

МАНГА-МАНИЯ



КАК НАРИСОВАТЬ

**ЯПОНСКИЕ
КОМИКСЫ**

Кристофер
Харт

Чем объяснить поразительную популярность японских комиксов? Возможно, все дело — в моментально узнаваемом и неповторимом стиле этих рисунков. Или, может быть, причина в том, что они фокусируются на изображении простых людей, а не жестоких супергероев. Как бы то ни было, но манга вошла в нашу жизнь и уходить не собирается. «Манга-мания» — это единственное в своем роде всеобъемлющее руководство по созданию японских комиксов, которое должно стать настольной книгой каждого, кто любит их рисовать.

В книге более 570 иллюстраций, в т. ч. 130 цветных.

Кристофер Харт — автор множества популярных книг и пособий по рисованию, которые переведены на десять языков. Закончил курс анимации в Калифорнийском художественном институте и получил степень бакалавра искусств в школе кинематографии Нью-Йоркского университета. Принимал активное участие в создании известной серии комиксов «Блонди», часто печатается в журнале «Mad Magazine» и в издательстве «Watson-Guption», а также пишет комические сценарии для многих кино- и телестудий, включая «MGM», «Paramount», «Fox», «NBC» и «Showtime». Живет в штате Коннектикут с женой и двумя дочерьми.



ПОПУРРИ
http://go.turkopt.ru/

ISBN 985-438-900-6



9 789854 138900

МАНГА-МАНИЯ



Минск 2004

МАЯГА



МАНИЯ

Кристофер
Харт



НАРИСОВАТЬ
ПОНСКИЕ
ОМИКСЫ

УДК 741
ББК 85.15
Х22

Перевел с английского О. Г. Белошеев по изданию:
Manga mania: how to draw Japanese comics by Christopher Hart. —
«Watson-Guption Publications», 2001.
На русском языке публикуется впервые.

Художник обложки М. В. Драко

Издание охраняется законом об авторском праве. Ни одну часть этой книги, включая внутренние материалы и внешнее оформление, воспроизводить или использовать в какой бы то ни было форме, для каких бы то ни было целей или какими бы то ни было средствами (графическими, электронными или механическими, включая светокопирование, магнитную запись и т. д.) или сохранять в любой поисковой системе или базе данных без предварительного письменного разрешения издателя. Нарушение этих ограничений преследуется в судебном порядке.

Особая благодарность

Биллу Фланегану,
главному редактору
журнала *Animerica Extra*,
выпускаемого компанией
Viz Communications — крупнейшим
издателем комиксов и журналов
манги в США, — за его эксклюзивное
интервью и за предоставленные
сопроводительные иллюстрации.

Мияко Матсуде,
редактору-переводчику
журнала манги и аниме
Profoculture Addicts —
за помощь в переводах
с японского.

Художники, участвовавшие в оформлении книги

Колин Доран (1, 9—22, 29—33, 46—65);
Ли Эрнандес (23—27, 71, 117);
Фрэнсис Маналул (82—95);
Майк Лик, рисовальщик карандашом (97—113);
Светлана Чмакова (66—70, 72—81, 122, 123);
Энди Кун (28, 34—45);
Тим Смит (116, 118—119, 124—125);
Билл Андерсон, окантовщик тушью (97—113);
Кристофер Харт (97, 115, 120—121, 126—137).

Харт К.

Х22 Манга—мания / Пер. с англ. О. Г. Белошеев; Худ. обл.
М. В. Драко. — Мн.: ООО «Попурри», 2004. — 144 с.: ил.
ISBN 985-438-900-6.

Книга раскрывает секреты создания японских комиксов.
Для широкого круга начинающих художников.

УДК 741
ББК 85.15

ISBN 985-438-900-6 (рус.)

© Перевод, издание на русском языке, оформле
ООО «Попурри», 2003

ISBN 0-8230-3035-0 (англ.)

© 2001 Christopher Hart



СОДЕРЖАНИЕ



ПРЕДИСЛОВИЕ

страница 6



ОСНОВЫ МАНГУ

страница 8

ПОЗЫ БЕЙСТВИЯ

страница 28

ПЛОХИЕ ПАРНИ МАНГУ

страница 46

РАЗНОУМОНОСТИ МАНГУ

страница 56



СКАЗОЧНОЕ ЦАРСТВО МАНГУ

страница 66

СНОТШИБАТЕЛЬНЫЕ КРАСОТКИ МАНГУ

страница 90



РОБОТЫ-ВЕЛИКАНЫ И ПРОЧЕЕ КРУТЫЕ ШТУКИ

страница 96

ДИЗАЙН ДИНАМИЧНЫХ СЦЕН

страница 114



РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ЯПОНСКИЕ ВЫРАЖЕНИЯ

страница 126



ИТАК, ВЫ РЕШИЛИ СТАТЬ СОЗДАТЕЛЕМ КОМИКСОВ?

страница 130

ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

страница 138



ПРЕДИСЛОВИЕ



Манга — это название японских комиксов и в буквальном переводе с японского означает “веселые картинки”. Слово “манга” произносится с ударением на первый слог и склоняется, но не имеет формы множественного числа. Аниме — это японские анимационные фильмы. В слове “аниме” ударение ставится на первый либо на последний (реже) слог, и оно не склоняется. Большинство американцев познакомились с мангой благодаря аниме. Однако, как правило, японские анимационные телесериалы просто “паразитируют” на манге. Японские комиксы приобрели в Америке множество почитателей и быстро перехватили у издателей западных комиксов значительную долю рынка. Кроме того, манга может похвастаться чрезвычайной преданностью своих сторонников; в Америке появились многочисленные общества любителей манги, активно занимающиеся популяризацией этого вида искусства.



Значение манги в Японии и в других азиатских странах переоценить просто невозможно. Это культовое явление. Комиксы-манга покорили всех, независимо от возраста и пола. В отличие от них западные книги комиксов рассчитаны, в первую очередь, на мальчиков-подростков. Если в Нью-Йорке большинство служащих просматривают по дороге на работу и домой солидную газету *Wall Street Journal*, то в Японии пассажиры электричек жадно поглощают любимые комиксы-манга. Читаются они очень быстро — пузыри текстовых блоков содержат минимальное количество слов, а содержание передается, главным образом, действиями и выражениями лиц героев.

Японские книги комиксов могут состоять из 200, 300 и даже 1000 страниц, в то время как стандартный формат их западных аналогов всего 22 страницы. Авторы манги имеют в Японии высокий социальный статус. Самые популярные из них возглавляют предприятия, на которых работают десятки художников, "выпекающие", как блины, бесчисленные серии книг, чтобы утолить аппетиты ненасытных фанатов.

Прошло уже много лет с тех пор, как Голливуд открыл для себя культуру манги и познакомил с ней Соединенные Штаты. Америку захлестнула волна анимационных телесериалов, таких как "Астромальчик", "Белый лев Кимба", "Гигантор", "Супергонщик" и "Тобор, восьмой человек". Сегодня Голливуд по-прежнему закупает японские анимационные сериалы, но все чаще американцы сами превращают книги комиксов в телесериалы, телесериалы — в кинофильмы, а кинофильмы — в игрушки и лицензионные империи. Кто не слышал о Дигимоне, драконе Зорро, красавице Сейлор Мун и Покемонах. И несмотря на это на Западе публикуется все большее количество оригинальных переводных книг японских комиксов. Нашествие манги продолжается.

Чем объясняется привлекательность манги? Во-первых, своеобразием и узнаваемостью стиля — огромные сверкающие глаза, изящные острые носики, волнистые волосы и фантастическая подвижность ртов. В дополнение к этому манга фокусируется, главным образом, на создании привлекательных образов обычных людей, в то время как западные комиксы одержимы манией гипертрофированной анатомии, силы и жестокости. Зрителю намного проще отождествить себя с персонажем манги, чем с супергероем, который завтракает плутонием и проламывает бетонные стены. А начинающему художнику, который не имеет большого опыта рисования с натуры и не очень хорошо разбирается в анатомии, персонажи манги даются легче. Лица у них нежнее. Тела не нужно покрывать броней мускулов. Эмоции можно выразить через глаза или пластику тела.

Об истории развития манги написано немало. И наша книга, определенно, углубит ваше понимание этого искусства. Но основная ее задача состоит в том, чтобы наглядно, шаг за шагом, показать вам, как придумывать и рисовать собственных крутых персонажей во всех популярных жанрах манги. В их число входят сёнэн (мальчишеские), сёдзё (девичьи), школьные, подростковые, научно-фантастические, самурайские комиксы, а также комиксы-фэнтези и много других, тоже включенных в эту книгу. Кстати, на ее страницах не только объясняется, как нужно рисовать привлекательных персонажей, но и демонстрируется с помощью простых визуальных примеров, как правильно их располагать, одевать и создавать вокруг них интересное окружение.

Я очень надеюсь на ваши будущие успехи и на то, что вы, возможно, станете настоящим *манга-ка* (мастером манги), а вашими рисунками будет восхищаться весь мир!



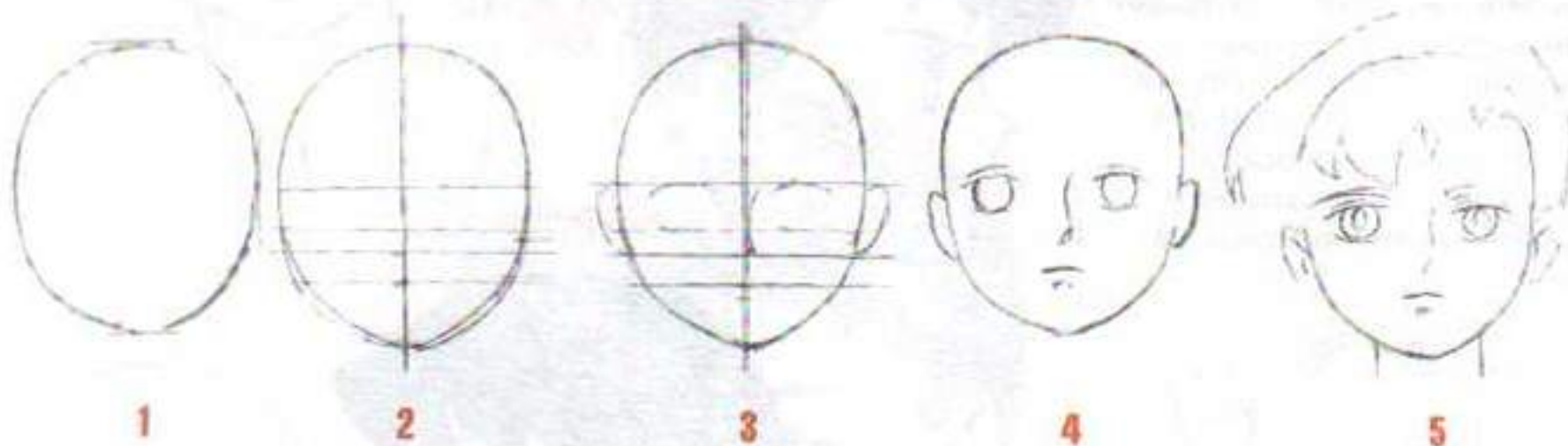
ОСНОВ МАНГА

В приблизительном переводе с японского “манга” обозначает “комиксы” или “книги комиксов”. Как вид искусства манга пользуется колоссальной популярностью в Японии — неудивительно, что японская мания перекинулась на Америку. Стиль рисунков манги, однако, сильно отличается от западного стиля иллюстрирования книг комиксов. В этой главе мы рассмотрим все основные элементы, определяющие уникальность манги.

