФа](#)

Стружка пармезана

[Почитать описание, рецензии и купить на сайте МИФа](#)

Соль и перец

[Почитать описание, отзывы и купить на сайте МИФа](#)

Предисловие

Каждый, кто решил стать художником, однажды задает себе вопросы: «Кто я? Куда я иду? Правильную ли дорогу выбрал? Не лучше ли пойти в другую сторону или вернуться назад?»

Кому-то кажется, что подобные мысли мучают только его. Но это, конечно, не так.

*Кристоф Ниманн — всемирно известный иллюстратор, создававший обложки для журналов *The New Yorker*, *Wired*, *The New York Times Magazine*. Среди его наград — премии Американского института графического искусства, *Art Directors Club*, *Lead Awards*. Клиенты — *Google*, *St. Moritz*, *Lamy*, Нью-йоркский музей современного искусства и многие другие.*

Эта книга — своего рода дневник, хранящий все терзания и сомнения на пути к успеху. Листая его, отчасти успокаиваешься, так как понимаешь, что страхи есть у всех. А потом снова приступаешь к работе, отбросив все сомнения.

Когда вы смиритесь с тем, что не все зависит от вас, жизнь станет намного проще. Помните: в искусстве всегда есть место неожиданности. Конечно, художнику нужен высокий уровень мастерства, отточенного годами практики. И это вполне вам по силам!

Но неуловимое нечто поймут лишь те, кто готов рисковать, не боится запачкать руки и ошибаться, кто способен творить без оглядки. Сначала вы должны делать то, что выходит хорошо, а потом, набравшись смелости, можно ступить на неизведанные земли.

Роль художника сложна. Чтобы создать что-то стоящее, надо творить как ребенок, немного наивно и бесстрашно, с открытым сердцем. Но, когда вы закончите работу, судите себя строго и безжалостно.

В эпоху соцсетей легко включиться в гонку за лайками. Но большое их количество не говорит о том, что вы создали шедевр или бросили себе вызов; а небольшое их число не значит, что вы никчемный художник. Успех в соцсетях поверхностен, а настоящее искусство требует вдумчивого созерцания. И оно может нравиться не всем. Возможно, даже так: оно не должно нравиться всем.

Кристоф Ниманн легко и непринужденно, с юмором рассказывает о самом главном для любого художника: творческих муках, рождении идей, собственных проектах и шагах на пути.

