

МАША СКАФ и Аня Бельшева

КОМИКСЫ И СКАЗКИ

Курс самоподготовки будущего комиксиста

КРОССОВЕР

Москва 2026

Скаф, Мария.

C42

Комиксы и сказки: курс самоподготовки будущего комиксиста / Маша Скаф, иллюстрации А. Бельшевой. — Москва : Эксмо, 2026. — 128 с. : ил. — (Кроссвор. Комикс-нон-фикшн).

Как соотносится количество треугольников в фигуре и злобность персонажа? Как мы считываем отношения между персонажами, когда те молчат? Почему иногда форма текста рассказывает больше, чем содержание? И каким образом две совершенно безобидные картинки, поставленные рядом, внезапно начинают что-то означать?

Маша Скаф, преподавательница комикса в школе дизайна НИУ ВШЭ и основательница платформы «Комиксы и Скафи», и Аня Бельшева, художница комиксов «За чертой» и «Драконий остров», ответят на эти и многие другие подозрительно фундаментальные вопросы.

«Комиксы и сказки» — не книга из серии «десять правил хорошего комикса». Универсальных правил здесь вообще до странного мало. Вместо них — путешествие по законам композиции, психологии и сторителлинга короткого комикса, а также множество полезных практических заданий, которые заставят вас потянуться за карандашом, даже если вы в комиксах только теоретик.

УДК 769.2
ББК 85.15

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Литературно-художественное издание

КРОССОВЕР. КОМИКС-НОН-ФИКШН

Скаф Маша

КОМИКСЫ И СКАЗКИ

КУРС САМОПОДГОТОВКИ БУДУЩЕГО КОМИКСИСТА

Главный редактор *Степан Шмытинский*
Ответственный редактор *Аня Воронёкова*
Художественный редактор *Ксения Спижова*
Координатор проектов *Ася Ганина*
Корректоры *Ольга Бубликова и Виктория Франтова*
Бренд-менеджер *Юлия Суятина*

Страна происхождения: Российская Федерация
Шығарушы ел: Ресей Федерациясы



ЭКСМО

Издательство «Эксмо» — универсальное издательство №1 в России, является одним из лидеров книжного рынка Европы.

eksmo.ru

eksmo



eksmo.ru

Официальный интернет-магазин издательства «Эксмо»



Хочешь стать автором «Эксмо»?



ТЕРИТОРИЯ
КНИЖНЫХ МАГАЗИНОВ

Официальная франшиза издательства «Эксмо»



ЧИТАЙТЕ
И СЛУШАЙТЕ
В ЛИТРЕС

ЧИТАЙ
ГОРОД

16+

ISBN 978-5-04-252820-0



9 785042 528200 >

ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Россия, г. Москва, ул. Зорге, д. 1, стр. 1, эт. 20, каб. 2013. Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Финдир.: «Издательство «Эксмо» ЖШҚ
123308, Ресей, Мәскеу қаласы, Зорге көшесі, 1-й, 1-құрылыс, 20 қабат, 2013-қаб.
Тел.: 8 (495) 411-68-86. Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru.
Тәуар белгісі: «Эксмо»

Интернет-магазин : www.book24.kz

Интернет-магазин : www.book24.kz

Интернет-магазин : www.book24.kz

Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы»,
Казахстан Республикасына импортушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию
в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»

ТОО РДЦ Алматы, Алматы, ул. Домбровского, 3-а, литер Б, офис 1.

Дистрибутор және Қазақстан Республикасында өнімге шағымдар
қабылдау жөніндегі өкіл: «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Алматы қ., Домбровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92. E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ
о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»:
www.eksmo.ru/certification

Техникалық реттеу туралы РФ заңнамасына сай басылымның сәйкестігін растау
туралы мәліметтерді мына адрес бойынша алуға болады: <http://eksmo.ru/certification/>

Произведено в Российской Федерации

Ресей Федерациясында өндірілген

Сертификаттауға жатпайды

Дата изготовления / Подписано в печать 24.09.2026.

Формат 80x100^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 11,85.