ГОЛОВА ЮНОГО ГЕРОЯ В СТИЛЕ МАНГИ

Голова героя манги сильно отличается по строению от головы его западного аналога — главным образом, подчеркнутой округлостью формы и отсутствием угловатых деталей. Отчасти это объясняется юным возрастом многих героев манги. Для детских лиц, в отличие от взрослых, характерно низкое расположение глаз и округлость подбородка. У подростков и взрослых героев подбородок удлиняется, а все лицо как бы сужается. Подбородок в стиле манги никогда не бывает квадратным, вместо этого он плавно сходит на конус к одной точке; но даже у подростков глаза располагаются на лице довольно низко, отчего большинство персонажей манги выглядят по-детски.

Еще одна важная особенность заключается в широкой расстановке глаз на лице. Этот прием позволяет создателю манги рисовать большие глаза, не вытесняя другие детали. Широко расставленные глаза еще больше округляют голову и усиливают впечатление детскости. Нос, независимо от возраста героя, всегда рисуют тонким и маленьким, чтобы не отвлекать внимание от глаз. Рот тоже маленький и сжатый, но может сильно увеличиваться в размерах и выражать самые разнообразные эмоции. Это будет показано дальше — на страницах, посвященных мимике в стиле манги.



ВИД СПЕРЕДИ

1. Начните с округлой формы. Несмотря на то, что ее нельзя безоговорочно назвать овалом, все же она чуть больше выпягнута в длину, чем в ширину.

2. Разделите форму пополам тонкой вертикальной линией. Эта вспомогательная прямая поможет вам правильно расположить глаза — нельзя допустить, чтобы на фронтальном рисунке один глаз находился дальше от середины лица, чем другой. Затем проведите пару параллельных горизонтальных прямых поперек формы головы, чтобы наметить границы глаз. Такой же легкой вспомогательной линией обозначьте основание носа и еще одной — положение губ. Основание носа находится примерно на среднем расстоянии между верхним краем глаз и подбородком. Не оставляйте большой промежуток между основанием носа и губами, верхняя губа должна быть короткой, что является фирменным знаком молодости

вашего героя. Длинная верхняя губа характерна для изображения взрослых героев и злодеев.

3. Начинайте свободно и непринужденно набрасывать глаза. Помните, что они являются смысловым центром лица в манге. Простой, слегка изогнутой линией обозначьте переносицу. Разместите уши достаточно низко — между линией верхнего края глаз и линией основания носа, после чего коротеньким штрихом обозначьте нижнюю губу.

4. Теперь можно стереть вспомогательные линии. Оформите веки и небольшой треугольной формой обозначьте нижнюю часть носа.

5. Решите, в какую сторону будут спасть волосы — правую или левую, — а потом наметьте их форму. Это придает голове дополнительную высоту и еще больше сместит глаза вниз.

6. В результате у вас получится юный герой манги.



6

ПОВОРОТЫ ГОЛОВЫ

Иллюстрирование комиксов, подобно анимации и оформлению рассказов в картинках, требует от художника обязательного умения поворачивать героя под разными углами, сохраняя при этом его узнаваемость. Вот почему так важны проведенные без нажима вспомогательные линии, расположенные в одной и той же точке фигуры или на одном уровне. Они помогают сохранять одинаковые пропорции, независимо от того, куда смотрит герой. А это, в свою очередь, обеспечивает узнаваемость.

Относительно редкими ракурсами головы, которых вы не встретите в большинстве пособий по рисованию, являются виды сзади. И хотя такие положения не относятся к самым выигрышным, создавая мангу, вам обязательно придется их использовать.



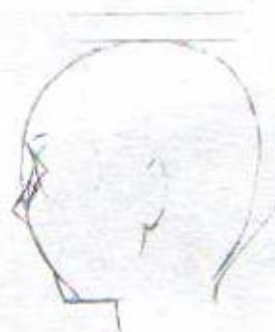
**ВИД СПЕРЕДИ
В ТРЕХЧЕТВЕРТНОМ
РАКУРСЕ, СЛЕВА**



ПРОФИЛЬ

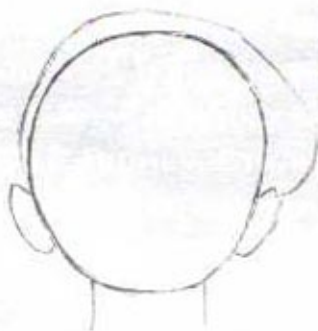


**ВИД СПЕРЕДИ
В ТРЕХЧЕТВЕРТНОМ
РАКУРСЕ, СПРАВА**



ВИД СЗАДИ В РАКУРСЕ 7/8

Этот ракурс чаще всего используется в сценах, когда два героя разговаривают. Говорящий обычно изображается спереди в трехчетвертном ракурсе, в то время как слушающий — сзади в ракурсе 7/8. В таком положении из деталей его лица видны только кусочек носа и один глаз. Иногда можно еще показать краешки губ; но у юных героев с пухлыми щеками губы, как правило, скрываются за округлой массой лица.

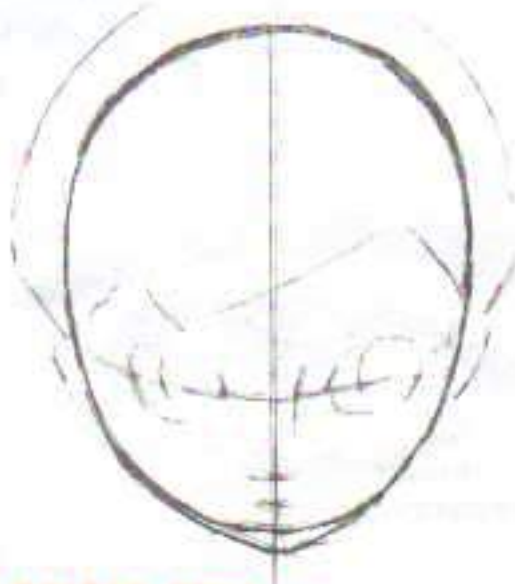


ВИД СЗАДИ

Этот ракурс обычно используется для изображения персонажа, который удаляется от зрителя или сидит напротив другого персонажа. Обратите внимание на то, какой широкой кажется голова в этом положении и как низко расположены на ней уши. Кроме того, щеки мальчика тоже могли бы быть видны, если бы их не скрывали волосы.

НАКЛОНЫ ГОЛОВЫ

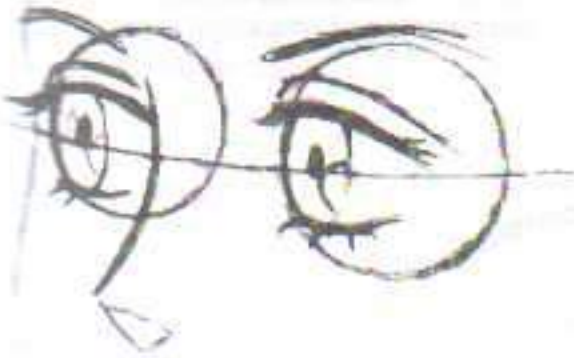
Легкие движения головы вверх или вниз художники-мультипликаторы и создатели книг комиксов называют *наклонами*. При наклоне головы героя вперед вы намечаете вспомогательную линию для глаз, загибая ее концы *вверх*. Если вы поднимаете голову героя вверх, то концы вспомогательной линии загибаются *вниз*. Это правило соблюдается при рисовании головы во всех изобразительных жанрах, будь то промышленная графика или живопись.



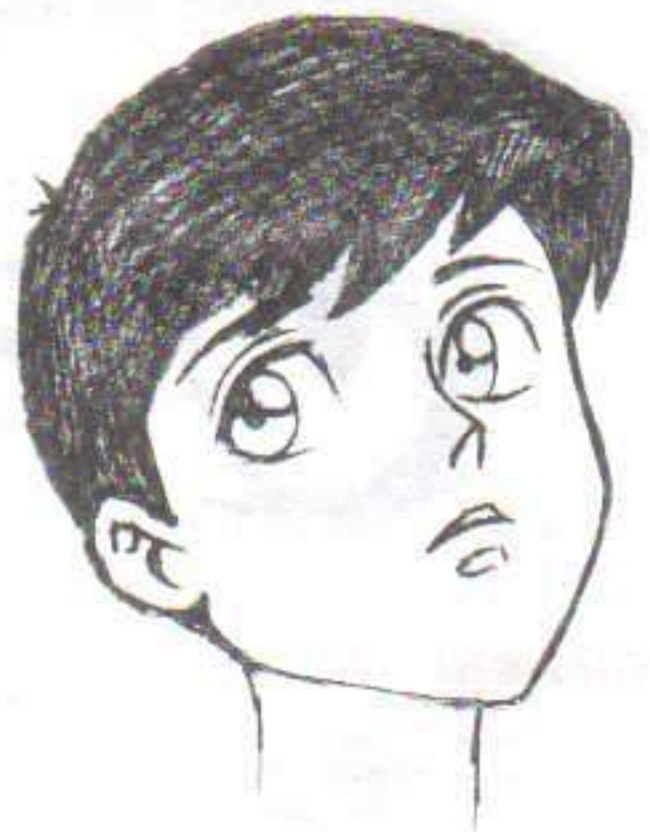
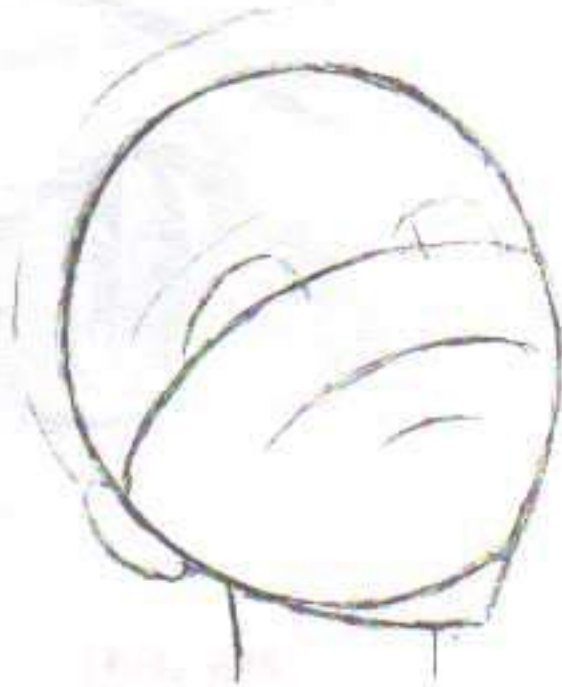
**ЛЕГКИЙ НАКЛОН ВНИЗ —
ВИД СПЕРЕДИ**



**ЛЕГКИЙ НАКЛОН ВНИЗ —
ТРЕХЧЕТВЕРТНОЙ РАКУРС**



Когда вам нужно наклонить голову персонажа вниз, проведите вспомогательную *вверх*. Глаза намечайте вдоль этой кривой, поскольку они повторяют округлость головы.

