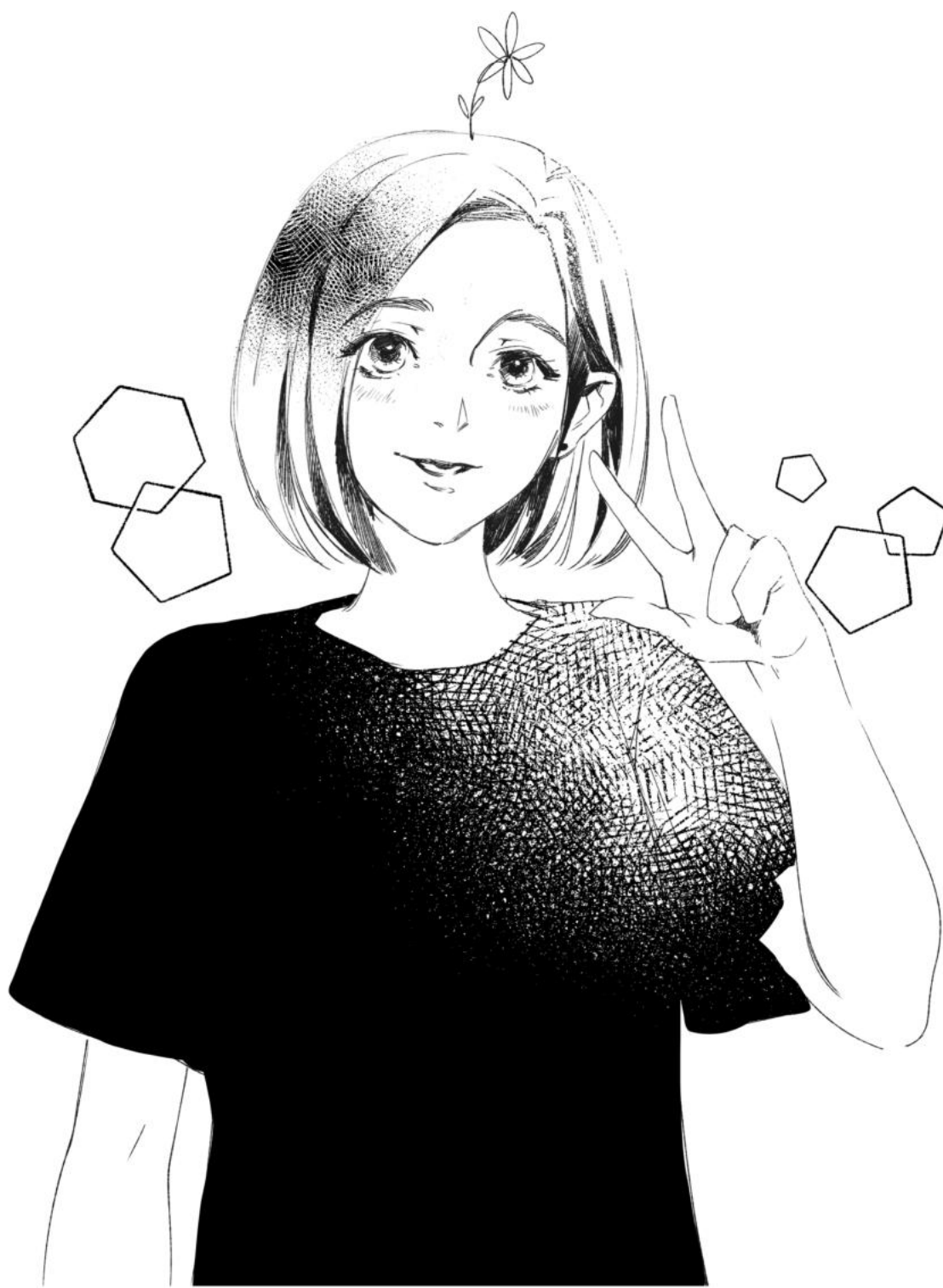
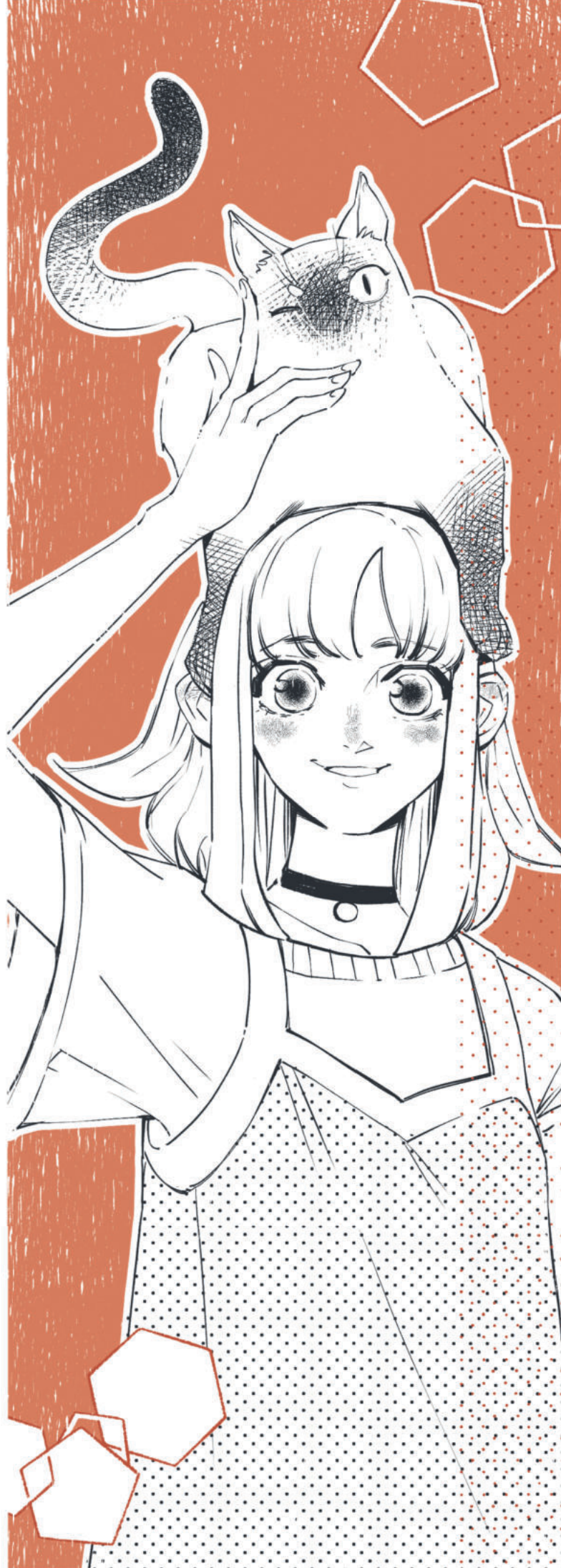