Тираж экз. Заказ

© Маша Скаф, текст, 2026

© Аня Бельшева, иллюстрации, 2026

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2026

ISBN 978-5-04-252820-0

ПРЕДИСЛОВИЕ

(КОТОРОЕ НИКТО НИКОГДА НЕ ЧИТАЕТ, А ЗРЯ)

Предисловия никто никогда не читает, но я, разумеется, тешу себя надеждой, что моё предисловие — о-хо-хо-хо! — моё гениальное предисловие станет великим исключением. Нет, серьёзно, прочтите, тут много полезного.

Но во-первых, привет! Меня зовут Маша Скаф, я переводчица, преподавательница комикса в Школе дизайна НИУ ВШЭ и основательница образовательной платформы «Комиксы и Скафки». А это — «Комиксы и Сказки», учебник, который я сделала вместе с моей выпускницей, художницей и аниматоркой Аней Белишевой. И это предисловие нужно нам по трём причинам:

— объяснить, почему этот учебник таков, каков он есть, почему в нём затрагиваются одни темы и не затрагиваются другие и почему он заканчивается там, где заканчивается;

— рассказать, что в работе над комиксом главное — не разобраться с комиксом, а разобраться с головой;

— и, наконец, посоветовать некоторые подходы к этой книжке, если вы реально собираетесь по ней учиться, а не просто прочесть и (я надеюсь) поржать.

(Есть, впрочем, ещё факультативная задачка — покрасоваться.)

Но обо всём по порядку.

Если вы заглянули в содержание, то уже увидели, что в этой книжке всего пять тем, ограниченных комиксом на полосе* и разворот. Если нет — ну... Вот теперь вы знаете.

Предсказываю, что у кого-то это может вызвать возмущение: за что мы платим такие деньги?

Толстенкая книжка, а добрались мы лишь до газетного стрипа. Что ж, да. Скажите спасибо, что добрались до него. Видит бог, мне пришлось изрядно постараться: выкинуть многие упражнения, упустить некоторые детали, не касаться определённых суперинтересных, но не таких важных тем. Всё только ради того, чтобы вам не было тяжело таскать эту книжку с собой.

Дело в том, что такой темп рассказывания — закономерное следствие тщательности, которую я как преподавательница ставлю во главу угла. У вас есть миллион пособий, которые за пять уроков готовы научить вас всему и ядерной физике заодно, но что-то я ни разу не видела, чтобы это реально приводило к каким-то внятным результатам. Я десять лет учу людей делать комиксы, и все эти годы единственное, чего мне хочется в рамках всех моих учебных программ, — замедлиться. Дать ещё больше времени на изучение каждого вопроса, дать ещё больше упражнений на закрепление материала, дать ещё больше возможностей для разных экспериментов.

Дело в том, что время, проведённое в работе над проектом, — реально единственное, что определяет, каков будет этот проект. Десять лет назад мы со студентами пытались делать полноценные книги за два месяца. У лучших что-то получалось, большинство, что и неудивительно, оказывалось не способно выполнить поставленный объём в заданный срок. Стоило увеличить время и сократить объём задач, как все стали выводить и понимать, что к чему.

Таким образом, чтобы учебник действительно при-

* Тут я обязана извиниться. Это слово — «полоса» — вы будете встречать в этой книжке постоянно. Как и некоторые другие не самые распространённые термины. Дело в том, что в книжном деле слово «страница» никто не использует, вместо этого употребляют термин «полоса». Правая и левая полосы вместе — разворот. По своей педагогической привычке я считаю, что лучше сразу начинать пользоваться тем словарём, который используется в индустрии. Потому что мы, разумеется, рассчитываем, что, прочтя эту книжку, вы тут же проложите себе прямую дорожку в эту индустрию.

носил пользу, он должен быть тщательным. И поэтому в рамках этой книжки мы будем изучать лишь то, что касается комикса на полосе или разворот. То есть всё, что происходит с комиксом до момента переворачивания страницы. Поверьте, там очень-очень много.

(Тут же, пользуясь случаем, я пообещаю, что вторая часть учебника, рассказывающая о графических нарративах* размером больше одного разворота, тоже обязательно появится — так мне будет сложнее отвертеться от её написания.)

Понятно, что большинство людей, мечтающих рисовать комиксы, не мечтает рисовать газетные стрипы или даже комиксы для соцсетей. Наверняка большая часть из вас уже задумала магнум опус на миллион глав со сложным лором и разветвлённой системой персонажей. Но, серьёзно, вы не доберётесь туда, если не потопчитесь сначала здесь. Как невозможно сразу перешагнуть на сотую ступеньку, находясь даже не на пороге, а на повороте к дому.