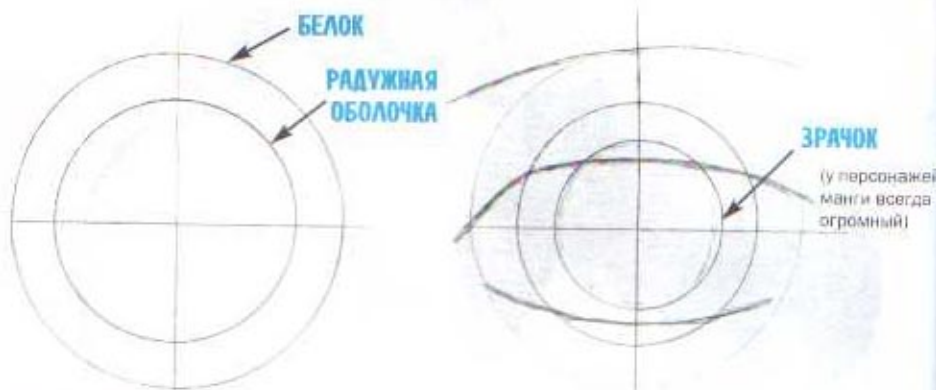


**ГОЛОВА ПОДНЯТА ВВЕРХ —
ТРЕХЧЕТВЕРТНОЙ РАКУРС**

ГЛАЗА В МАНГЕ

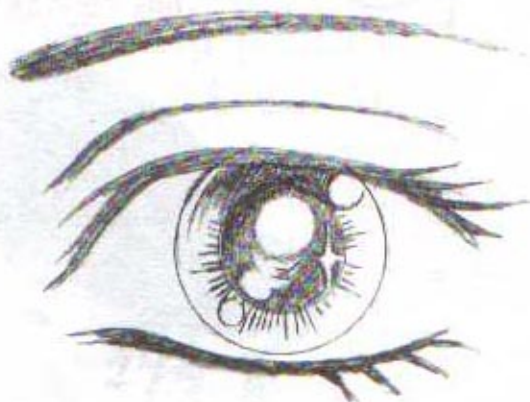
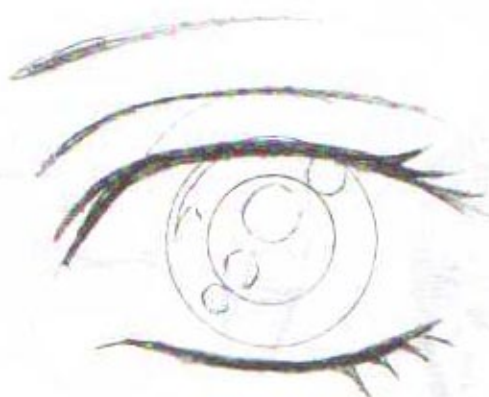
Прекрасные, гипнотизирующие глаза — это, возможно, самая трудная для изображения деталь персонажа манги. Глаза следует рисовать правильно, потому что они притягивают к себе основное внимание зрителя.

Даже когда вы хотите просто нарисовать красивые, умные и задумчивые глаза, помните, что они не должны выглядеть всего лишь украшением. Глаза — это прежде всего функциональные органы, способные видеть. К тому же они призваны передавать работу мысли и целый ряд эмоций.



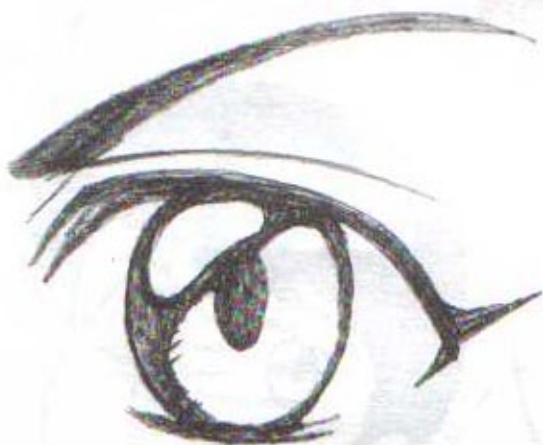
Орбита глаза (глазница) — это просто большая дырка в черепе.

Глазное яблоко само по себе круглое, но его верхняя и нижняя части прикрыты веками, которые придают глазу миндалевидную форму.



БЛИКИ В ГЛАЗАХ

В то время как в глазах персонажей западных комиксов можно увидеть только один, максимум два блика, стиль манги требует, чтобы бликов в глазах было много — по несколько штук, как на радужной оболочке, так и на зрачках. Некоторые из бликов могут иметь форму звездочек.



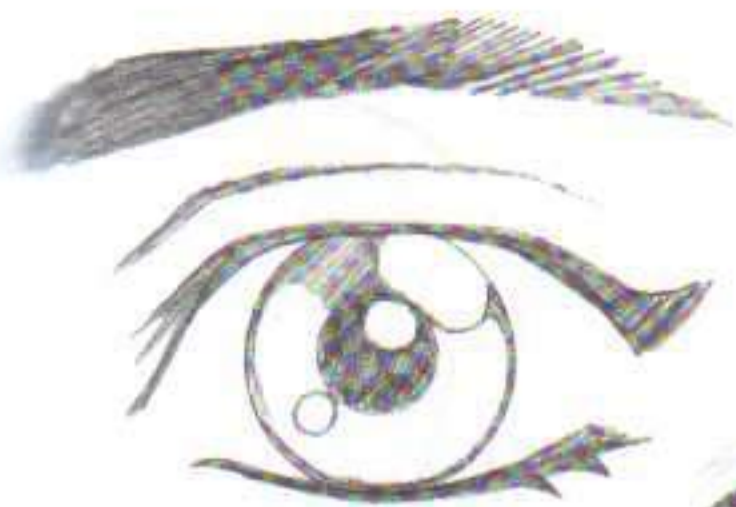
ОТТЕНЯЮЩИЙ БЛИК

Вот еще один вид спереди типичного глаза в стиле манги. Вместо множества мелких тут виден один огромный блик. Имея удлиненную форму, он как бы изгибается по поверхности глазного яблока, помогая подчеркнуть его округлость.

ВИД СБОКУ

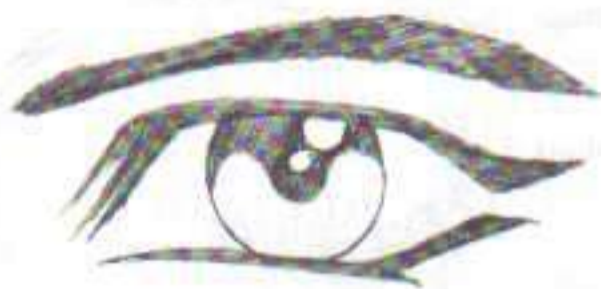
Обратите внимание, что на виде сбоку глазное яблоко, выглядывающее из-под открытых век, сохраняет свою круглую форму.

ВАРИАНТЫ КРУПНЫХ ПЛАНОВ ГЛАЗ



СТАНДАРТНЫЙ

Обратите внимание на то, что самый большой из трех бликов располагается на радужной оболочке, а не на зрачке. Если вы закроете значительную часть зрачка крупным бликом, персонаж будет выглядеть "ошарашенным".



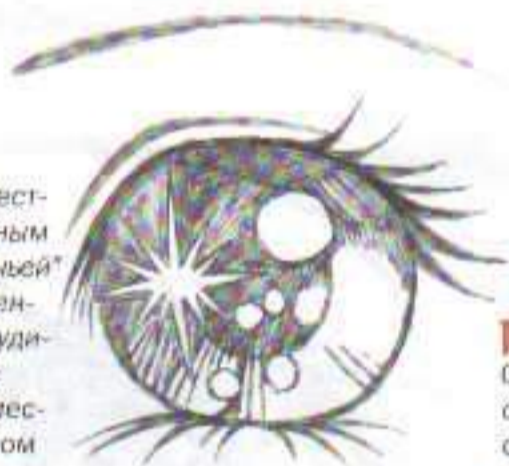
ГЛАЗ ГЕРОЯ

Этот глаз кажется удлинненным и суженным благодаря резкому углу изгиба верхнего века от внутреннего до внешнего угла. Приподнятое вверх нижнее веко сужает глаз еще больше.

Во всех этих примерах заметно повышенное внимание к деталям и стремление художника придать глазам блеск с помощью контрастных бликов. При этом очень важно варьировать толщину линий, обозначающих веки, радужные оболочки, ресницы и брови. Все радужные оболочки показанных здесь глаз в той или иной степени затенены в верхней части. Во всяком случае, верхнее веко выглядит толще нижнего из-за тени, которую оно отбрасывает на глазное яблоко.

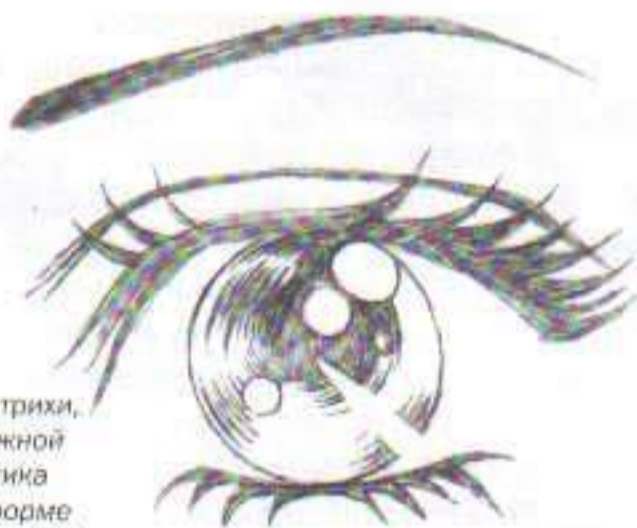
ЗВЕЗДЧАТЫЙ

Глаз этого типа содержит множество бликов и используется, главным образом, в жанре сёдзё — "девичьей" манге, предназначенной для женской половины подростковой аудитории. Имейте в виду, что такое количество бликов можно разместить только на сильно затененном глазу — тень создает поле для их существования. Чем больше бликов вы хотите нарисовать, тем больше тени должно падать на глаз!

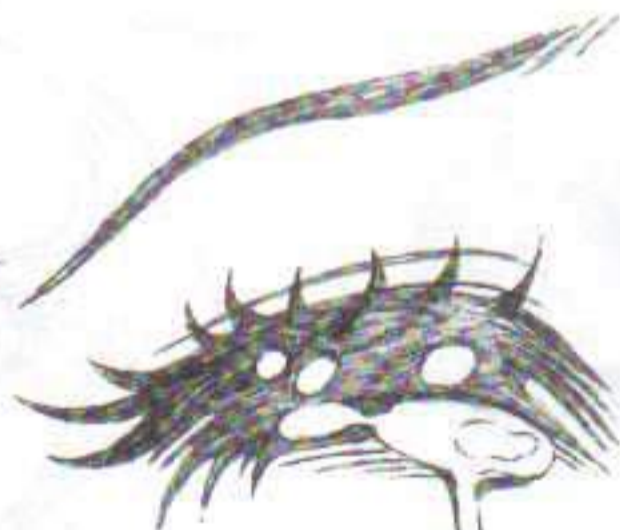


ПРИУКРАШЕННЫЙ

Обратите внимание на штрихи, создающие узор на радужной оболочке. Три круглых блика дополняет четвертый в форме щелки. Ресницы всегда изгибаются в противоположную от глаза сторону: верхние ресницы загнуты вверх, нижние — вниз.



ЗАКРЫТЫЙ ГЛАЗ



ПЛАЧУЩИЙ — ЗАКРЫТЫЙ

Слезы льются ручьем, но мы видим только массу ресниц и густо подведенные веки.



ПЛАЧУЩИЙ — ОТКРЫТЫЙ

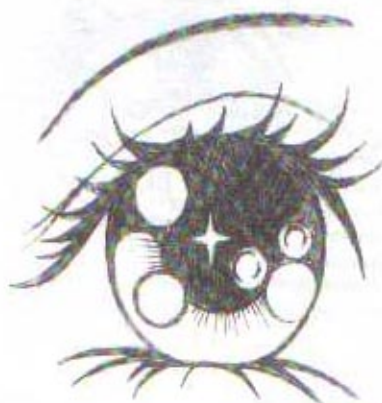
Слезы переливаются через нижнее веко и стекают ручейками по щекам.

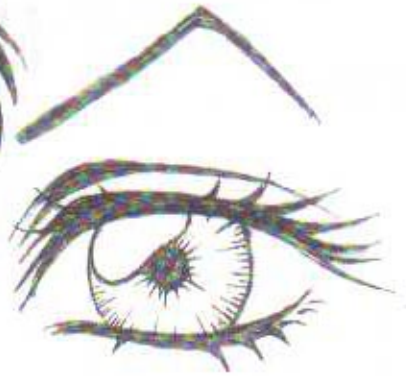
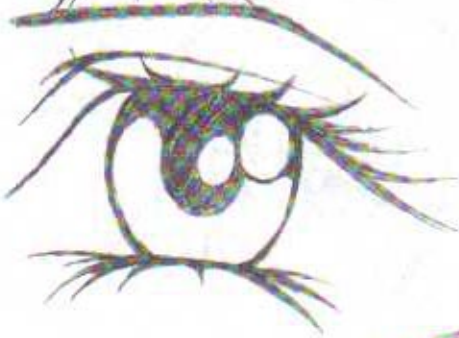
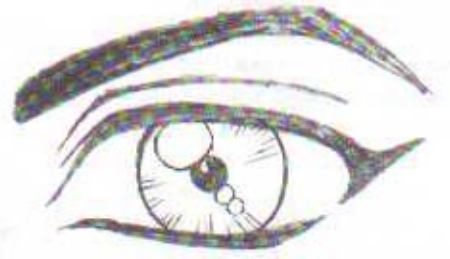
ГЛАЗА И ТИПЫ ПЕРСОНАЖЕЙ В МАНГЕ

Форму глаза следует выбирать в зависимости от типа изображаемого персонажа. Стиль глаза обязательно должен соответствовать характеру героя. Изображая злодея, нельзя награждать его большими очаровательными глазами в стиле сёдзё. Глаза зловещих персонажей должны быть узкими, а брови — с резким изломом.

В манге очень много стилей, накопивших со временем широчайший ассортимент типов глаз, из которого всегда можно выбрать что-нибудь подходящее. Как правило, у самых реалистичных персонажей самая миндалевидная форма глаз. Чем моложе персонаж, тем его глаза шире и круглее. При изображении сказочных героев и маленьких девочек особое внимание уделяется ресницам — они прорисовываются по отдельности, а не собираются в общую массу, что характерно для взрослых персонажей манги, а также для стиля западных комиксов.

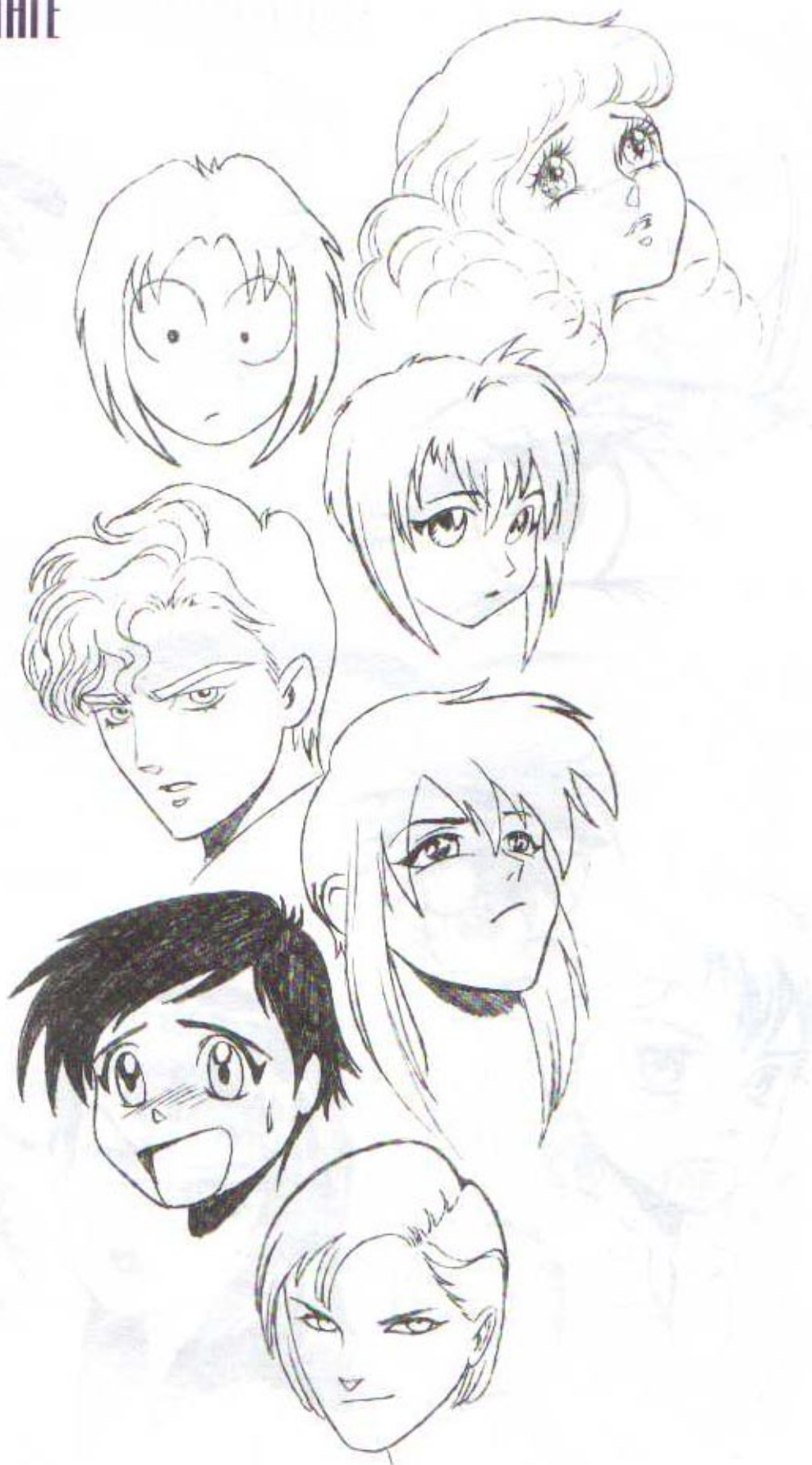
Западные создатели комиксов используют густые тени для передачи настроения и напряженности, но в жанрах манги этот прием не преследует аналогичных целей. Взгляните на мальчика в левом нижнем углу следующей страницы: его глаза сильно затенены, но в результате этого усиливается его сходство с кукольным, а не с драматическим персонажем. Глаза мальчика сияют как маяки правды, передавая осязаемое ощущение его честности.

