

УДК 766
ББК 85.153(2)6
Л99

В оформлении обложки были использованы работы:
*Акеета, Dasha KO, Zhdann, Анастасия «Cathvader» Киселева,
Дарья Петушок, Евгения Кундозерова, Игорь Колгарев,
Лица Воронина, Лица Ивушкина, Наталья Мартинович,
Сергей Ключников, Хита, Эрик Брагаляя*

Л99 **Лященко, Д. Г.**
Как выжить в индустрии комикса. Советы от профессионалов / Дмитрий Лященко. — Москва : Эксмо, 2019. — 224 с. : ил.

ISBN 978-5-04-099603-2

Мечтаешь нарисовать успешный комикс и занять достойное место на пьедестале российской индустрии комиксов? Тогда в твоих руках оказалась нужная книга. Дмитрий Лященко собрал опыт двухсот лучших комиксистов России, проанализировал состояние индустрии и подготовил лайфхаки по выживанию в мире графических романов. Первая часть книги состоит из ответов на двенадцать важных вопросов. Например, как становятся комиксистами, когда в стране почти нет профильного образования и устойчивой школы, где брать мотивацию и время, как добиться того, чтобы комикс стал не просто хобби, но заработком. Во второй части вы узнаете, как пройти все этапы — от идеи и сценария до раскадровки и рисования. В последней части художники сами расскажут, как работать с издателем и читателями, выступать на фестивалях и продвигать проекты.

Загляни на творческую кухню к тем, кто уже обзавелся армией поклонников ВКонтакте и Instagram. Пополни ряды преуспевающих комиксистов уже сегодня!

УДК 766
ББК 85.153(2)6

ISBN 978-5-04-099603-2

© Лященко Д., текст, 2019
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2019

*Посвящается несбывшимся, неслучившимся,
нереализованным возможностям.
Пусть я уменьшу их число. По крайней мере
в том, что касается комиксов.*

СОДЕРЖАНИЕ

Как русский комикс стал героем книги. 7

Часть I. ДВЕНАДЦАТЬ ВАЖНЫХ ВОПРОСОВ . 10

Откуда у нас комиксисты? 10

Какое мышление нужно автору? 12

В чем магия комикса? 15

Как понять, что комикс — ваш формат? 18

Где учатся комиксу? 22

Как начать и завершить комикс? 30

Как полюбить работу над проектом? 36

Где найти время? 41

Стоит ли издавать комикс? 48

Реально ли заработать комиксом? 51

Как устроиться в «Bubble»? 54

Существует ли русская школа комиксов? 57

Часть II. СВОЙ КОМИКС:

ОТ ИДЕИ ДО ВОПЛОЩЕНИЯ 63

Нужна ли вам команда? 63

Художники об этапах работы 76

Ищем идею истории 79

Придумать персонажа: свыше 20 советов. 89

Как сделать комикс понятным
и захватывающим? 102

Варианты оформления сценария. 108

Этап раскадровки,
или О «комиксной режиссуре». 118

О птице рисовке 132

Как найти свой стиль? 134

«Традишка VS Диджитал».

Материалы для создания комиксов 140

Лайфхак, упрощающий рисование	148
Цвет. Интервью с колористами	149
Диалог, бабл, шрифт	162
Финальные штрихи	172
Хорошая и плохая обложка	173
Как создать неудачный комикс	182
Часть III. КОГДА КОМИКС ГОТОВ	189
Самиздат или издательство?	189
Опыт успешного краудфандинга	195
Рекомендации по продвижению книги	203
О фестивалях и аллеях авторов	210
Вместо послесловия.	
Чего не хватает русским комиксам?	217
Благодарности	222

КАК РУССКИЙ КОМИКС СТАЛ ГЕРОЕМ КНИГИ

Лет десять назад эта книга была бы невозможна.

За последние годы комиксы прошли в России славный путь («от энтузиазма к бизнесу», по словам художника **Глеба Мельникова**) — к появлению своих издателей, фестивалей, магазинов. И главное, к появлению большого и вдохновенного сообщества авторов и поклонников.

Без помощи сообщества книга вряд ли бы получилась. Она написана на основе более двухсот интервью с художниками, сценаристами, издателями со всей страны, а также за ее пределами.