И это приводит меня ко второй (и, в принципе, сразу третьей) теме моего исключительного предисловия, которое вы обязательно прочтёте до конца. Работа над комиксом — она вообще не про комикс. Она про то, чтобы научиться совершать маленькие действия, не гнать вперёд и разрешить себе ошибаться. Звучит мило и просто, но я годами наблюдаю, как люди ужасно страдают, не умея этого делать, ужасно страдают, пытаются научиться, но зато потом, научившись, страдают чуть меньше.

На эту тему я произнесла бесконечное число мотивирующих речей, написала бесконечное число мотивирующих постов. Все они бесполезны, потому что единственное, что тут реально может помочь, — это собственная практика. Но я тем не менее попробую ещё раз.

Начну с самого очевидного.

У нас не должно получаться с первого раза. Вообще ничто и никогда.

Вот попробуйте представить палку. Ну вот, казалось бы, просто палка. Это не сложно. Но — сюрприз-сюрприз — с первого раза вы никогда не представите её целиком.

Какое у неё покрытие? Она зелёная или задервеневшая? На ней кора? Она цельная? На ней есть лишайник? На ней есть сучки? Как выглядят спилы? Они ровные? Она большая или маленькая? Она кривая?

Это все — итерации (причём это — не все итерации) того, как мы воображаем всего лишь одну палку. И мы совершаем их по очереди.

Любой наш рисунок, и уж тем более любая наша история, гораздо, ГОРАЗДО, сложнее палки. Это целый лес, в котором сто миллионов видов деревьев, кустарников, трав, мхов, наземных и подземных тварей, грибов и лесных духов. И вот мы идём через этот лес и, разумеется, не можем видеть всё сразу.

Лес вообще нельзя увидеть целиком, тем более — совершив только один подход.

Тем более лес нельзя удержать только лишь в голове.

Чтобы собрать полноценный лес, его нужно для начала разобрать на палки.

Поэтому работа над комиксом бьётся на очень, очень, очень маленькие задачи. В этой книжке мы так и стараемся поступать: крошечными шажками двигаться вперёд, решая одну задачу за раз и никогда не оказываясь в ситуации, когда перед нами ужасная необходимость принять Важные Окончательные Решения. Никакие окончательные решения не принимаются из состояния ужаса и стресса. Если вам тревожно и некомфортно — это значит, что время для этих решений ещё не пришло. Это значит, что вам всё ещё нужно бить ваш проект на маленькие задачки и ковыряться в деталях. Потому что, когда все детали осмыслены, когда все палки собраны, тогда ваш великолепный лес встанет перед вами сам. И это не больно.

И ещё. Мы не можем с первого раза принять все верные решения. Даже если мы воображаем каждый элемент нашей палки поочередно, это не значит, что весь процесс пройдёт супергладко. Вообразив на нашей палке листочки, зарубки и сучки, мы можем обнаружить, что длина у этой палки нам теперь не подходит: все наши листочки, зарубки и сучки на ней просто не помещаются. И это нормально.

Комикс — это как пазл: мы пробуем раз за разом детали до тех пор, пока не найдём ту, что подходит. Мы не ругаем себя за то, что не угадали с первого раза.

* Ещё один термин, который вам будет встречаться в этом учебнике — «графические нарративы». Он важен, поскольку подчёркивает, что речь всё же не только про комиксы, но и про сказки (а точнее, про книжки-картинки, вебтуны, мемы, визуальные новеллы и ещё миллион других жанров, построенных на взаимодействии текста и изображения). Принципы, раскрывающиеся в этой книжке, универсальны.

Мы в курсе, что это невозможно.

Так устроен любой проект. Для того чтобы узнать, как будут выглядеть два задуманных вами кадра вместе, их надо нарисовать и поставить рядом. Единственный способ что-либо проверить — это провести эксперимент. Мы можем бесконечно воображать различные варианты того, как сложится гора деталей перед нами, но пока мы не потыкаем и не переставим эти детальки сотню раз, пазл не сложится.

Мы не собираем пазлы в нашем воображении. Мы собираем их руками. С комиксами та же история.

