



ДМИТРИЙ ЛЯЩЕНКО

АЗБУКА КОМИКСИСТА

КАК ПРИДУМАТЬ И СОЗДАТЬ СВОЙ ПЕРВЫЙ КОМИКС

БОМБОРА™

Москва 2021

УДК 766
ББК 85.153
Л99

Перевод интервью на русский язык:
А. Фасхутдинова, А. Степанова, М. Мельникова

Лященко, Дмитрий.

Л99 Азбука комиксиста. Как придумать и создать свой первый комикс / Дмитрий Лященко. — Москва : Эксмо, 2021. — 320 с. : ил. — (Гик-культура. Лучшие книги про вселенную комиксов).

ISBN 978-5-04-111314-8

Вы с детства восхищаетесь творениями Стэна Ли, Джона Ромита-младшего, Брайана Болланда и других титанов индустрии и мечтаете нарисовать самый настоящий комикс? Тогда эта книга для вас!

Перед вами продолжение книги «Как выжить в индустрии комикса» Дмитрия Лященко. В его основе более ста интервью с художниками и сценаристами из двух десятков стран. Если в первой книге автора мы учились презентовать свои творения с учетом русской индустрии, то сейчас мы выйдем на новый уровень — подробно разберем подход к написанию сценариев и узнаем секреты комиксистов мирового класса.

Внутри вас ждут примеры успешных художников и ответы на вопросы:

С чего начать сценарий?

Как определить ключевые элементы истории?

Как прийти от цепляющей первой страницы к достойному финалу?

Какие приемы освоить в первую очередь?

Если у вас нет идеи для комикса, советы из книги помогут в ее поиске. Для тех, кто уже нашел свое вдохновение, «Азбука комиксиста» станет гидом по сценарному мастерству и работе комиксиста.

Дмитрий Лященко — главный редактор Ситиселебрити, крупнейшей российской платформы для краудсорсинга и творческих конкурсов. Автор книги «Как выжить в индустрии комикса».

**УДК 766
ББК 85.153**

ISBN 978-5-04-111314-8

© Дмитрий Лященко, текст, 2020
© Анна Мозговец, иллюстрация на обложку, 2020
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2021

Моим родителям

КАК ВЫЖИТЬ В ИНДУСТРИИ
КОМИКСА



БУДЬ
ГИКОМ!



РИСУЙ
ЭПАТЭЖНО!

ШОК-
КОНТЕНТ

СИЛА В
НАЖИМЕ, БРАТ!



РИСУЙ
ДЕРЗКО!

БОЛЬШЕ
ЭКСПРЕССИИ!

ПОРISУЮ
ЛУЧШЕ
УАИТОК



Содержание

Как выжить в индустрии дважды подряд <i>Вместо предисловия</i>	15
---	----

Часть I. Идея + сюжет + история = сценарий? 19

1. Пишите, экспериментируйте, совершайте ошибки <i>Том Голд — о том, как найти, в чем вы хороши, и не останавливаться</i>	19
2. Не дайте идее умереть <i>Сидни Падуа — о пути от веб-комикса к дебютной книге</i>	21
Советы по теме.	24
3. Что такое сценарий.	25
Зачем нужен сценарий.	25
Какие бывают сценарии.	26
Какой сценарий считать удачным	26
Как пишут сценарии	28
Всегда ли сценарий необходим?	29
4. Скачок от чистого листа <i>Джефф Паркер рекомендует заранее обдумать визуальную сторону проекта</i>	31
<i>Движущая сила историй (Билл Славин)</i>	33
<i>Ради визуала я могу жертвовать элементами сюжета (Джо Бенитез)</i>	34
5. Тема проявится сама <i>Янис Милоноянис — о том, как выяснить, что такое вы пишете</i>	35