ВСЕМ, КТО МЕЧТАЕТ РАССКАЗЫВАТЬ ИСТОРИИ, СПОСОБНЫЕ ЗАСТАВИТЬ
КОГО-ТО УЛЫБНУТЬСЯ, ЗАПЛАКАТЬ ИЛИ ПОВЕРИТЬ В СЕБЯ.

НАДЕЮСЬ, ЭТА КНИГА ПОМОЖЕТ СДЕЛАТЬ ВАШИ РАССКАЗЫ НЕЗАБЫВАЕМЫМИ.

АНЯ DZIKAWA





СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

Манга — истории в картинках
Зачем вам эта книга?
Что такое визуальный сторителлинг?

01 КАК СОЗДАТЬ ИНТЕРЕСНОГО ПЕРСОНАЖА

Принципы создания персонажей
Лицо: геометрия характера
Эмоции: между правдой и гротеском
Возраст
Архетипы персонажа

02 ИСТОРИЯ В КАРТИНКАХ

С чего начинается история:
герой, цель, место действия
Кадр, полоса, разворот:
из чего сделана манга
Как расположить кадры,
чтобы глаз не запутался
Точки фокуса: как заставить читателя
смотреть туда, куда нужно
Ki — Sho — Ten — Ketsu:
магия четырех актов
Ёнкома — мини-манга без слов:
учимся рассказывать только
рисунком

03 КАМЕРА КАК В КИНО

Что такое «камера» на странице манга
Простые ракурсы:
общий план, средний план,
крупный план

6 Необычные ракурсы:
6 вид сверху, снизу, из-за плеча,
6 «из глаз персонажа» 40
7 Как ракурс меняет эмоцию сцены:
спокойно, страшно, динамично 42

04 ЭМОЦИИ И ДЕЙСТВИЕ: КОМПОЗИЦИЯ КАДРА 44

8 Показываем движение без стрелочек:
9 линия действия, наклоны,
10 размытие и шлейфы 44
11 Свет и тень для настроения:
12 страшная, смешная, романтическая
14 сцена 45
14 Тишина, шок и пауза:
как заставить кадр «дышать» 46
18 Финальный штрих:
как закончить главу 47

05 ПРАКТИКА: ОТ ПРОСТОГО РИСУНКА К СВОЕМУ КОМИКСУ 48

27 Рисуем персонажа: лицо, фигура, эмоции 48
Смена ракурса 54
30 Упражнения на композицию:
мини-сцена на одну страницу 58
Ёнкома: своя история в формате
34 4-х кадровой манга 62
36 Финальный проект: первая глава
36 вашей манга (1–3 страницы) 72