Поэтому работа над комиксом предполагает постоянные эксперименты. И смысл их — как в одном переставленном кусочке пазла. Он может не подойти с первого, второго, десятого раза, но, если не пробовать, вы никогда не подберёте нужную деталь.

Поэтому все решения в работе над комиксом принимаются путём физического подбора. Не нужно бесконечно загоняться, как это будет: нарисуйте и проверьте. Это точка главной фрустрации всех в мире студентов. Страх принять неверное решение парализует, отнимает все силы и не даёт совершить самое простое действие — просто попробовать.

Вы не запомните эти мои слова, они не помогут вам в моменте победить внутреннего критика, из-за которого вы замираете в страхе совершить ошибку, эта проблема гораздо глубже и её не решить несколькими поддерживающими строчками даже в таком классном предисловии, как это. Но тем не менее. Очень важно, чтобы у нас были силы перерисовывать раз за разом. Очень важно, чтобы эксперименты не вызывали у нас протеста («я уже трижды рисовала эту полосу, сколько можно?!»). И именно поэтому первые два, три, десять подходов к чему угодно должны быть выполнены плохо. Желательно — пяткой левой ноги. Помните, что мы потом десять раз всё переделаем, нарисуем красиво и аккуратно, так, что никто глаз не сможет отвести. Но сейчас мы рисуем плохо. Поверьте, так надо.

Ну и ещё одна проблема: в итоге комикс получился не таким, как мы планировали. В итоге. Понимаете? Мы собираем комикс по кусочкам. Заменяем одни кусочки на другие. Мы можем делать это бесконечно, но выбираем не тот момент, когда нас всё устраивает, а тот, где голос в голове начинает особенно громко орать: «Всё! Ничего не получилось!». Как если бы мы варили макароны и выключали их недоваренными с криками: «Всё! Макароны сырые! Ничего не получилось!»

Комикс не должен быть готов с первого раза. И со второго не должен.

Мы знаем, что макароны нужно попробовать несколько раз, прежде чем они окажутся сварены. Так и с комиксом: самое важное — дать ему время на то, чтобы воплотиться. Столько времени, сколько ему нужно.

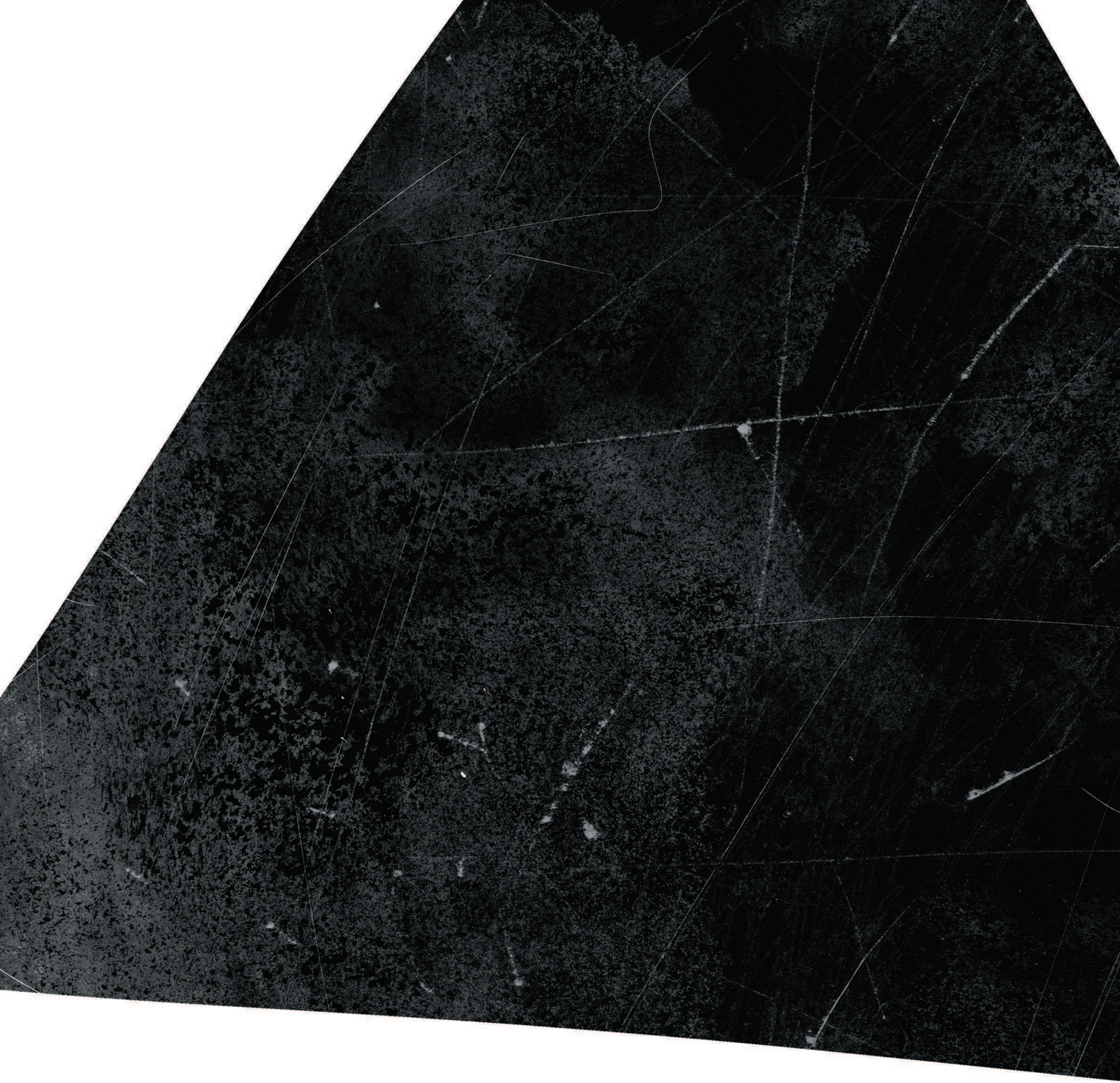
Конечно, новость о том, что процесс, казавшийся нам завершённым, ни разу не завершён, может быть неприятной (ну вот, опять тратить ресурсы), но она точно лучше новости, что всё кончилось и пора зафиксировать неудовлетворительные результаты.

Поэтому когда вам не нравится то, что у вас получилось, это не повод выбрасывать работы и заодно этот учебник (вообще никогда не выбрасывайте и не удаляйте работы, поверьте, вам все — ВСЕ! — они пригодятся). Выдохните. Наградите себя за то, что вы уже прошли такой длинный путь. Дайте себе выходной. А потом задайте себе вопрос: что здесь не нравится? Почему ваша работа сейчас не соответствует вашим представлениям о прекрасном? Если бы можно было исправить что-то одно, что бы вы исправили? Поговорите с друзьями об этой работе. Задайте им тот же вопрос. Идите вносить правки. Повторите при необходимости столько раз, сколько потребуется. Работа над комиксом выглядит именно так.

Необходимость выносить вот эту затянутость утомляет. Необходимость снова и снова вносить правки подрывает нашу веру в себя. Необходимость возвращаться в начало и переделывать то, что казалось классным, а вот теперь оно не подходит, бесит неимоверно. И умение справляться с вот этими чувствами — самая большая сложность в работе над любым проектом. Даже самым маленьким.

Поэтому в работе с этим учебником важно помнить:

Мы рисуем страшные раскрасовки пяткой левой ноги. Зовём друзей рисовать плохо вместе. Хвалим себя на каждом шагу, потому что опасное это дело, Фродо, выходить за порог, но мы все же отважились, и вот мы уже идём непонятно где и понятия не имеем, что у нас получится. И это нормально. Потому что комикс как лес, как пазл и как макароны. Его невозможно спланировать. Можно только помочь ему появиться.



ПЕРСОНАЖ

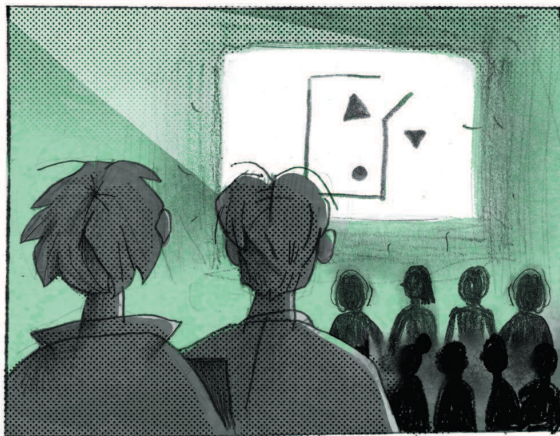


Ну что ж, знакомьтесь.
Это психолог Фриц Хайдер.

А это его студентка
Марианна Зиммель.

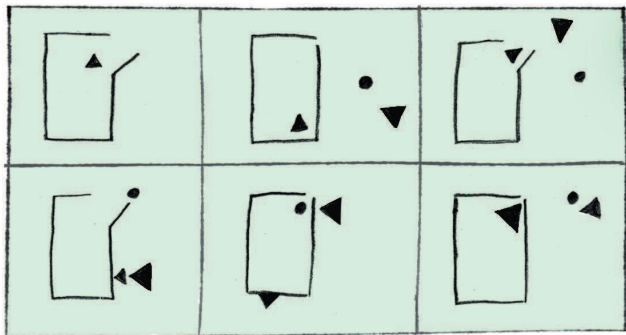


В 1944 году они опубликовали исследование, которое показало, что люди склонны одушевлять самые разные объекты, даже геометрические фигуры.

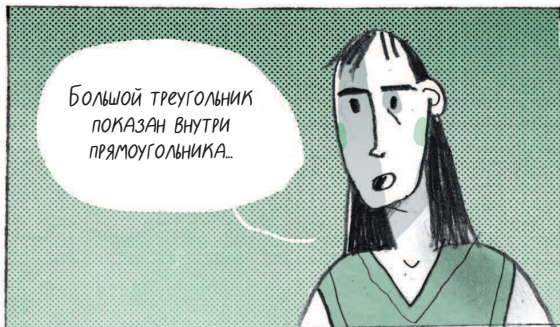


Участникам эксперимента показывали короткий мультфильм, в котором кружок и два треугольника хаотично двигались по экрану. Потом участников просили описать то, что они видели.

В эксперименте участвовало 34 человека. И только один из них описал происходящее в геометрических терминах.



Большой треугольник
показан внутри
прямоугольника.



Все остальные интерпретировали движения фигур как действия живых существ. 19 человек даже придумали связную историю.

Злой треугольник вырвался
из клетки и нападает на
маленький треугольник!



Бедная маленькая кругляшка
хочет спрятаться в домике, но
злой треугольник отправляется
за ней!



О нет! Кто же
придёт ей на
помощь?!



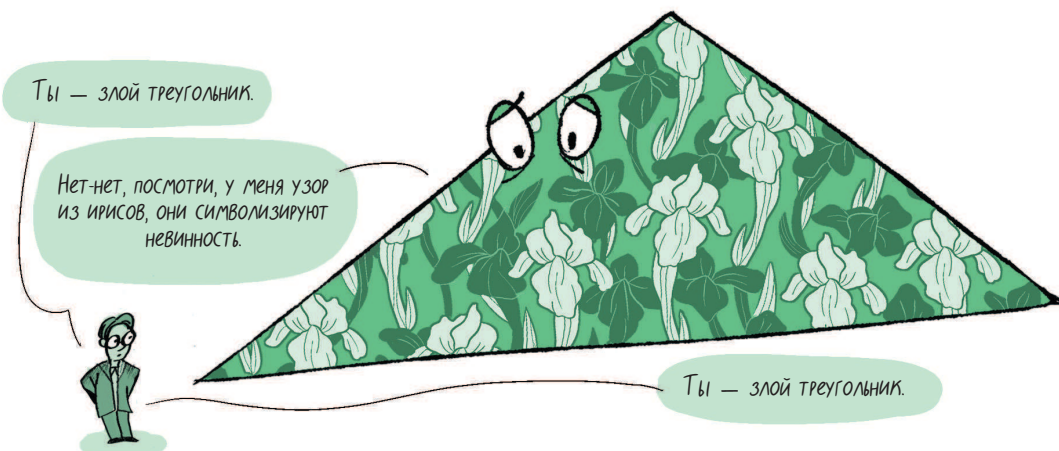
Вообще, обсуждая графические нарративы, сложно обойтись без спойлеров, но в этом случае мы попробуем. Так что, если вас волнует судьба маленькой кругляшки, вы можете воспользоваться поиском по запросу «эксперимент Хайдера и Зиммель», чтобы удовлетворить своё любопытство (а заодно проверить: какую историю вы сами сможете сочинить). Сейчас для нас важно то, что этот эксперимент показал.



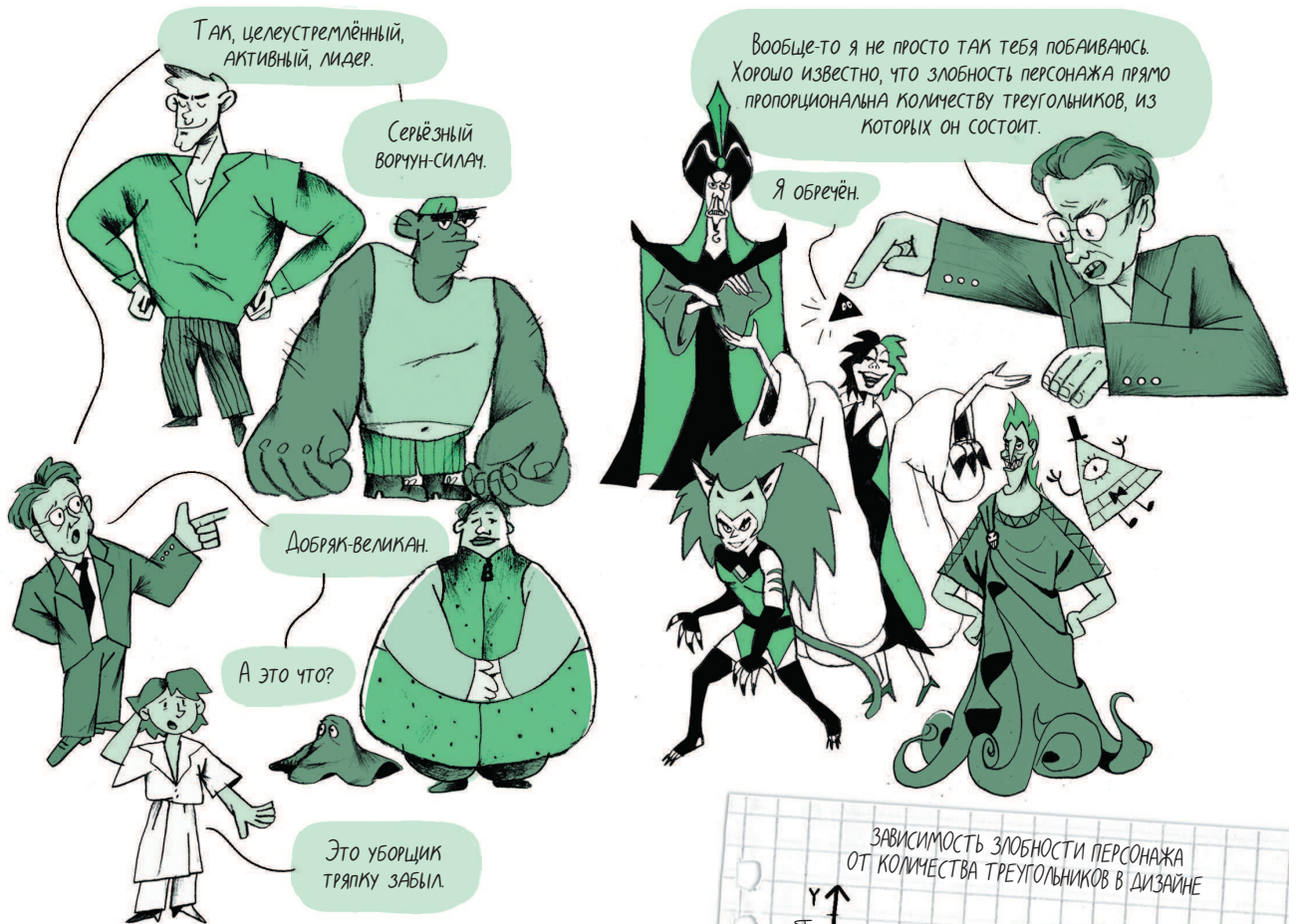
То есть наш мозг устроен таким образом, что любой визуальный объект рассказывает нам историю. Это и есть основа основ графических нарративов. А основа каждого нарратива — это персонаж. С него-то мы и начнём. У Хайдера и Зиммель в истории три персонажа, и у каждого свой характер. Как мы это понимаем? За счёт тех свойств, которые предали персонажам их создатели, выбрав для них определённую форму.



Это важно. Только по форме, бросив лишь один взгляд на персонажа, мы уже понимаем, каков он собой. Не рассмотрев внимательно узор на пуговицах, который намекнёт нам на страсть главного героя к садоводству, что косвенно сообщит нам о его доброй натуре, а всего лишь бросив один мимолетный взгляд.



Поэтому первое, на что мы обращаем внимание в персонаже, — его форма.



ЗАДАНИЕ

Вырежьте несколько разных фигур из бумаги (штук 10–20). Они должны быть:

- маленькими и большими;
- простыми и более сложными;
- острыми и мягкими;
- грубыми и более плавными.

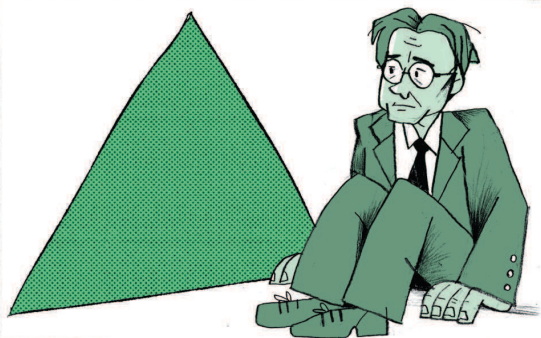
Сильно мудрить не надо. Иногда круги и треугольники достаточно хороши. Лучше просто сделать побольше разных.

Попробуйте создать простых персонажей на их основе.



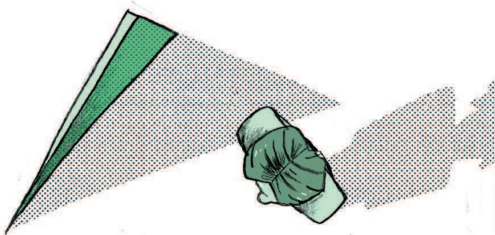
Форма персонажа — это то, что помогает нам делать наш комикс не только классным и выразительным, но и в принципе читаемым.

В комиксе мы нечасто видим персонажа в полный рост.



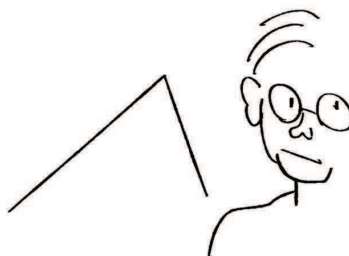
Часто мы видим его в ракурсе.

Иногда он совсем мелкий, едва виднеется где-то на заднем плане.



Иногда мы прорисовываем его без деталей (без всех этих узорчатых пуговиц, сообщающих нам дополнительные подробности о мягком характере героя и его непростой судьбе).

Иногда изображаем совсем схематично.



Но во всех этих случаях наш персонаж должен оставаться уникальным и узнаваемым. Потому что, если мы не справимся с этой задачей, наш читатель запутается, а запутавшийся читатель, как правило, просто перестает читать.



(При этом отдельная головная боль — это голова нашего персонажа: она встречается в комиксе чаще, чем все остальное тело, и, соответственно, должна быть особенно узнаваемой и выразительной. Суперобидно придумать крутой силуэт, но при этом не поддержать собственные находки в дизайне башки. Поэтому — не теряем голову!)



Ну и отдельно замолвим словечко про азиатские комиксы.

Вы наверняка не раз слышали от тех, кто не приучен читать мангу, манхву и манхуа: «Они же все одинаковые!». Что ж, если мы смотрим только на портрет, это действительно так. Например, в Японии портрет исторически устроен совсем иначе, чем в западной традиции: многие века японские художники не интересовались портретным сходством или каким бы то ни было разнообразием в изображении лиц. Вместо этого они пользовались условными знаками, обозначающими, например, красавицу, молодого господина или демона.

В манге эта традиция сохраняется. У многих авторов в арсенале буквально три-четыре портрета, которые кочуют с ними от тайтла к тайтлу. Иногда, если мы смотрим только на черты лица, мы не в силах отличить одного персонажа от другого даже в рамках одного кадра.

Но какая разница, если при этом в силуэте нам отлично видны все различия?