Это издание призвано помочь, если вы хотите создать свой комикс.

Если вы уже занимаетесь комиксами, оно позволит заглянуть к коллегам на творческую «кухню».

Для книги я общался и с молодыми художниками авторских комиксов, и со сценаристами и художниками «Bubble» — самого крупного и известного российского комикс-издательства, и с мэтрами, начинавшими в 90-е. Я выяснял, почему они занялись рисованными историями, как строится их работа, как они ищут героев и сюжеты.

Идея выросла из статьи, которую я готовил летом 2018 года — «Нишевое искусство: как комиксы выживают и развиваются в России». Работая над статьей, я собрал первый материал и понял важность подобной книги. Но если задуматься, идея всегда была рядом.

Я увлечен комиксами с детства, после того как родители подарили мне «Борьбу за огонь» — комикс по роману Жозефа Рони-старшего о доисторических временах.

Более девяти лет я главный редактор сайта о конкурсах для дизайнеров и художников. Конкурсы приучили меня работать с мнением большого числа людей.

Возможно, самым сложным было остановиться и перестать проводить интервью, ведь каждый опрошенный автор рекомендовал еще двух-трех талантливых человек.

Комиксы идеальны, когда нужно передать свою историю через изображения. Они подойдут, если вам нравится объединять графику и текст или тесно в традиционной иллюстрации и прозе.

Первая часть книги состоит из ответов на двадцать важных вопросов.

Например, как становятся комиксистами, когда в стране почти нет профильного образования и устоявшейся школы, где брать мотивацию и время, как добиться того, чтобы комикс стал не просто хобби, но заработком.

Во второй части рассказано, как пройти все этапы — от идеи и сценария до раскадровки и рисования.

В последней части поговорим, как работать с издателем и читателями, выступать на фестивалях и продвигать проекты.

Но перед вами не строгая или обязательная инструкция, от которой нельзя отходить. Пусть советы подскажут решение, а лучший комикс придумаете вы сами.

Один из вопросов, который я задавал художникам: «Хорошее ли сейчас время, чтобы становиться комиксистом?»

Я не получил однозначного ответа, потому что благоприятность момента зависит от вас, вашей устремленности. «Пожалуй, лучшее», — говорит **Дмитрий Феоктистов**, художник «Фронттира» и других работ.

**Дмитрий
Феоктистов**

«Закладываются основы русских комиксов, и можно претендовать на статус «легенды» в будущем. Каждый может занять место под солнцем и стать русским Стеном Ли и Джеком Керби»

«Ужасное время», — отвечает **Евгения Кундозерова**, создательница комиксов «**Драка века**» и «**Клава и последняя жизнь**».

**Евгения
Кундозерова**

«Тут нет денег, во всяком случае не для авторов. Контента в мире много, нужно быть по-настоящему интересным, чтобы обратить на себя внимание. Но если очень хочется нарисовать комикс, стоит это сделать. Я так и поступила. Будет что подарить друзьям и родственникам на праздники...»

Вы испытаете себя в роли сценариста и художника, режиссера, редактора и специалиста по продвижению. Или, если не готовы делать все в одиночку, ищите единомышленников и создавайте команду.

Начать свой комикс — легко. Понадобятся идея, желание ее реализовать и усидчивость. А еще «рисовать уметь хоть маленечко», — замечает **Ева Морозова**, автор паблика «**ШКЯ (шутки, кайф, яшперца)**». Хотя некоторые полагают, что и это не столь важно...

В интервью для проекта **Rara Avis** критик и исследователь **Алексей Павловский** размышляет: «Если Россия породила великую литературу и живопись, то великий комикс — это следующий шаг».

Русские комиксы развиваются, и новые имена появляются постоянно. Будет прекрасно, если книга поможет вам стать одним из них.

*Дмитрий Лященко,
март 2018, Москва*

P. S. Об иллюстрациях.

В основном они предоставлены героями интервью.

Кроме того, на **citycelebrity.ru** проводился масштабный конкурс. На сайт можно было прислать свой стрип: историю на 3–4 кадра, как стать комиксистом. Самые интересные вошли в главы вместе с советами.

ЧАСТЬ I. ДВЕНАДЦАТЬ ВАЖНЫХ ВОПРОСОВ

ОТКУДА У НАС КОМИКСИСТЫ?

**Кирилл
Ковальчук,**
сценарист

*«Ветер завывает за стенами пещеры, огоньки
пламени трепещут, едва разгоняя холод и мрак.
А грязный человек в звериной шкуре выцарапывает
примитивные фигурки на стенах своего жилища.
Это самый первый создатель комиксов...»*

Закрепиться в России рисованные истории пытаются с конца восьмидесятых. Исследователи называют несколько витков развития. Все благодаря энтузиастам, выставкам и фестивалям, волне экранизаций — и после каждого комикс вызывал в обществе меньше удивления и непонимания. Как следствие, увеличивалось число наших авторов.

Сколько у вас коллег?

Николай «Swamp_Dog» Ковалев, администратор портала **«Авторский Комикс»**, предлагает различать рисующих профессионально (для печати) и тех, для кого это хобби. Создателей веб-комиксов тысячи, но в Интернете характерна «текучка»: иссякает энтузиазм, и люди бросают начатое.

Число профессионалов **Михаил Заславский**, руководитель комикс-студии и администратор сайта **«Комиксолет»**, оценивает приблизительно в сто человек. Цифру можно увеличить, если учесть занятых комиксами параллельно с другой работой.

Анна Коростелева, главный редактор издательства **«Комикс Паблишер»**, готова озвучить

число действующих авторов примерно как пятьсот человек. В основном это любители, даже с выполненными проектами.

Кирилл Черкай,
художник
проекта «Герои
Расколотой Земли»,
соавтор серии
«Пауко-Змея»

«Несколько лет назад, если ты делал комиксы в России, то был первопроходцем. Сейчас есть риск затеряться... Но ниша не занята полностью, пробиться реально»

Юрий Константинов, автор «Вечного лета» и «Pedalburg», говорит, что вокруг работы комиксиста сложилось много мифов и легенд.

Но все просто: «У вас есть идея, и вы не можете ее не нарисовать, потому что иначе она вас не оставит».

Вам придется возвращаться к этой идее, пока вы не изложите ее на бумаге или мониторе. Затем наступает миг «внутренней пустоты и, наоборот, счастья». Персонажи воспринимаются как старые друзья, с которыми отлично провел время, голова открыта для размышлений, переживаний — вплоть до новой идеи.

Одни авторы, как, например, **Богдан** или **Лена Мурзина**, начали рисовать по примеру друзей. Другие выбрали комикс из любопытства — искали способ раскрыть сюжет; а большинство читали комиксы и решили попробовать сделать свой.

Когда-то **Евгения Кундозерова** валяла войлочные игрушки. Со временем замыслы игрушек усложнились и потребовали предварительных набросков:

Евгения Кундозерова

«Вскоре я стала замечать, что рисунки похожи друг на друга. Когда не получалось рисовать определенную позу персонажа, я автоматически ее избегала. Так я задумала комикс. Это история в картинках, и для него я заставила себя рисовать не то, что комфортно, а то, ЧТО НАДО во имя истории!»

В итоге она отказалась от войлока в пользу комиксов. Объяснила выбор тем, что пока делала игрушки, квартира была завалена материалами и постоянно болела спина. «А когда рисовала, просто болела спина».

Порой к комиксам приводит случайность, как было с **Ильей Тихомировым**:

Илья Тихомиров, автор комиксов о петербургском метро

«У меня нет художественного образования, да и основная работа другая, хотя по-своему творческая. Водить фломастерами по бумаге я любил с детства, но до серьезного увлечения не доходило. А потом мне подвернулись маркеры, которые очаровали — ими прямо хотелось рисовать. Позже нашлась любимая тема — город и транспорт. И родился иллюстратор...»

КАКОЕ МЫШЛЕНИЕ НУЖНО АВТОРУ?

Комикс — один из видов визуального нарратива (так называют истории, в которых текст и изображение находятся в постоянном взаимодействии). По мнению **Марии Скаф**, преподавателя **Школы дизайна ВШЭ**, переводчика и исследователя визуальных нарративов, понимание «что рассказать картинкой, а что доверить словам и как сохранить между ними баланс» не развито даже у многих художников. Придумывая комикс, нужно уметь передать историю сразу на двух языках. «А точнее на одном, новом, том, что возникает на стыке текста и картинки».

Георгий Магер, автор графического романа «**Большой древнерусский борщ**» и художник в международном сборнике «**По ту сторону изгороди**», сравнивает комикс с книгой, где иллюстрации взяли верх и «заполонили все».

При этом мышление иллюстратора и комиксиста различается.

Дарья Конопатова, выпускающая анимацию и комиксы под псевдонимом **Dasha KO**, объясняет, что иллюстратор похож на фотографа, выстраивающего статичный кадр, а автор комиксов — на режиссера, который работает над постановкой сразу нескольких сцен.

Дарья Петушок, создательница комиксов «Коленки» и «Пробел»

«Вместо одной целостной иллюстрации, охватывающей пласт сюжета, мы получаем картинку, последовательно раскрывающую мысль»

Возможно, как вид искусства комиксы ближе к кино, чем к прозе.

В вашем распоряжении, как замечает **Евгения Кундозерова**, «любые декорации, лучшие спецэффекты и самые нетребовательные актеры на свете».

На взгляд **Захара Ящина**, автора «**Большой книги чувака**», комиксист подобен драматургу и мыслит действиями: «Только не в рамках сцены, а в рамках кадра, страницы или разворота. Кадр комикса может быть красив и самоценен, но нужный смысл приобретает лишь в ряду других».

Ольга Лаврентьева

«Писатели мыслят словом, художники картинками, образами, а комиксисты — картинкой и текстом одновременно»

Я спрашивал десятки авторов, как развить визуальное мышление.

Одним кажется, что качество врожденное, другие объясняют его насмотренностью и рекомендуют смотреть больше фильмов и читать больше комиксов.

Анна «LumbriCus» Сучкова, создательница «**Русских готических комиксов Edge of the night**», напоминает, что комикс — набор картинок, и ее совет: кадрировать реальность, разбивать ситуацию на планы и ключевые точки, отсекай лишнее.

*Взгляд
обычного человека*



*Взгляд
комиксиста*



© ВС999

Стрип *Ирины
Губановой*

Упражнение
от художника
*Полины
Keoping*

«Выбираю в хорошем фильме понравившийся кадр и анализирую, почему он мне нравится? Что в нем зацепило? Какая здесь композиция, свет? Какой прием использовал постановщик? А после пытаюсь нарисовать картинку, соответствующую данным критериям. Не скопировать кадр, а придумать свое!»

В ЧЕМ МАГИЯ КОМИКСА?

Дмитрий
Феоктистов

«У комикса нет формальных рамок. Никто не докажет, что ты нарисовал «неправильный». Есть люди с разными предпочтениями, разные подходы и вкусы, жанры, но нет единственно верного»

Дмитрий Дубровин, участник антологии «**This is КОМИКС**» и автор «**Оранж Лайф**» и «**Russia is Dead**», считает, что заниматься комиксами может каждый: «Даже тот, кто ни разу не рисовал либо только начинает творческий путь». Он уверен, что комикс — прежде всего история. Графика неотъемлемая, но не так важна, ее можно сделать из коллажей, фотографий или специально примитивным стилем.

Дмитрий учился на программиста, а параллельно пробовал рисовать. Почувствовав, что разработка игр и программ перестала радовать, сосредоточился на творчестве.

Дмитрий
Дубровин

«Моими лучшими помощниками стали форумы в Интернете и книги по рисованию... Сперва я рисовал статичных персонажей, израсходовал тысячи листов бумаги и карандашей с ручками. И в какой-то момент стали получаться сносные. Как только покорил эту вершину, постепенно наскучило рисовать их в примерно одинаковых позах и без сюжета»

Персонажи стали двигаться, работы приобрели фон. Если сюжет не получалось раскрыть только графикой, добавлялись пузыри с текстом. Картинки развились в комиксы: «Вернулась магия, которую я чувствовал в программировании. Только теперь не кодом в редакторе, а карандашом на бумаге я мог делать все, что взбредет в голову...»