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 82

«Всегда», 2023 83
38 Страницы для ваших работ 94



манга

ПРЕДИСЛОВИЕ



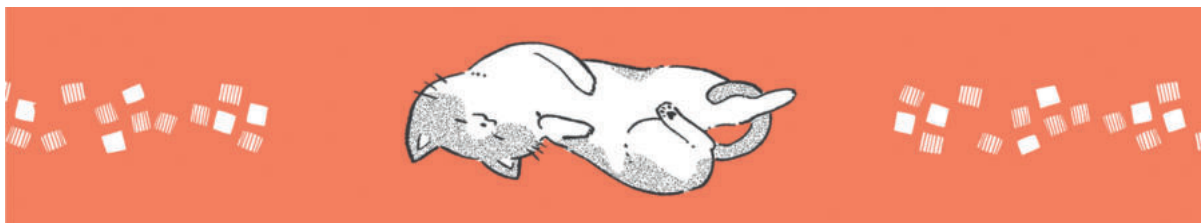
Манга — истории в картинках

Манга — это не просто японские комиксы. Это мощный язык визуального сторителлинга, где каждая линия, угол камеры и кадр служат рассказу истории и работают на сюжет. С миллиардами фанатов по всему миру манга доказала: иногда слова и не нужны — достаточно выразительного рисунка, интересных композиций и эмоций персонажа, которые отзываются тебе.

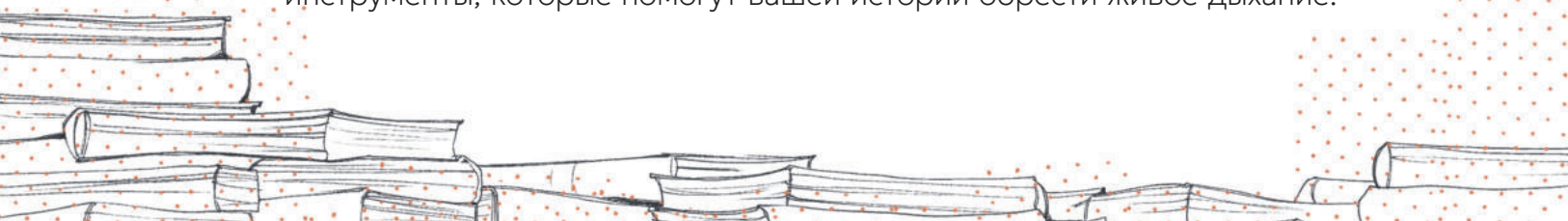
Здравствуйте! На связи **Аня Дзикава**, увлекаюсь манга с 2009 года, за плечами бронза в *International Manga Award* 2015 года, 1-ое место на фестивале *HINODE* и приятные воспоминания от участия в конкурсах *SilentManga Audition*. В своих работах люблю использовать необычные ракурсы, а самое главное — ломать голову над историей! И это мне кажется самым сложным — сделать так, чтобы и без слов читатель понял, что происходит.

В этой книге собраны материалы, которые помогут сделать вашу историю живее; вы найдете их на страницах с примерами и сможете повторить за мной на пустых листах. Практикуйтесь усердно, и прогресс не заставит себя ждать :)

Зачем вам эта книга?



Эта книга — **путеводитель по хитростям мастерства**, накопленного мной за время участия в конкурсах рисования манга. Мы разберем ключевые техники: от композиции страниц и ритма повествования до создания выразительных персонажей и атмосферы вокруг, в которую веришь. Независимо от того, рисуете ли вы свою первую страницу или хотите углубить профессиональный арсенал, здесь вы найдете инструменты, которые помогут вашей истории обрести живое дыхание.