Сперва структура и тема. Потом детали (<i>Эдвард Росс</i>)	37
Академично или лирично? (<i>Джонатан Феттер-Ворм</i>).	37
Идея — это ядро (<i>Питер Миллиган</i>)	38
6. Интересным может быть почти все	
<i>Энди Уорнер — о том, как выбирать идеи и героев для нон-фикшн</i>	38
Стремление к краткости (<i>Ларри Гоник</i>)	40
7. Спасти больше любимчиков	
<i>Мавил — о том, когда приступать к работе</i>	41
Позвольте себе максимальную свободу (<i>Антуан Ревуа</i>)	44
Дело в сильных моментах (<i>Элеонор Дэвис</i>)	45
8. От случайной идеи — к мировой славе	
<i>Саймон Хансельманн объясняет, как «делать дерьмо понятным»</i>	45
9. Маленькое зернышко истории	
<i>Алекс де Кампи — о том, из чего на самом деле состоит сценарий</i>	50
Сюжет вторичен (<i>Том Паркинсон-Морган</i>)	55
10. Игра с жанрами	
<i>Матье Габелла — о том, как на идее построить историю</i>	57
11. До мельчайших деталей	
<i>Интервью Ричарда и Венди Пини, с которого началась эта книга</i>	60
Как добиться конфликта (<i>Марв Вольфман</i>)	63
Конфликт помогает сюжету (<i>Вера Гринти</i>)	63
12. Писать о скелете и быть убедительным	
<i>Джеймс Паркс и Бен Коста — о мотивах персонажей</i>	64
13. Чтобы двигаться, истории нужен мотор	
<i>Брехт Эвенс рассуждает, как одни идеи притягивают другие</i>	67
Мой подход — писать ежедневно (<i>Райан Эндрюс</i>)	69
Послания и исследования (<i>Брайан Тэлбот</i>)	70
14. Как работает сценарист	
<i>Кайл Хиггинс — об обещании предпосылки</i>	71
Думайте о рубежах (<i>Джон Лис</i>)	74
Составьте постраничный план (<i>Фред Ван Ленге</i>)	74
В поисках темпа и ритма (<i>Фрэнк Барбьери</i>)	74
15. Как работает художник	
<i>Коллин Кувер — о том, как помогут простые прямоугольники</i>	75
Хаотичный подход иллюстратора (<i>Катрин Кланте</i>)	77
Ключевые слова вместо сценария (<i>Андерс Н. Кваммен</i>)	78
16. Сплетите сюжет и мир истории, будто паутину	
<i>Мэтт Рокфеллер — о том, что ваш разум невероятен</i>	79

О силе планирования (<i>Саймон Рой</i>)	82
Вопросы и есть творчество (<i>Берлиак</i>).	83
17. Планирование и правда помогает <i>Джек Тигл рассказывает, зачем хранить все эскизы и черновики</i>	84
18. Никто не изобретает колесо <i>Сонни Лью — о книгах для сценаристов и рассказчиков</i>	86
19. Форма и ограничения <i>Мэтт Мэдден — об экспериментах и традиционных сюжетах</i>	90
Откуда берутся идеи? (<i>Джессика Эйбел</i>)	93
20. Два вопроса, которые стоит задать <i>Энтони Джонстон — о том, что истории должны иметь смысл</i>	94
21. Идеи рождаются от эмоций <i>Энрике Фернандес — о том, чем создание комиксов напоминает музыку</i>	95
Зачастую идеи — просто реакции (<i>Брэндон Грэм</i>)	98
Камни Супермена (<i>Крис Рейнольдс</i>)	99
22. Станет ли история лучше в виде комикса? <i>Мортен Дюрр — о том, как понять, подходит ли материал для сценария</i>	99
Полезное правило по выбору историй (<i>Маттео Фаринелла</i>)	102
23. Детектор чуши и свободное письмо <i>Джош Симмонс — о том, что делать, когда идей много</i>	102
Импровизация может быть отличным стартом (<i>Ларс Хорнеман</i>)	104
Если застряли, просите о помощи (<i>Анья Далэ Эвербю</i>)	104
24. О работе над сюжетом <i>Эзра Клейтон Дэниелс — о том, что сложность не равна качеству</i>	106
25. Слово на букву F <i>Джозеф Торрес — о том, что вы вправе ненавидеть формулы, но они работают</i>	108
Общая формула истории (<i>Питер Дэвид</i>)	110
Структуры сюжета (<i>Ти Темплтон</i>)	112
26. Точка невозврата <i>Эйвинд Турсетер — о борьбе с текстом и пользе колоды карт</i>	112
Искусство балансирования (<i>Райан Эндрюс; Ти Темплтон</i>).	115
27. Не будьте собственным цензором <i>Мари Ахокойву — о крайних сроках и критике</i>	116
Оставьте время на развитие идей (<i>Санна Хукканен</i>)	118
Жонглировать дедлайнами (<i>Энди и Вероника Фиш</i>)	118
Не следуйте моему примеру (<i>Джунко Мизуно</i>)	119
28. Как не стать заложником метода <i>Антуан Ревуа против готовых формул</i>	120