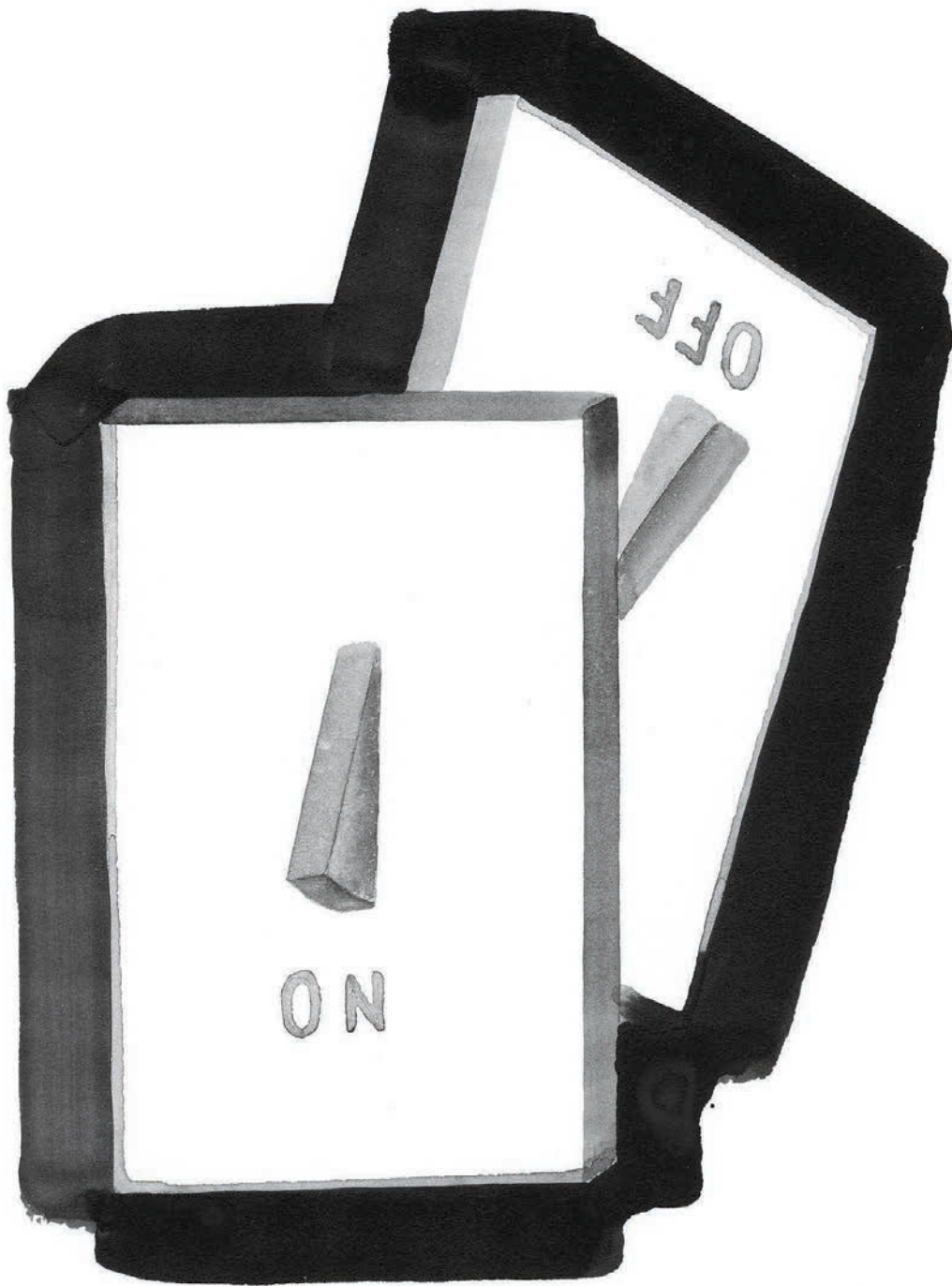
*Вероника Калачева, художник, педагог,
основатель школы рисования*



[Почитать описание, рецензии и купить на сайте МИФа](#)



[Почитать описание, рецензии и купить на сайте МИФа](#)



[Почитать описание, рецензии и купить на сайте МИФа](#)



[Почитать описание, рецензии и купить на сайте МИФа](#)