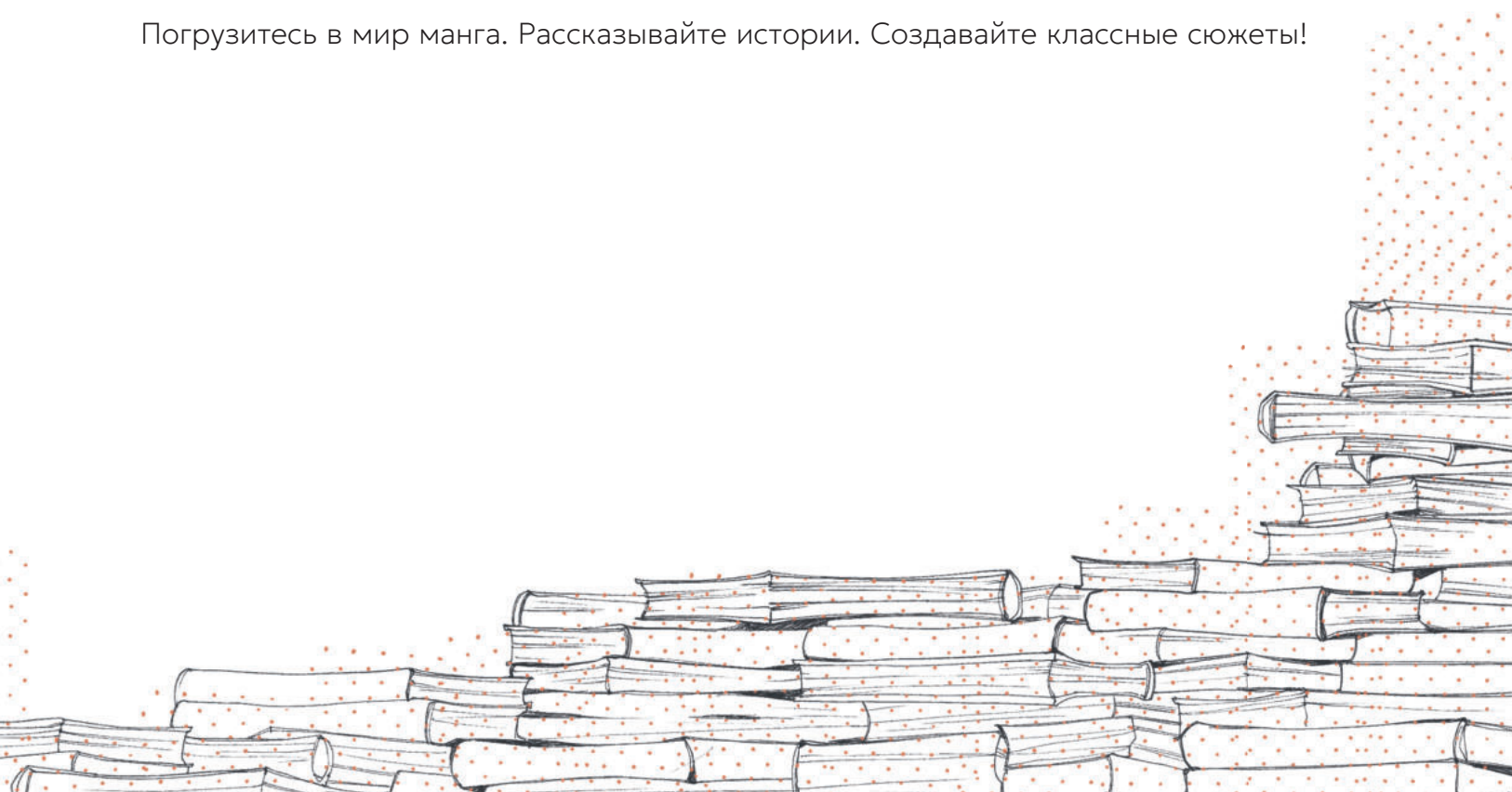


Что такое визуальный сторителлинг?

Представьте: вы листаете страницы, и **без единого слова перед вами разворачивается целая жизнь**. Герой в спешке убегает, злодей хохочет в тени, а мир вокруг пульсирует — все это манга. Не просто рисунки, а настоящие истории в картинках. Родилась она в Японии, но разлетелась по миру! **Почему цепляет?** Потому что манга учит видеть. Каждая панель — как удар сердца, каждый разворот — кульминация. Нет лишнего: линия направляет взгляд, тень рождает страх, незаполненное пространство создает ощущение тишины. Я сама часами разбирала страницы полюбившейся мне манга — и каждый раз открывала для себя, как картинка рассказывает больше, чем тысяча слов.

Визуальный сторителлинг — это история в образах, а не в буквах. Забудьте скучные описания: здесь эмоции выражены формой, тоном, движением. В манга это магия панелей (фреймов): маленький фрейм — для шепота, огромный — для взрыва. **Угол камеры** меняет все: снизу герой — гигант, сверху — муравей. **Ритм** страниц задает темп — быстрый для погони, медленный для раздумий. Это не случайный набор кадров, это как кино в твоих руках. Я изучаю приемы манга годами, пробую на своих работах в конкурсах и вижу, когда визуальный образ и содержание совпадают, читатель не просто читает, а проживает истории. В этой книге разберем, как создать такую историю шаг за шагом! :)

Погрузитесь в мир манга. Рассказывайте истории. Создавайте классные сюжеты!



01

КАК СОЗДАТЬ ИНТЕРЕСНОГО ПЕРСОНАЖА

Создание по-настоящему живого героя — это магия, которая превращает просто «красивый рисунок» в сердце вашей истории. В манга персонаж не безмолвно присутствует в кадре, он есть само действие. Его дизайн должен стать немым рассказчиком: детали одежды, взгляд или даже манера поправлять волосы способны поведать читателю о характере и прошлом героя еще до того, как в облачке появится первая реплика.

«ДИЗАЙН ПЕРСОНАЖА НАЧИНАЕТСЯ С ЕГО СИЛУЭТА. ЕСЛИ ЧИТАТЕЛЬ МОЖЕТ УЗНАТЬ ВАШЕГО ГЕРОЯ ПО ОДНОЙ ТЕНИ, ЗНАЧИТ, ВЫ СОЗДАЛИ НЕЧТО УНИКАЛЬНОЕ. ВНЕШНОСТЬ — ЭТО ВИЗУАЛЬНЫЙ КОД ЕГО ЛИЧНОСТИ».

ЭЙИТИРО ОДА (АВТОР ONE PIECE)

«ПЕРСОНАЖ ДОЛЖЕН ОБЛАДАТЬ ТАКОЙ ИСТОРИЕЙ, ЧТОБЫ ОНА ПРОСАЧИВАЛАСЬ СКВОЗЬ ЕГО КОСТЮМ. МЫ РИСУЕМ НЕ ОДЕЖДУ, МЫ РИСУЕМ ОБРАЗ ЖИЗНИ. КАЖДАЯ ДЕТАЛЬ — ЭТО ОТВЕТ НА ВОПРОС: "ПОЧЕМУ ОН ТАК ВЫГЛЯДИТ?"».

ХИРОХИКО АРАКИ (АВТОР JOJO'S BIZARRE ADVENTURE)



Принципы создания персонажей

Рассмотрим несколько принципов, которые помогут создать интересного персонажа.

Принцип контраста

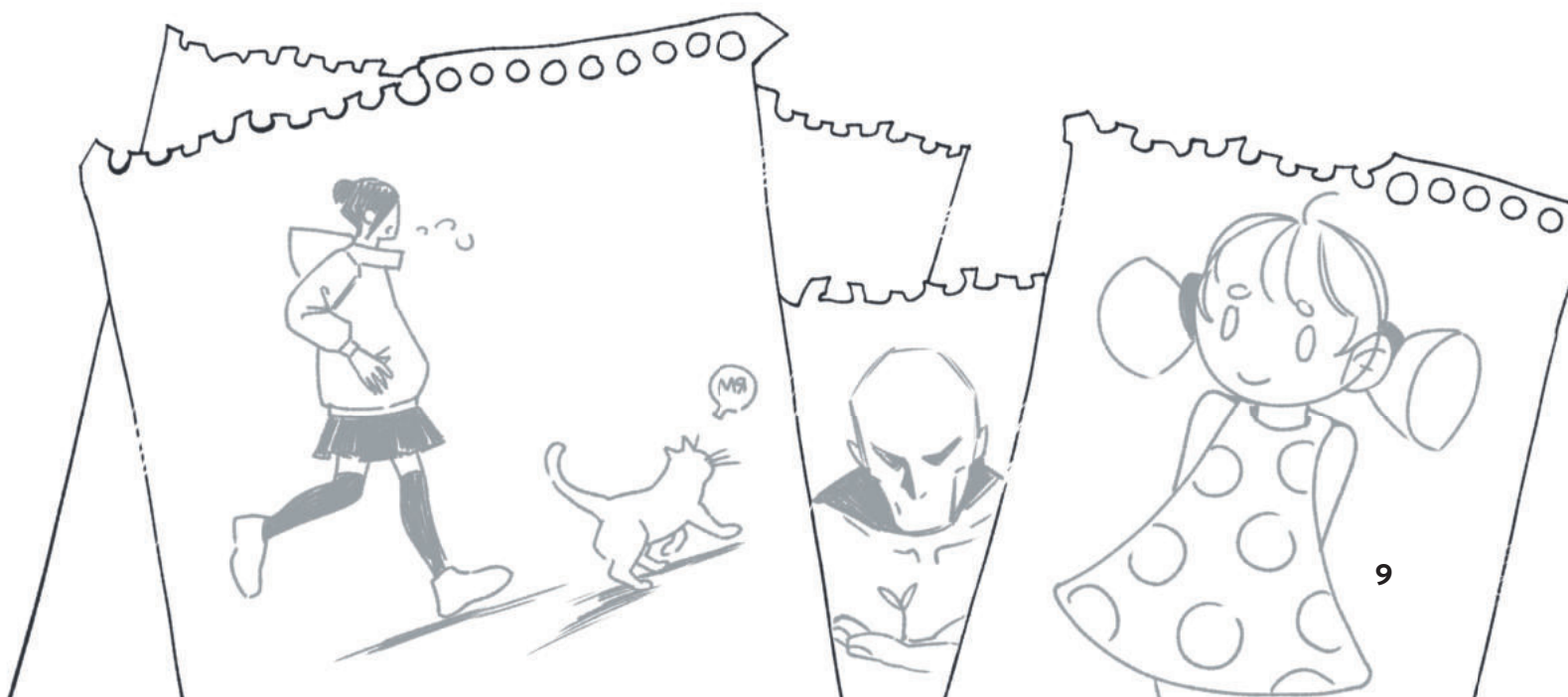
Если ваш герой — добрый гигант, добавьте в его дизайн что-то неожиданное. Например, он может носить с собой маленький талисман. Это сразу рождает вопрос: «Почему он у него? Что случилось?» Сюжет начинает двигаться :)

Эмоциональный дизайн

Создавайте персонажа через простые формы! Острые углы в дизайне (прическа, черты лица) подсознательно считываются как агрессия или решительность, а мягкие округлые линии — как дружелюбие и открытость.

Визуальная биография

Пусть на одежде персонажа будут следы его прошлого — потертости, заплатки или семейные украшения. Это те самые «немые слова», которые помогают читателю задавать вопросы.



Лицо: геометрия характера

Вместо вопроса «Как нарисовать красиво?» спрашивайте себя: «Какую историю рассказывает эта черта?»

Глаза (зеркало души)

Круглые и большие: излучают искренность, любопытство или уязвимость. Часто принадлежат героям, которые смотрят на мир с надеждой.

Узкие и лисьи: изгиб внешних уголков вверх часто говорит о хитрости, уверенности или скрытой угрозе.

Пониженные веки: создают образ спокойного, меланхоличного или очень доброго персонажа.

Прическа (силуэт и динамика)

Колючие, «взрывные» пряди: символ неукротимой энергии, бунтарства и вспыльчивости.

Прямые, тяжелые линии: олицетворяют дисциплину, аристократизм или строгость. Если челка полностью закрывает глаза — перед нами персонаж-загадка или изгой.

Асимметрия: намекает на внутренний конфликт или нестандартное мышление.

Нос и губы

Острый, тонкий нос: часто подчеркивает элегантность или высокомерие.

Линия рта: постоянно поджатые губы говорят о самоконтроле, а чуть приоткрытый рот — о мечтательности или рассеянности.

Эмоции: между правдой и гротеском

В манга эмоция — это состояние, которое может сблизить читателя и героя.

Микро-эмоции

Чтобы показать внутреннюю борьбу, не нужно кричать. Дрожащий зрачок или одна капля пота на виске скажут о страхе больше, чем искаженное лицо.

Искажение

В моменты пикового гнева или ужаса анатомия может «ломаться». Линии становятся резкими, штриховка — грубой. Это передает субъективное восприятие мира персонажем в этот момент.

Символизм

В манга часто используются визуальные метафоры: вénка на лбу от злости, исчезающий нос в моменты смущения или внезапное превращение в чиби-версию. Это сокращает дистанцию между героем и читателем.



Возраст

Возраст в манга — это не только морщины, это изменение пропорций.

Дети

Голова кажется больше относительно тела, черты лица сосредоточены в нижней трети части лица. Это включает у читателя инстинкт заботы. Плечи узкие, часто приподнятые.

Подростки

Подростки часто выглядят нескладно — слишком длинные руки или ноги, которые «не слушаются». В манга это подчеркивает их эмоциональную нестабильность. Подбородок начинает заостряться, но щеки еще сохраняют мягкость. Глаза уже не такие огромные, как у детей, но все еще занимают значительную часть лица, транслируя искренность и энергию.

Средний возраст

Лицо становится более вытянутым и угловатым. Челюсть прорисовывается четче, подчеркивая мужской волевой подбородок или женскую изящную, но строгую линию скул. Всего две легкие линии от крыльев носа к уголкам рта мгновенно добавляют персонажу 10–15 лет. Они придают лицу усталый, серьезный или властный вид. Плечи широкие, прямые. Фигура вписывается в перевернутый треугольник или устойчивый прямоугольник.

Пожилые

С возрастом лицо становится «суше». Акцент идет на скулы, надбровные дуги и шею. Даже пара линий у уголков глаз (гусиные лапки) может превратить сурового воина в мудрого наставника. Плечи опускаются, появляется сутулость. Центр тяжести смещается вперед, персонаж как бы «прижимается» к земле.



ДЛЯ МОЛОДЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ
ИСПОЛЬЗУЙТЕ МИНИМУМ ЛИНИЙ. ЧИСТОЕ
БЕЛОЕ ПРОСТРАНСТВО СОЗДАЕТ ЭФФЕКТ
«СВЕЧЕНИЯ» КОЖИ.

ДЛЯ СТАРШИХ ПЕРСОНАЖЕЙ
ИСПОЛЬЗУЙТЕ ПРЕРЫВИСТУЮ ШТРИХОВКУ
ИЛИ ТОНКИЕ ТЕКСТУРНЫЕ ЛИНИИ ВДОЛЬ
СКУЛ И ПОД ГЛАЗАМИ. В ЧЕРНО-БЕЛОЙ
МАНГА ЭТО ЗАМЕНЯЕТ ТЕНИ И ПРИДАЕТ
ЛИЦУ ОБЪЕМ И СЛЕД ПРОЖИТЫХ ЛЕТ.

Архетипы персонажа

Архетипы в манга — это фундамент, который помогает читателю мгновенно сориентироваться в истории. Зная их, вы можете либо следовать канонам, чтобы оправдать ожидания, либо намеренно их нарушать, создавая крутые сюжетные повороты.



Теплые архетипы (основаны на свете и энергии)

Генки (Genki): неутомимый оптимист

Характер: огромный запас энергии, вера в дружбу; часто не блещет умом, но берет харизмой и упорством.

Визуал: растрепанные волосы, широкая улыбка, большие округлые глаза с яркими бликами. Одежда часто спортивная или свободная, не стесняющая движений.

Дэрэ-дэрэ (Deredere): чистая доброта

Характер: персонаж, который любит всех и вся. Открытый, нежный, лишен скрытых мотивов.

Визуал: мягкие, округлые линии во всем. Глаза тарэ-мэ (с опущенными уголками), теплые цвета (даже в ч/б это передается мягкой серой заливкой), плавные прически.

Холодные архетипы (основаны на дистанции и контроле)

Кудэрэ (Kuudere): молчаливый лед

Характер: внешне абсолютно бесстрастен, говорит мало и по делу. Внутри может скрывать глубокие чувства, но никогда их не покажет первым.

Визуал: прямые волосы (часто каре или идеально ровные длинные пряди), узкие глаза с маленькими зрачками, почти полное отсутствие мимики. Поза всегда статичная и закрытая.

Цундэрэ (Tsundere): «колючка» снаружи, милашка внутри

Характер: демонстрирует агрессию или высокомерие, чтобы скрыть смущение или привязанность. Типичная фраза: «Не то чтобы мне было дело, но...»

Визуал: часто имеет «острые» черты лица, приподнятые уголки глаз (цури-мэ). Классический атрибут — хвостики или любая прическа, которая кажется «дерзкой». В моменты гнева часто рисуется в упрощенном, экспрессивном стиле.



Лидерские и силовые архетипы

Орэ-сама (Ore-sama): самовлюбленный лидер

Характер: эгоцентрик, уверенный в своем превосходстве. Требуется внимания и подчинения.

Визуал: взгляд «сверху вниз», часто одна рука в кармане или на бедре. В дизайне много дорогих или статусных деталей (перстни, накидки, идеальная укладка).

Старшая сестра / Старший брат (Onee-san / Onii-san): опора группы

Характер: спокойный, заботливый, мудрый, часто обладает скрытой мощью.

Визуал: рослые персонажи с «взрослыми» пропорциями лица (узкий подбородок, акцент на носу). Глаза часто прищурены в доброй или лукавой улыбке.

Теневые и сложные архетипы

Яндэрэ (Yandere): одержимость

Характер: выглядит как самый милый персонаж (часто дэрэ-дэрэ), но за этой маской скрывается готовность пойти на крайние меры ради объекта своей любви.

Визуал: ключевой момент — смена состояния. В один момент это «сияющие» глаза, в другой — «пустой» взгляд без бликов с глубокими тенями под глазами.

Трикстер (Антигерой / Шут): хаос ради хаоса

Характер: играет по своим правилам, может помогать и герою, и злодею.

Визуал: высокая степень асимметрии. Необычные головные уборы, маски, странные аксессуары. Улыбка часто напоминает оскал, а глаза могут быть разного размера или формы.

САМОЕ ИНТЕРЕСНОЕ НАЧИНАЕТСЯ, КОГДА ВЫ СМЕШИВАЕТЕ АРХЕТИПЫ. НАПРИМЕР: КУДЭРЭ—БОЕЦ СРЕДНЕГО ВОЗРАСТА С ЗАМАШКАМИ ОРЭ—САМА. ВИЗУАЛЬНО ЭТО ДАСТ НАМ ПЕРСОНАЖА С ИДЕАЛЬНОЙ ОСАНКОЙ, ХОЛОДНЫМ ВЗГЛЯДОМ, НО ПРИ ЭТОМ С ПАРОЙ «ВОЛЕВЫХ» МОРЩИН И ОЧЕНЬ ДОРОГИМ, ПАФОСНЫМ ПЛАЩОМ.

淡い黄緑色の半透明の袋は、仲間の袋に比べて、奇り添いなが、東の中で、地よさそうに、たわって、上品に整え、た爪を持つ、その手が、その袋、つまみ上げ、と、勢いよく、振って口を開き、その中へ、厚く香り豊かなソーセージを入れた。ごんにちは、会いできて、もうれしい、袋は礼儀正しく、ソーセージにしかけた。「私はまだ新で、これまでずっと空っぽでした。よろしければ、何かおを聞かせて、だけませんか、しかし、ソーセージは黙っ

02 ИСТОРИЯ В КАРТИНКАХ

С чего начинается история: герой, цель, место действия

Это «треугольник вовлечения» любого сюжета. Если выпадет один элемент, читатель потеряется.



Герой

Тот, кому мы сопереживаем. В манга читатель «входит» в историю через персонажа. У него должна быть сильная черта и «трещина» (слабость), которая делает его живым.

Сильная черта (достоинство)

То, за что мы его уважаем. Это может быть невероятное мастерство (лучший мечник), железная воля или просто бесконечная доброта. То, почему он — главный герой.

«Трещина» (уязвимость/слабость)

То, за что мы его любим. Герой без слабостей выглядит как плоская картонка.

Пример: герой может быть самым сильным воином, но панически бояться темноты или не уметь общаться с людьми. Эта «трещина» создает эмоциональную связь с читателем.

Визуальный крючок

Вспомним про архетипы. У героя должна быть деталь, которая выделяет его в толпе (шрам, необычный головной убор, цвет глаз). Если вы нарисуете его силуэт, он должен быть узнаваем.



Цель

Двигатель сюжета. Ответ на вопрос: «Зачем мне переворачивать страницу?».

Внешняя цель (Что он делает?)

Это конкретная точка на карте. Победить в турнире, найти сокровище, признаться в любви или просто купить последнюю булочку в школьной столовой? Внешняя цель создает **динамику**.

Внутренняя цель (Зачем ему это?)

Это психологическая потребность. Избавиться от одиночества, доказать отцу, что он чего-то стоит, обрести уверенность, насладиться вкусной булочкой. Внутренняя цель создает **драму**.

Ставки

Что произойдет, если он проиграет? Чем выше ставки, тем интереснее читать. Если проигрыш в турнире означает «просто пойду домой», это скучно. Если проигрыш означает потерю родового имени — это уже **интрига**.

Место действия (сеттинг)

Это атмосфера вокруг персонажа. Тесный неоновый мегаполис будущего или уютная деревня в горах диктуют правила, по которым живет герой. Сеттинг может быть не просто фоном, а также играть роль персонажа. Он может бросать герою вызов!

Правила мира

В фэнтези это система магии, в киберпанке — законы корпораций, в школьной повседневности — иерархия клубов. Читатель должен быстро понять «границы дозволенного».

Атмосфера через детали

Если это *мегаполис*, покажите тесноту: провода, нависающие над головой, неоновые вывески, толпу, в которой герой чувствует себя одиноким.

Если это *деревня*, покажите простор: колышущую траву, звуки цикад (через визуальные звуковые эффекты), старые деревянные заборы.

Взаимодействие

Место действия должно мешать или помогать цели. Например, если герой спешит за той самой «последней булочкой», то сеттинг в виде бесконечных школьных лестниц и толпы первокурсников превращается в полосу препятствий.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО СТАРТА:
ЭКСПОЗИЦИЯ ЧЕРЕЗ ДЕЙСТВИЕ
НЕ НАЧИНАЙТЕ КНИГУ С ПЯТИ СТРАНИЦ
ОПИСАНИЯ ИСТОРИИ МИРА. ПОКАЖИТЕ
ЭТО! ПУСТЬ ГЕРОЙ ПРОСНЕТСЯ ОТ
ТОГО, ЧТО ЕГО МИР (МЕСТО ДЕЙСТВИЯ)
БУКВАЛЬНО РУШИТСЯ, И ОН (ГЕРОЙ),
ВЫНУЖДЕН БЕЖАТЬ, ЧТОБЫ СПАСТИ
СВОЕГО КОТА (ЦЕЛЬ).