29.	Помните, что это комикс <i>Дилан Хоррокс — о том, чем важен и, наоборот, неважен сюжет</i>	122
30.	Любовное письмо художнику <i>Райан Норт — о том, что ваш текст предназначен лишь одному человеку</i> Ищите компромисс (<i>Мортен Дюрр</i>) Ориентируйтесь на уровень соавтора (<i>Джин Ха</i>) Каждый работает по-своему (<i>Энди и Вероника Фиш</i>)	126 129 129 130
31.	Не быть скучным — вот ключевой момент <i>Райан Данлеви — об избавлении от лишних сцен</i> Шаблон Фреда Ван Ленте для оформления сценария Советы по теме	132 134 135
32.	С первого раза не получится правильно <i>Прентис Роллинз — о синопсисе и восьми черновиках</i> Сокращайте безжалостно (<i>Джонатан Феттер-Ворм</i>) Вернитесь и все проверьте (<i>Бойя Сан</i>) Почему нужно продолжать (<i>Тони Сандовал</i>)	136 140 141 141
33.	Как превратить комикс в произведение искусства <i>Ханнерийна Мойссейнен — о точности в изображении коров</i> Комиксы трудоемки (<i>Фиона Смит</i>)	142 146
34.	Что пойдет на пользу истории <i>Хосе Ладронн — о том, что не все кадры одинаково значимы</i>	146
35.	Ясность прежде всего <i>Эрик Шаноуэр — о том, что важно найти в сценарии</i> Черпайте вдохновение непосредственно в истории (<i>Джон Болтон</i>)	148 151
36.	Для чего вам воображение? <i>Джейми Делано — о том, зачем доверять персонажам</i>	152
37.	Качество — главный критерий <i>Интервью Алекса Симмонса, после которого мы перейдем ко второй части</i>	157
Часть 2. Создавать персонажей — это весело!		165
Приглашение на большое чаепитие		165
1.	Бросьте себе вызов (<i>Напутственное слово Дэвида Вензела, художника, нарисовавшего «Хоббита»</i>) Решения найдутся интуитивно (<i>Фиона Смит</i>)	166 167
2.	Размышляя об истории, думайте о персонажах (<i>Тэд Стоунс, создатель Черного Плаща</i>)	168

	Сосредоточьтесь на создании знакомых эмоций (<i>Саймон Рой</i>)	172
3.	Грамматика комиксов (<i>Ник Абадзис</i>)	174
	Два блокнота эскизов (<i>Энрике Фернандес</i>)	176
4.	Слишком много персонажей (<i>Джей Джи Джонс</i>)	176
	Не полагайтесь на знакомые типажи (<i>Эрик Рейнолдс</i>)	178
	Недостатки позволяют сопереживать герою (<i>Фрэнк Барбьери</i>)	179
	В чем состоит ваша связь? (<i>Клей МакЛеод Чапман</i>)	179
	Избегая клише (<i>Мавил</i>)	179
5.	Эмоции, физика и определяющая черта (<i>Ник Селак</i>)	181
	Как вы управляете спектаклем? (<i>Антуан Ревуа</i>)	182
	Подумайте о друзьях (<i>Марв Вольфман</i>)	184
	Крючок, или hook (<i>Джеймс Паркс и Бен Коста</i>)	184
6.	Самый-самый персонаж (<i>Ти Темплтон</i>)	185
7.	Наброски, наброски и еще раз наброски (<i>Нил Камерон</i>)	185
	Чего я не видел раньше? (<i>Аарон Алексович</i>)	188
	Рисуйте мир вокруг (<i>Джо Вос</i>)	189
	Нет простого ответа (<i>Бен Темплсмит</i>)	189
	Хорошие персонажи кажутся реальными (<i>Энди и Вероника Фиш</i>)	190
	Найти изюминку (<i>Джим Заб</i>)	190
	Создать Бэтмена (<i>Крис Джарруссо</i>)	191
8.	Что нужно для истории? (<i>Роджер Лэнгеридж</i>)	191
	Персонажи словно вход в комикс (<i>Питер Дэвид</i>)	193
	Забыть стыд (<i>Джон Марк ДеМаттейс</i>)	193
	Душа героя (<i>Хосе Ладронн</i>)	194
9.	Вы прирожденный художник (<i>Иван Брунетти</i>)	195
	Ядро персонажа (<i>Райан Сесил Смит</i>)	197
	Ограничьте время на рисунок (<i>Джемма Коррелл</i>)	198
	Расположение глаз и фон (<i>Сара Макинтайр</i>)	199
10.	Персонажи развиваются, если с ними работать (<i>Кэрол Лей</i>)	199
	Моя главная цель в дизайне (<i>Алек Логстрет</i>)	201
	Просто двигаюсь вперед (<i>Ной Ван Скивер</i>)	201
11.	Детали сделают героя родным читателю (<i>Анастасия «ReD'Mad» Малыгина</i>)	203
	Заявочный кадр (<i>Саймон Гейн</i>)	204
	О пользе экшен-фигурок (<i>Джек Тигл</i>)	204
12.	Поймите, могут ли герои вести за собой историю (<i>Metaphrog</i>)	205
	Что вы знаете о жизни? (<i>Сонни Лью</i>)	207
	Мелочи усиливают сценарий (<i>Янис Милоноянис</i>)	208
	Важнее, чем прическа (<i>Коллин Кувер</i>)	209

13.	Служить истории, несмотря ни на что (<i>JP</i>)	209
	Персонажи рождаются из истории (<i>Рейчел Поллак</i>)	211
	Дизайн как часть сторителлинга (<i>Рональд Уимберли</i>)	212
	Способы показать персонажа (<i>Джеффри Браун</i>)	212
14.	О связи героев и сюжета (<i>Эрик Шаноуэр</i>)	214
	Вижу, что нарисовать (<i>Аскольд Акишин</i>)	217
	Чего хотят персонажи (<i>Вера Гринти</i>)	217
	Зависит от функций в сюжете (<i>Питер Миллиган</i>)	218
15.	Бремя, которое несет автор (<i>Патрик Спарроу</i>)	219
	Стараюсь создавать убедительных героев (<i>Кэрол Лей</i>)	221
	Не обязан быть идеальным (<i>Саймон Гейн</i>)	221
16.	Ошибки нередко приводят к успеху (<i>Чак БиБи</i>)	222
	Учитесь у великих (<i>Кэрол Лей</i>)	224
	Где брать вдохновение? (<i>Стив Руд</i>)	225
	Подсказки о персонажах (<i>Дилан Хоррокс</i>)	225
17.	Кто из героев останется на плаву (<i>Фред Ван Ленге</i>)	227
	Предсказать нельзя (<i>Джон Марк ДеМаттейс</i>)	228
	Популярность трудно объяснима (<i>Питер Миллиган</i>)	229
	Чем более странно, тем лучше (<i>Dix</i>)	229
18.	Вместо «создать» предпочитаю говорить «найти» (<i>Алессио Де Санта</i>)	229
	Щепотка фантазии (<i>Рик Гири</i>)	232
	Полезно идти против стереотипов (<i>Маттео Фаринелла</i>)	233
	О людях и животных (<i>Ханнерийна Мойссейнен</i>)	234
19.	Персонажи как символы (<i>Сидни Падуа</i>)	234
	Самое захватывающее (<i>Прентис Роллинз</i>)	236
	С помощью фотографий (<i>Лина Итагаки</i>)	237
20.	Герои раскрываются в поступках (<i>Андерс Нильсен</i>)	237
	Свобода в скетчбуке (<i>Люси Беллвуд</i>)	241
	Беседа А и Б (<i>Том Голд</i>)	241
21.	Чем важна внутренняя жизнь (<i>Мортен Дюрр</i>)	242
22.	Как избежать фальши (<i>Сальва Рубио</i>)	244
	Честный портрет (<i>Барбара Сток</i>)	246
23.	Будь проще! (<i>Саймон Хансельманн</i>)	247
24.	С узнаваемыми персонажами комикс станет понятнее (<i>Джин Ха</i>)	248
	Понять с одного взгляда (<i>Афонсу Феррейра</i>)	250
	Думайте о Симпсонах (<i>Джонатан Эдвардс</i>)	252
	Не забывайте о чувстве юмора (<i>Эзра Клейтон Дэниелс</i>)	252
25.	Персонажи из каракулей и гуманоидные кошки (<i>Лиз Ланни</i>)	252

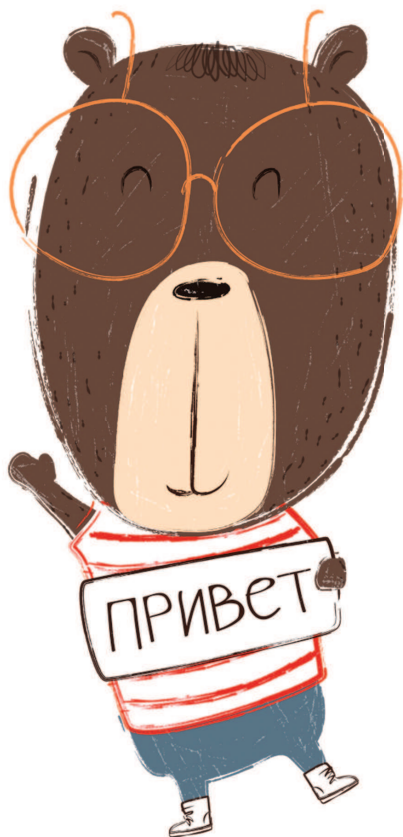
Добавим элемент конфликта (<i>Мэттью Форсайт</i>)255
26. Повод любить и ненавидеть (<i>Крис Гарбатт</i>)255
Рисуйте сотни персонажей (<i>Бьенни Монтеро</i>)257
Залезть к ним в разум (<i>Джозеф Торрес</i>)258
Как отринуть себя (<i>Остин Уилсон</i>)259
27. Личность и голос (<i>Джейсон Чатфилд</i>)259
За пределами комиксов (<i>Джонатан Эдвардс</i>)260
Так будет по-настоящему (<i>Дэрон Бэннет</i>)260
Теория четырех гуморов (<i>Джин Люэнь Ян</i>)261
28. Еще одна версия вас (<i>Брайан Браун</i>)262
Через множество приключений (<i>Энтони Джонстон</i>)264
29. Правдоподобно и последовательно (<i>Ричард и Венди Пини, создатели «ElfQuest»</i>)264
Персонаж и история — напарники (<i>Пол Тобин</i>)265
30. Соберите «внутреннюю библиотеку» (<i>Андреас Шустер</i>)267
Визуализация идей (<i>Эдвард Росс</i>)268
31. Люди на улице вам помогут (<i>Патрисио Дельпече</i>)268
Источник вдохновения (<i>Хуан Доу</i>)269
Узнаваемость продается (<i>Дункан Фегредо</i>)269
Что у персонажа в карманах? (<i>Алекс Робинсон</i>)271
31. Вот и вся хитрость (<i>Стив Энглхарт</i>)271
В одном-единственном кадре (<i>Джефф Паркер</i>)274
Пронумерованные карточки (<i>Мэтт Мэдден</i>)275

Часть 3. Прочие тонкости277

1. Тренировка для сценаристов277
2. Сложнее всего... — начать?278
3. Франко-бельгийские интервью289
В сценаристах есть немного от психоаналитиков (<i>Бенуа Петерс</i>)290
Первый том комикса — как пилотная серия сериала (<i>Серена Бласко</i>)292
В работе должна быть видна ваша личность (<i>Матье Бюрния</i>)294
Исходная предпосылка важнее концовки (<i>Фабьен Вельман</i>)297
4. Ошибайтесь лучше300
5. О творческой карьере (<i>Майк Пирс</i>)303
6. Как быть счастливым в индустрии308

Благодарности317

Друзья, в «Азбуке комиксиста» вас ждет галерея разнообразных персонажей. Они придуманы художниками из России, Украины, Беларуси и других стран. Пусть эти персонажи помогут вам пройти все испытания, предложенные авторами, и вдохновят на новые истории!



Как выжить в индустрии дважды подряд

ВМЕСТО ПРЕДИСЛОВИЯ

Перед вами необычная книга. В ее основе **более ста** интервью с художниками и сценаристами из двух десятков стран. Это международное издание для всех, кто любит комиксы. Замысел прост: показать, как придумывают рисованные истории.

Кто участвует?

В книге я объединил опыт независимых авторов и авторов, работающих на крупнейшие мировые издательства. Я пригласил обладателей престижных премий, прежде всего, тех, чьи комиксы **уже изданы на русском языке**; из США, Канады, Англии, Бельгии, Франции, Италии, Германии, Дании, Норвегии, Финляндии, Греции, Новой Зеландии, Португалии, Литвы, Японии... **список имен** вы найдете в содержании.

В тексте я кратко представил каждого участника. Вы можете ознакомиться с его или ее творчеством, пройдя по указанным мной ссылкам. Рекомендую исследовать главы в несколько подходов: прочтите ответы, затем походите по линкам.

Серию бесед мы начнем в **Лондоне**.

С вами поговорят Том Голд, классик независимых и остроумных комиксов, и Сидни Падуа, называющая комикс *«своей игровой площадкой для экспериментов»*. Затем мы перенесемся в **Портленд**, чтобы выслушать Джеффа Паркера — участника местной студии «Helioscore», крупнейшего объединения комиксистов в **Северной Америке**. Мы отправимся в **Грецию** к Янису Милоноянису, и в **Берлин**, где напутствие даст художник Мавил...

Любой из участников может на толкнуть вас на мысль, дать подсказку