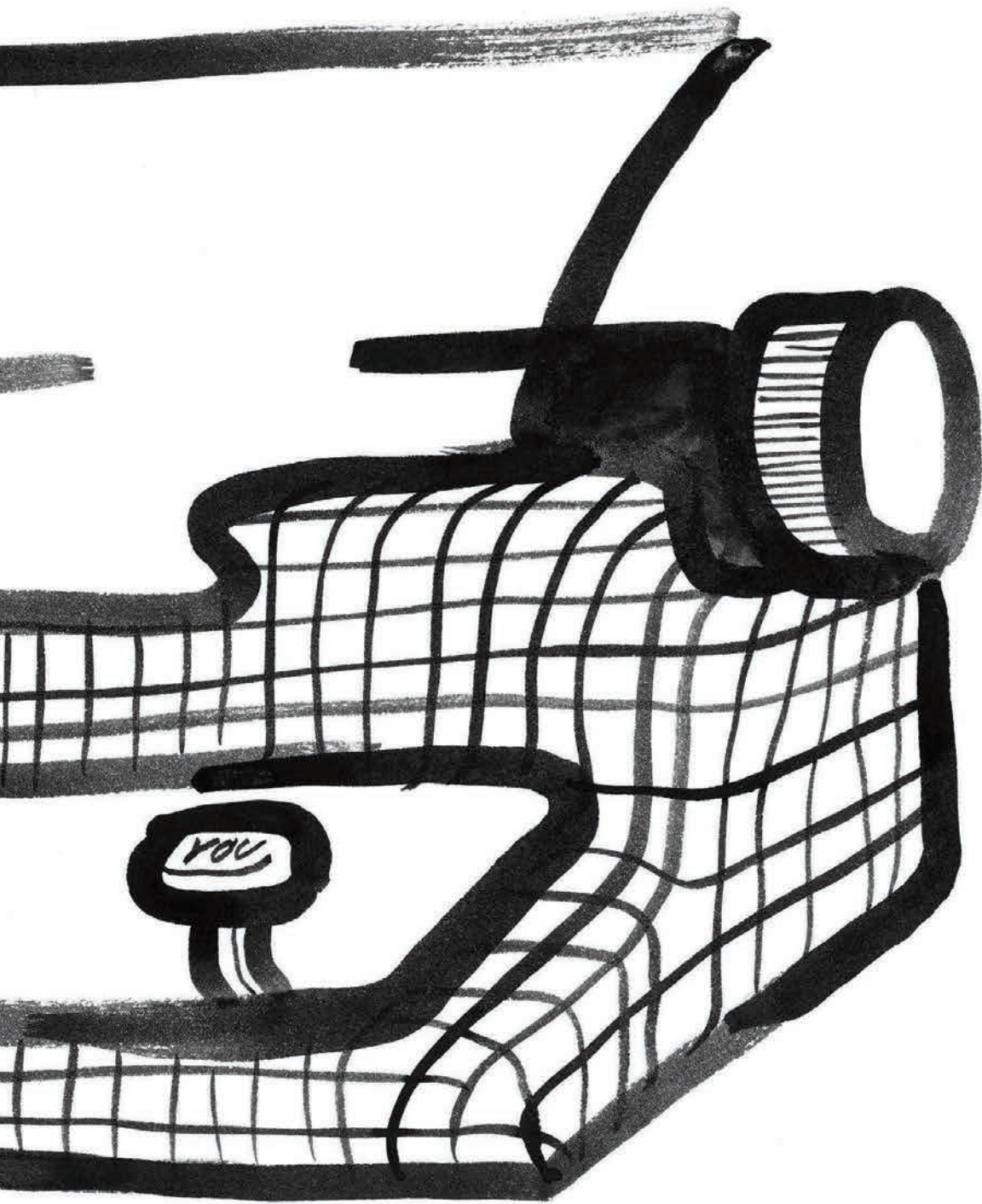
[Почитать описание, рецензии и купить на сайте МИФа](#)



[Почитать описание, отзывы и купить на сайте МИФа](#)



[Почитать описание, отзывы и купить на сайте МИФа](#)



Я всегда верил,
что моя карьера
зависит только
от меня. Рисование,
дизайн, визуальное
мышление — просто
навыки, которыми
можно овладеть,
а сила воли
и упорство восполняют
недостаток
таланта.



[Почитать описание, отзывы и купить на сайте МИФа](#)



[Почитать описание, отзывы и купить на сайте МИФа](#)

Но потом я стал понимать: кое-что
я изменить не в силах. Это момент,
когда мои великие художественные
замыслы сталкиваются
с ограниченными способностями,
страхом публичных выступлений
и фактором случайности, который
всегда присутствует в творчестве.

Как пловец,
сконцентрирован
на гребках и поворотах
и за водой
и ее всплесками
не замечает
происходящего,
так и я осознанно
сосредотачиваюсь
на деталях
текущего проекта
и упускаю из виду
более важные
аспекты своей
профессиональной
деятельности.





[Почитать описание, отзывы и купить на сайте МИФа](#)



Проходит время.
Я поднимаю голову,
отлядываюсь
и удивляюсь.

Ого!

Где это я?

Как я тут
оказался?

И куда иду?



[Почитать описание, рецензии и купить на сайте](#)

Лучшие цитаты из книг, бесплатные главы и новинки:

