



# СВЯТЫЙ

АРТБУК

МИСО



# Содержание

# Жизнбпаракосм  
4

Игра начинается  
12

Сказочный реализм  
17

Aeterna Historia  
37

«Поколение упадка»  
49

«Василиск»  
100

«Счастливого дня пробуждения!»  
110

Персонажи и адопты  
118

Вечно незаконченные комиксы  
142

Мастер-класс  
164



# # Жизнь паракосм

Началось все, когда мама, взяв нас с Леной — моей сестрой-близняшкой, — пришла в гости к подруге, которая в то время преподавала в художественном училище. Часто, чтобы не умирать со скуки, пока взрослые пьют чай, мы с сестрой просили бумагу и карандаши — порисовать. Так и в этот раз: мы с Леной, лежа на ковре в гостиной, вдохновенно портили альбомы. Когда пришло время уходить, мамина подруга вдруг заинтересовалась нашими рисунками. Долго разглядывала их

и дала нам открытку с филармонией: «Девочки, сможете нарисовать?» Да не вопрос. «Валя, ты понимаешь, что дети в шесть лет так не рисуют?!» Она тогда нашей маме чуть по лбу не настучала. И отвезла толстые папки с рисунками в художественную школу, располагающуюся в старом центре города. Я это место всегда очень любила: знаете, будто застывший во времени кусочек купеческого городка из «Жестокго романа». Сама школа оказалась просто потрясающей, настоящий теремок из сказок Гофмана, соседствующий с неоготическим костелом, чьи шпили протыкали облака над крышами. Лучшее место для творческих детей.

Подход в этой школе был в основном академический, мы выходили на пленэры в сад, учили построение по учебникам Ли и Баммеса, а на композиции нам давали задания вроде «Нарисуй место, с которого только что улетела жар-птица» или «Нарисуй мир за пять минут до катастрофы». И до сих пор я рисую на грани академизма и фантазий.





*Некоторые самодельные  
куклы из моего детства*



Творческими детьми мы с сестрой были всегда. Шили наряды для нашей кошки (не бойтесь, она не возражала), клеили дворцы, делали кукол и играли в паракосм — только тогда я еще не знала, что у этой игры есть название. Ее суть в том, чтобы придумать собственный мир и героев, и правила ограничиваются лишь фантазией. Для миров у нас были большие тетрадки, в которых мы рисовали улицы, клеивали туда домики, магазинчики, мосты. Получалось что-то вроде книг-раскладушек. Не так давно я узнала, что эта игра имеет название, и меня будто молния поразила: «Создание миров — не этим ли всю жизнь занимает-



ся художник?» Так что это и стало моим творческим ником. Прежде я просто звалась своим именем с Z вместо S посередине — AnastaZia, и то лишь потому, что не смогла придумать ничего лучше, как когда в детстве сочиняешь «крутое» название для почты, а потом всю жизнь краснеешь, называя ее.

С возрастом творческой энергии становилось только больше, мы начали задумываться, чем нам зани-

маться. Одно время я даже хотела писать иконы: детьми мы с сестрой были религиозными, росли через улицу от церкви и ходили в воскресную школу и на занятия в церковный хор. Тогда местный батюшка пришел в ужас от моего желания, поскольку, по его мнению, дети и иконопись не должны соприкасаться — ведь для иконописи нужно вдумчиво молиться. Впрочем, это не помешало мне все же нарисовать Георгия Победоносца. Только не говорите об этом батюшке.

После окончания художки мы с сестрой не остановились. Сначала думали уйти в архитектуру, так что ходили на курсы в местный вуз соответствующей специальности и брали уроки черчения, но вскоре поняли, что это не то, что нужно. Нас тянуло на что-то более творческое, где пригодился бы «мир за пять минут до катастрофы». Так что мы решили ехать в Петербург. Мы записались во вторую художественную школу, чтобы готовиться к олимпиаде для школьников в СПбГУПТД, выиграв которую можно было поступить на бесплатное обучение; платное для нас было дорогим. Мы с сестрой три года подряд ездили на олимпиаду и, представляете, трижды побеждали.



*Тот самый Георгий*

После одиннадцатого класса мы, конечно, уехали в Питер учиться на медиадизайн. Это довольно широкая специальность, охватывающая все — от разработки интерфейсов до классической 2D-анимации.