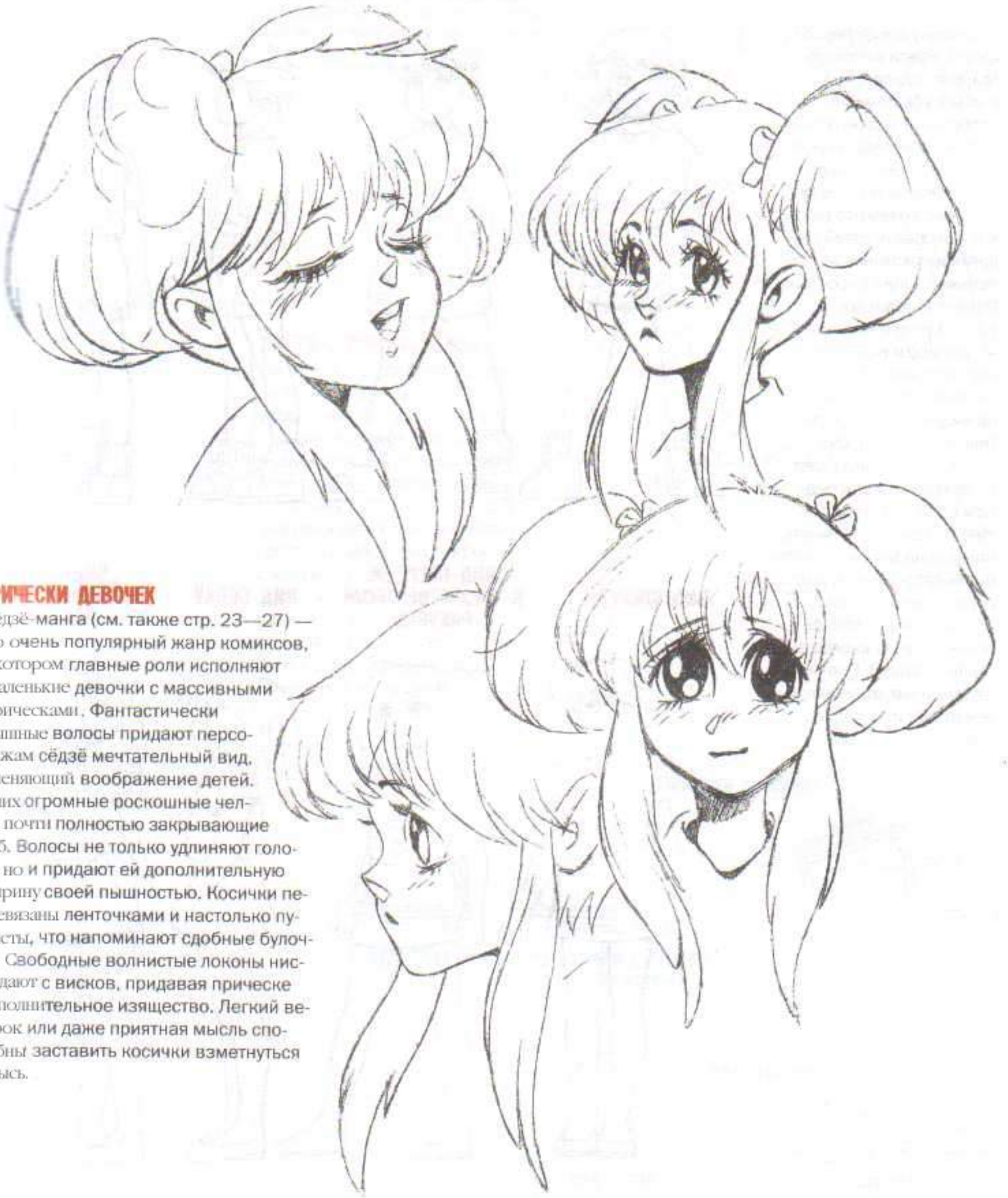




ПРИЧЕСКИ В МАНГЕ

У персонажей манги всегда большой лоб (благодаря огромным глазам), поэтому на их головах много места, которое можно закрыть волосами. Как правило, типичные герои манги обладают пышными, энергично взбитыми шевелюрами. Рисую волосы, не скупитесь: позвольте им ниспадать на лоб, закрывать глаза и струиться по бокам головы. Работайте свободно, длинными размашистыми штрихами.



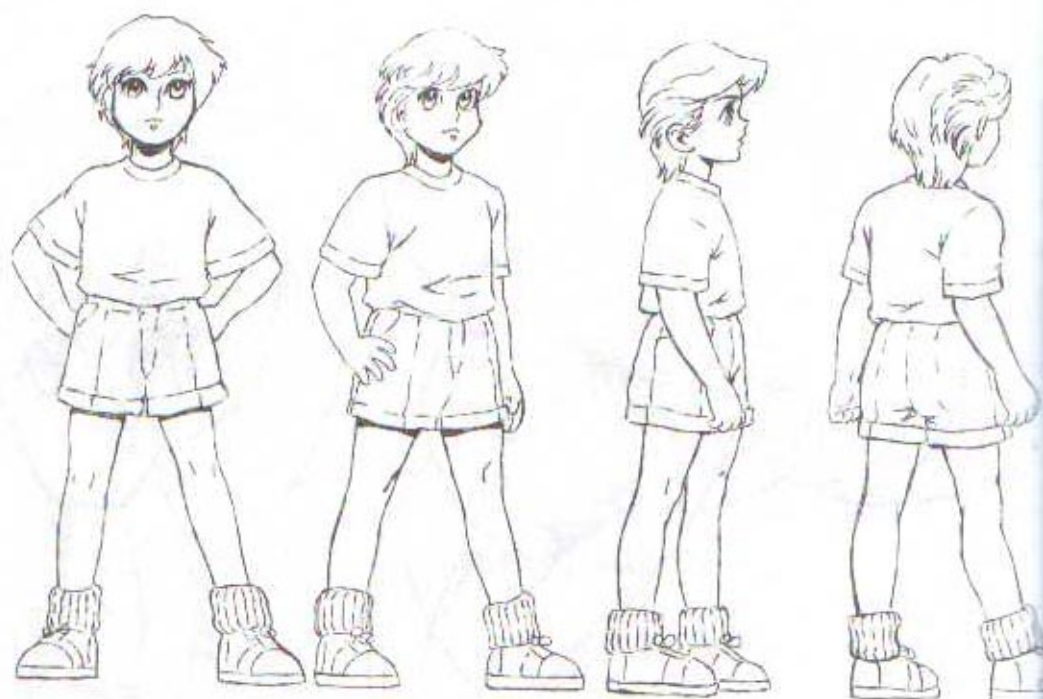


ПРИЧЕСКИ ДЕВОЧЕК

Сёдзё-манга (см. также стр. 23—27) — это очень популярный жанр комиксов, в котором главные роли исполняют маленькие девочки с массивными прическами. Фантастически пышные волосы придают персонажам сёдзё мечтательный вид, пленяющий воображение детей. У них огромные роскошные челки, почти полностью закрывающие лоб. Волосы не только удлиняют голову, но и придают ей дополнительную ширину своей пышностью. Косички перевязаны ленточками и настолько пушисты, что напоминают сдобные булочки. Свободные волнистые локоны ниспадают с висков, придавая причёске дополнительное изящество. Легкий ветерок или даже приятная мысль способны заставить косички взметнуться ввысь.

ТЕЛА ЮНЫХ ГЕРОЕВ МАНГУ

Поскольку среди персонажей манги много детей, вам придется научиться убедительно изображать детские тела. (О взрослых персонажах мы поговорим позже.) Начинаящие и юные художники почему-то пытаются рисовать детей тощими и похожими на маленькие копии взрослых. Однако в реальности у детей руки и ноги короче, полнее и вовсе не такие костлявые. На их хрупких шеях совсем не видно мышц. Детский торс намного короче взрослого. Грудную клетку присоединяет к бедрам едва заметная талия. Вся фигура чуть-чуть наклонена вперед — животик слегка выпирает, грудная клетка тоже (у подростков с плохой осанкой грудь иногда выглядит впалой). Плечи квадратные, отличающиеся от покатых подростковых.

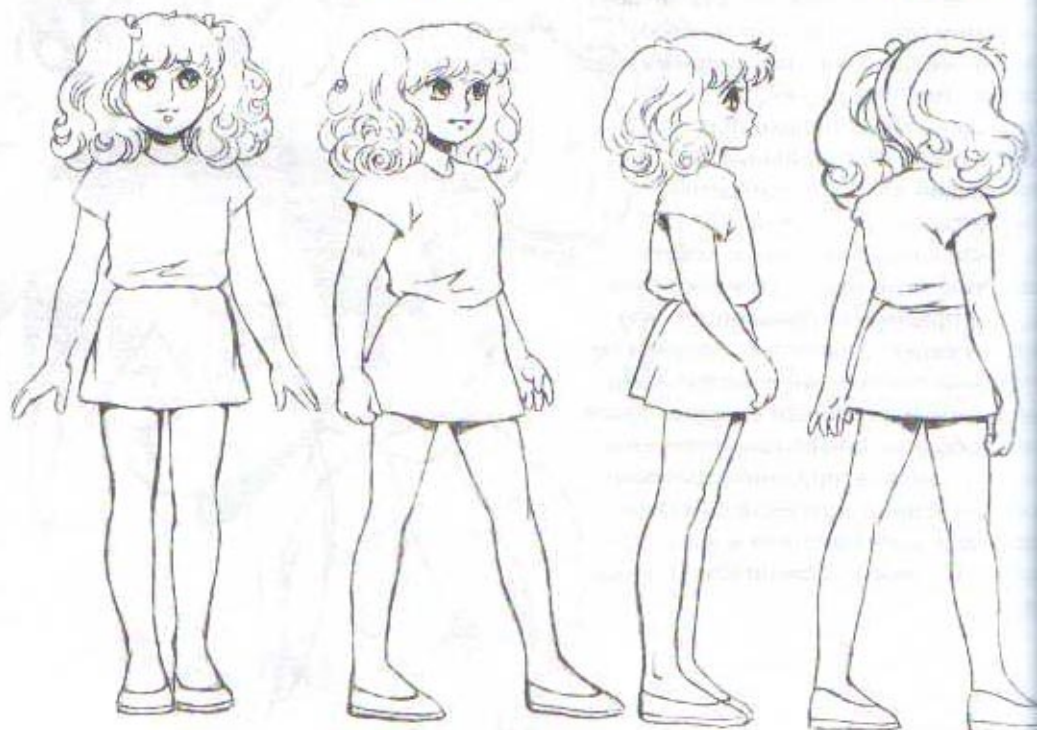


ВИД СПЕРЕДИ

**ВИД СПЕРЕДИ
В ТРЕХЧЕТВЕРТНОМ
РАКУРСЕ**

ВИД СБОКУ

**ВИД СЗАДИ
В ТРЕХЧЕТВЕРТНОМ
РАКУРСЕ**



Как вы думаете, зачем на пальцах нарисованы эллипсы? Это вспомогательные линии, которыми художники обозначают суставы для напоминания себе о том, что пальцы не плоские, а трехмерные и объемные. Очень полезная привычка!



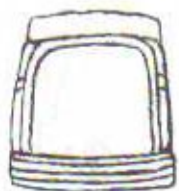
КИСТИ, СТУПНИ И ОБУВЬ

Кисти рук и ступни ног у детей не такие костистые, как у взрослых. Суставы детских пальцев почти не выделяются, а сами пальцы на руках и ногах кажутся слегка припухшими. Обратный изгиб больших пальцев рук у детей тоже выражен гораздо слабее. Рисую кроссовки или туфли, помните, что ступня — это не плоский блин. У нее есть высота. В принципе, она похожа на треугольник, самая широкая часть которого примыкает к лодыжке.

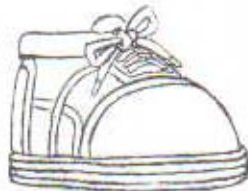
ВИД СЗАДИ



КРОССОВКИ МАЛЬЧИКА



ВИД СЗАДИ



ВИД СПЕРЕДИ В ТРЕХЧЕТ-
ВЕРТНОМ РАКУРСЕ



ВИД СБОКУ

ТУФЛИ ДЕВОЧКИ



ВИД СЗАДИ



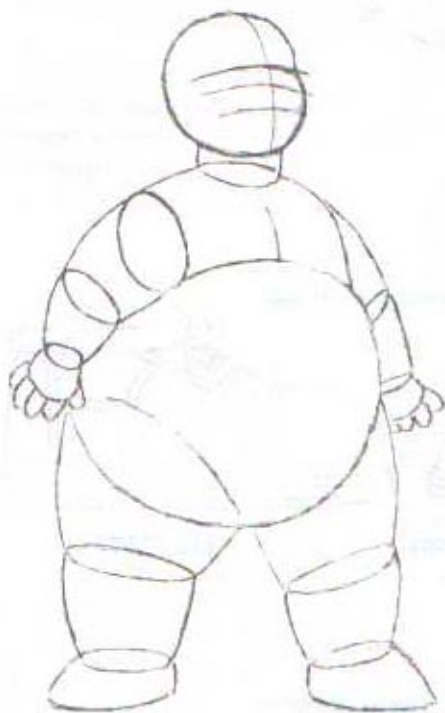
ВИД СБОКУ

ДЕТИ 10—12 ЛЕТ

Жанры манги славятся разнообразием возрастных групп. Вместо того чтобы ограничиться категориями детей, подростков и взрослых, манга подразделяет их на более мелкие подгруппы. Одну из таких популярных подгрупп составляют дети 10—12 лет.

СКРОМНИЦА

Прелестная и простая; ее фигура все еще сохраняет некоторую округлость, свойственную детям младшего возраста, а поза буквально излучает обаяние. Цветы в волосах являются одним из наиболее популярных атрибутов, украшающих персонажи манги. Отметьте модную короткую стрижку, которая придает девочке особую милость; длинные волнистые волосы сделали бы ее задумчивой. Обратите внимание на то, что для придания живости черным волосам необходимы блики.

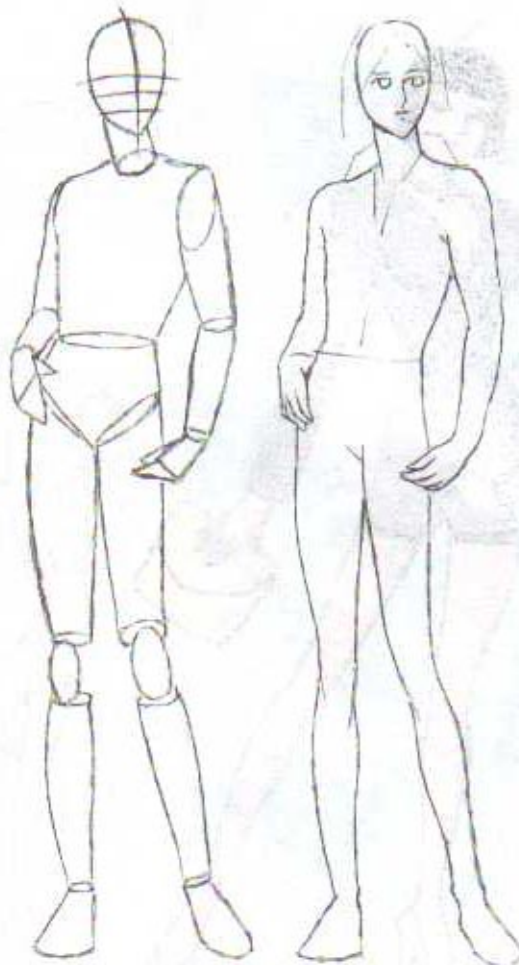
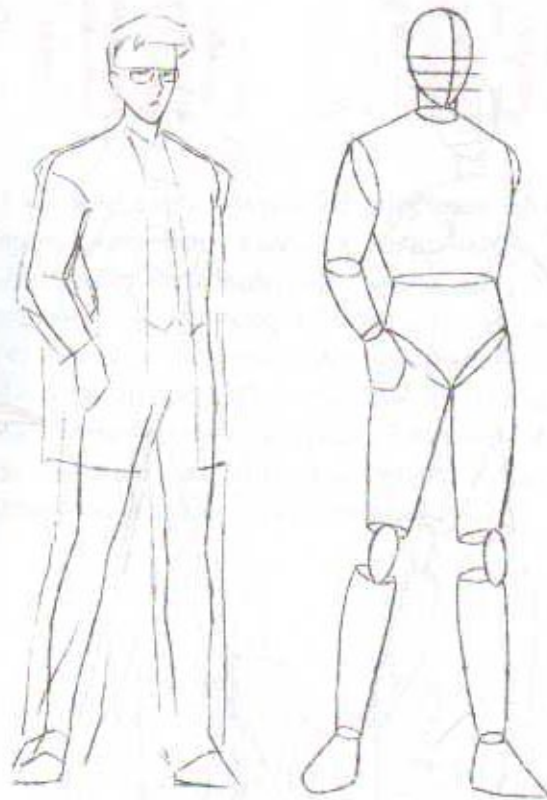


ТОЛСТЯК

Запомните общее правило: худые персонажи всегда высокого роста, а толстые — низкого. Обычно толстяки одеты небрежно и неопрятно. Их глаза, как и все остальные черты, изображаются большими и круглыми. Даже пальцы похожи на сосиски. Такие ребята добродушны и не способны на обман.

ТИНЕЙДЖЕРЫ

Тинейджеры манги предаются романтическим мечтаниям, фантазиям и увлечениям, страдают от неразделенной любви, но все эти человеческие страсти не нарушают их целомудрия. Именно таким образом читатели комиксов для переходных возрастных групп должны пережить период смутных представлений о любви.



АМБИЦИОЗНЫЙ ЮНОША

Худощавые персонажи носят одежду на несколько размеров больше, которая, естественно, висит на них и смотрится несколько мешковато. Этот парень намеренно важничает и хочет казаться крупнее, поэтому покупает себе одежду, слишком просторную для его хрупкого телосложения и к тому же слишком официальную для его общественного положения, или статуса. У него постное выражение лица и голодный взгляд. Глаза у персонажей этого типа всегда узкие, а очки — это надежный способ возвести преграду между героем и читателем.

ТОСКУЮЩИЙ ПАРНИШКА

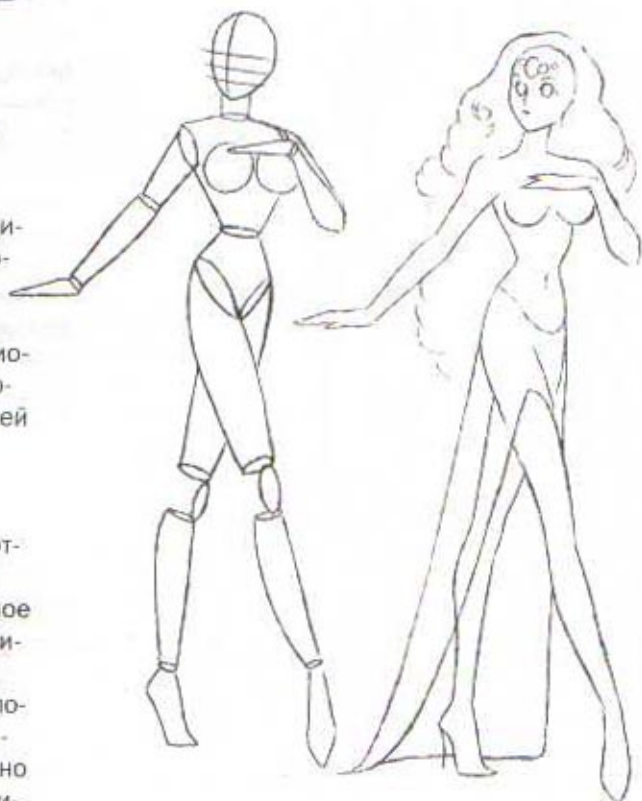
Задумчивые, отрешенные персонажи особенно популярны у тинейджеров. Они олицетворяют собой характерное для переходного возраста состояние томления духа.

МОЛОЖАВЫЕ ВЗРОСЛЫЕ

Чтобы ваши персонажи выглядели достаточно молодо, наделяйте их только самыми необходимыми чертами лица. Молодость изображаемых женщин дополнительно подчеркивают пропорциональностью и удлинённостью фигуры, узкой талией и широкими бедрами.

ДЕВУШКА-МЕЧТА

В такой девушке абсолютно все — волосы, глаза, драгоценности, роскошное платье — служит дополнительным украшением ее характера. Она больше похожа на куклу, чем на живого человека. Она словно парит в воздухе и напоминает мимолетное видение, украшающее рассказ своим присутствием.



“АКУЛА” БИЗНЕСА

Эта женщина носит короткую причёску и короткую юбку. Все в ее облике точно просчитано и затянато — даже жемчужное ожерелье. В нем нет места никаким незакрепленным деталям, грациозно развевающимся на ветру. Очевидно, что эта героиня далека от спокойствия и умиротворенности. От нее исходит скрытая угроза, сквозящая в вызывающем взгляде.



СТИЛЬ СЁДЗЁ

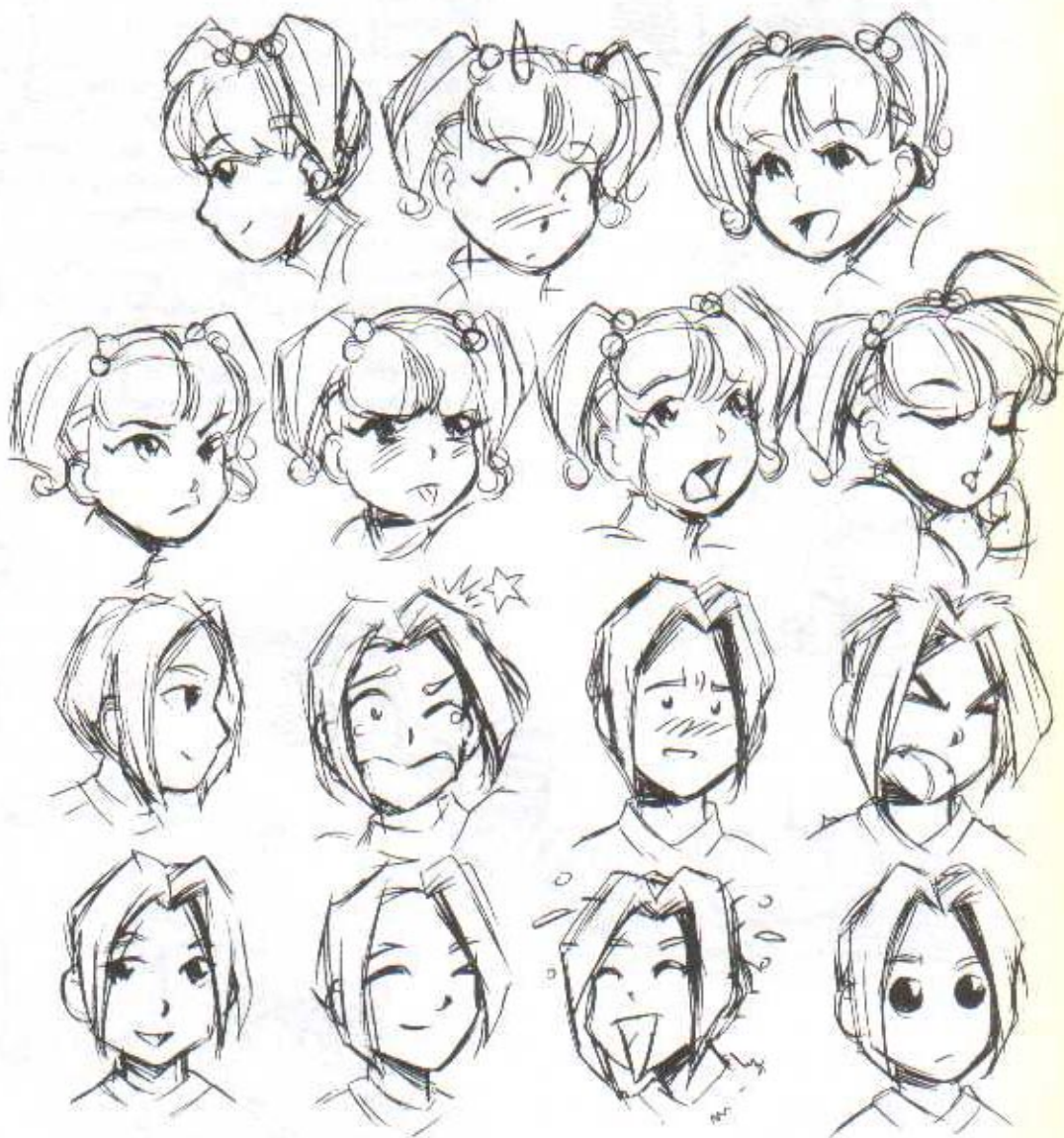
Сёдзё, или девичьи манга, наполнены юмором, невинностью, изяществом, проказами и легкомыслием. Несмотря на то, что первоначально этот жанр комиксов предназначался главным образом для девочек, его популярность среди мальчиков постепенно растет, чему немало способствует неотразимая привлекательность историй и характеров. Персонажи сёдзё таковы, что отождествить себя с ними может каждый. Это вам не самураи и не андройды. Это обычные дети, которые весело проводят время и отважно шагают по извилистой тропе жизни.

МИМИКА

Вот несколько хороших примеров особенно экспрессивных выражений лиц героев сёдзё. Обратите внимание на глаза, самую главную деталь любого персонажа манги, и особенно — на зрачки, которые увеличиваются, уменьшаются или меняют форму в зависимости от передаваемых эмоций.

В любом выражении лица героя сёдзё, даже самом печальном, должны присутствовать живость и энергичность. Мимика юных персонажей манги крайне редко бывает приглушенной. Эмоциональность — это фирменный знак сёдзё. Поэтому персонажи должны оставаться чрезвычайно активными на всем протяжении сюжета.

Эмоции действующих лиц в сёдзё зачастую молниеносно меняются, по мере того как в сюжет вводятся новые элементы. На одном рисунке ваша героиня может выглядеть хмурой, а потом ей в голову приходит хорошая мысль, и тогда на следующем рисунке — без всякого перехода — ее лицо принимает ликующее выражение.



ФИГУРЫ В ДВИЖЕНИИ



Язык тела малышей сдѣе всегда точен, однозначен, честен и правдив. Никаких трусливых поз и опущенных плеч. Голова занимает примерно 1/4 всей длины фигуры, в то время как у взрослых размер головы составляет около 1/7 роста. Изображайте фигуры сдѣе в динамичных позах. Покажите, что они действуют, даже если на рисунке изображается всего лишь разговор, а не движение. Помните, что маленькие дети никогда не стоят на месте; кроме того, гораздо интереснее смотреть, как персонажи чем-нибудь занимаются в процессе беседы, а не просто стоят и обмениваются пузырями с текстом.



УЧИТЕСЬ РИСОВАТЬ МАЛЫШЕЙ

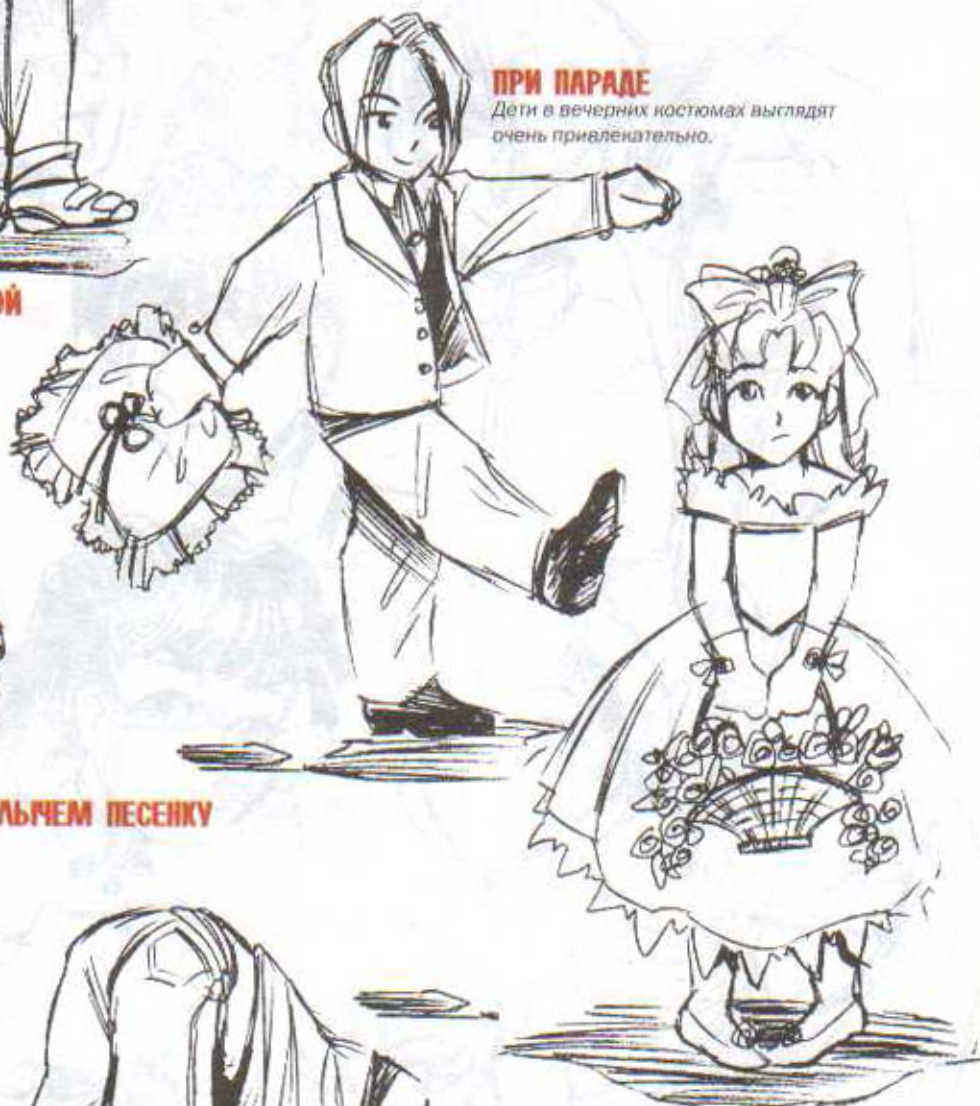
Семья пользуется в Японии огромным уважением, и эта тема часто находит отражение в комиксах. Если вы хотите показать, что мальчик и девочка — это брат и сестра, нарисуйте их одного роста и нарядите в одежду одного стиля. Таким способом родственные отношения выражаются намного яснее, чем простой передачей внешнего сходства черт лица.



БРАТ С СЕСТРОЙ

ПРИ ПАРАДЕ

Дети в вечерних костюмах выглядят очень привлекательно.



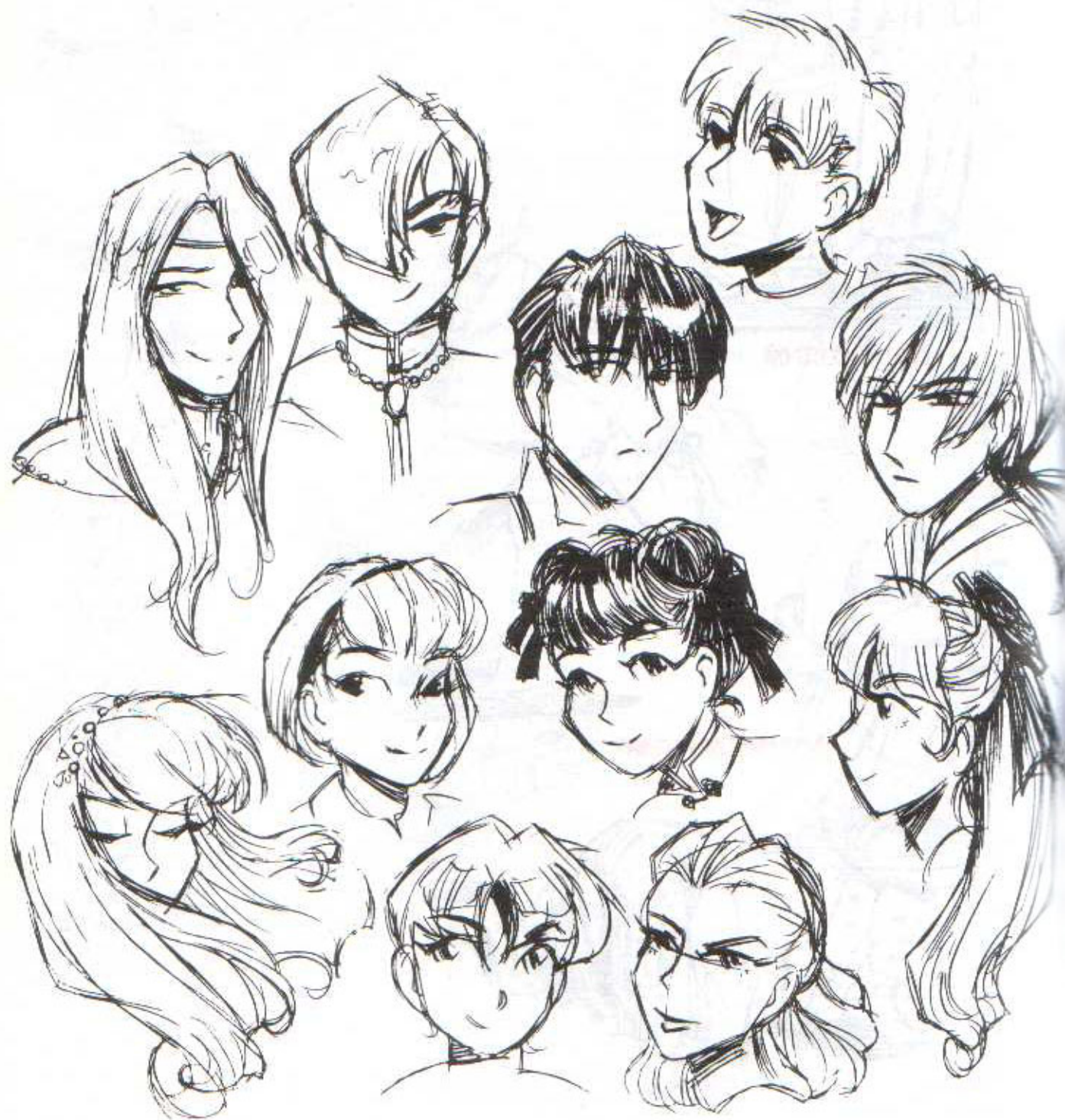
МУРЬЧЕМ ПЕСЕНКУ



ИГРАЕМ

ЛИЦА ПЕРСОНАЖЕЙ СЕРИИ 10–12 ЛЕТ

Когда дети подрастают, их лица понемногу теряют округлость и под кожей начинают прорисовываться формы лицевых костей. Эта угловатость больше всего заметна на скулах и нижней челюсти. Подбородок слегка заостряется. Переносица, которая у малышек настолько невыразительна, что многие художники ее даже не показывают, начинает выделяться; а глаза занимают меньшую часть лица, чем прежде. Прически становятся более разнообразными, потому что в этом возрасте дети уже пытаются обрести индивидуальность. Отметьте общую тенденцию к вытягиванию нижней части лица у персонажей 10–12 лет по сравнению с их младшими собратьями.



ЗВЕРУШКИ – МЕНЬШЕЕ БРАТЯ И ТОВАРИЩИ

Одни из самых забавных и любимых героев манги — это верные спутники персонажей сёдзё, маленькие пушистые создания. Но эти зверушки не просто ручные животные, а полноправные члены группы. Они отличные ребята: часто строят уморительные гримасы и демонстрируют отменное чувство юмора. На рисунках меньшие братья

персонажей сёдзё должны выглядеть совсем маленькими, как младенцы. Это означает, что голова такого зверька будет занимать примерно 1/3 от общего роста фигуры, а верхние и нижние лапы нужно рисовать совсем крошечными.



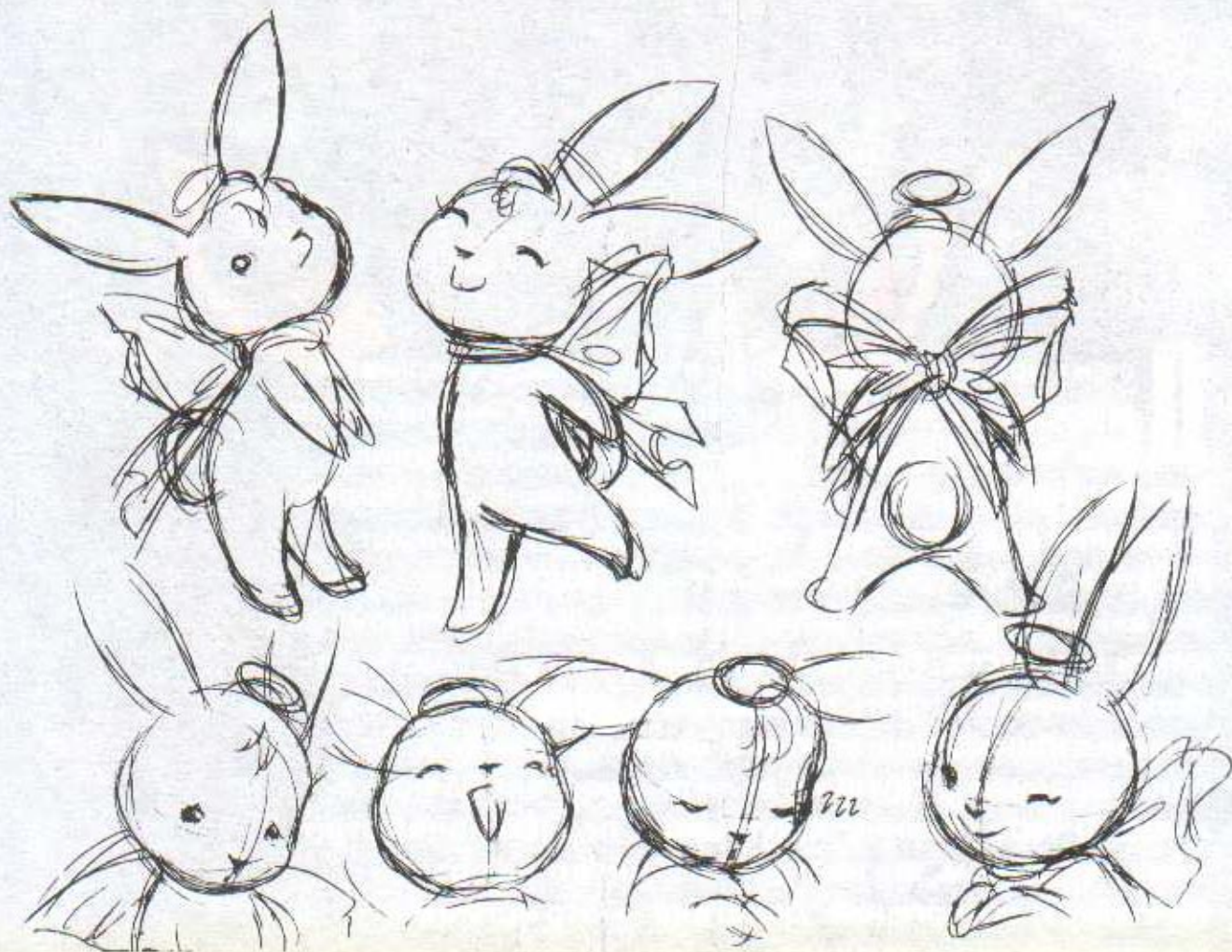
МЛАДЕНЕЦ

КРОЛИК


БУРУНДУЧОК

КОТЕНОК

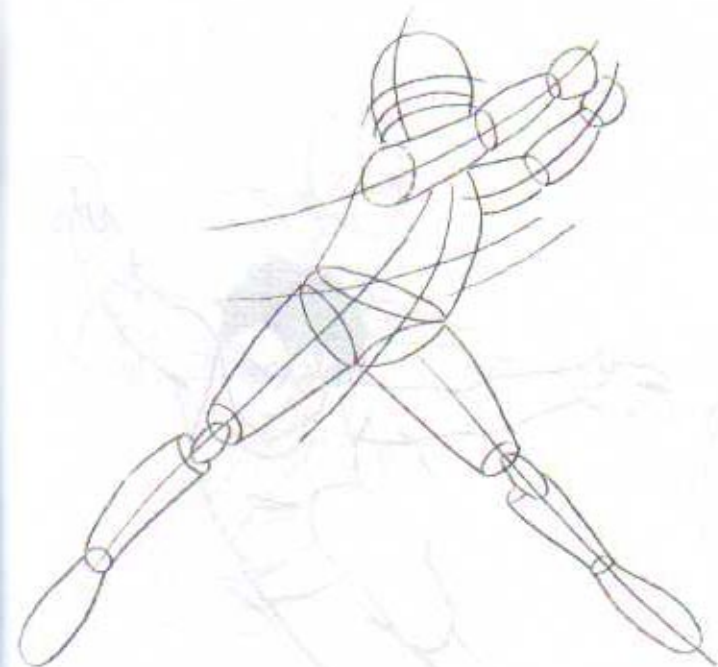
ЭЛЬФ



ПОЗЫ ДЕЙСТВИЯ



До сих пор вы знакомились с основными типами голов и фигур манги. Это очень важная информация для начинающего создателя комиксов. Однако помимо правильного изображения внешности героев художник должен уметь показать их в движении. Рисунок, на котором главный герой совершает стремительное действие, будет доминировать на странице книги комиксов. Иначе и быть не должно — глаз читателя не может устоять перед таким стимулом. Даже отлично нарисованная книга комиксов выглядит однообразной и скучной, если она состоит из бесконечного чередования задумчивых поз. Оживляя страницу действием, вы заставляете читателя ерзать на стуле от нетерпения. Действие — это источник жизненной силы комикса.



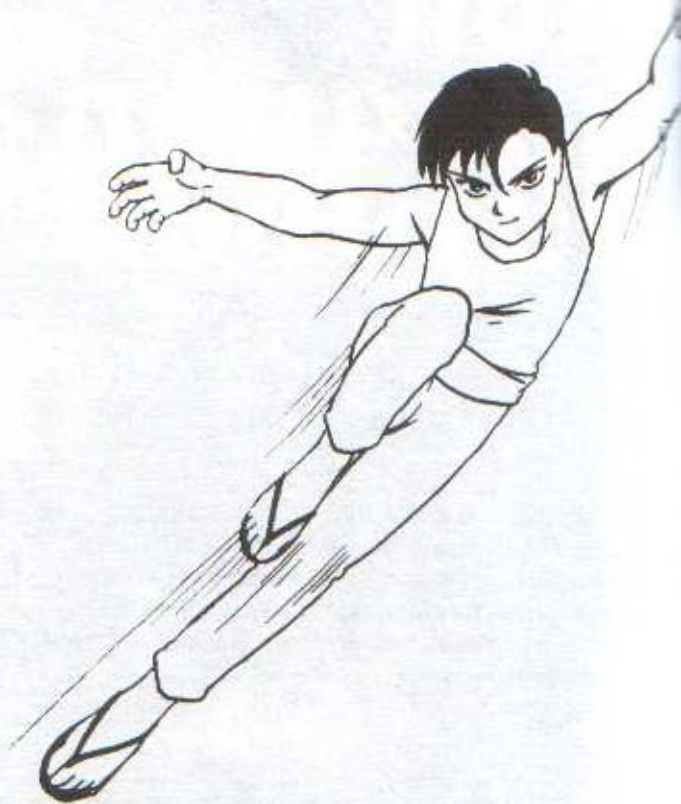
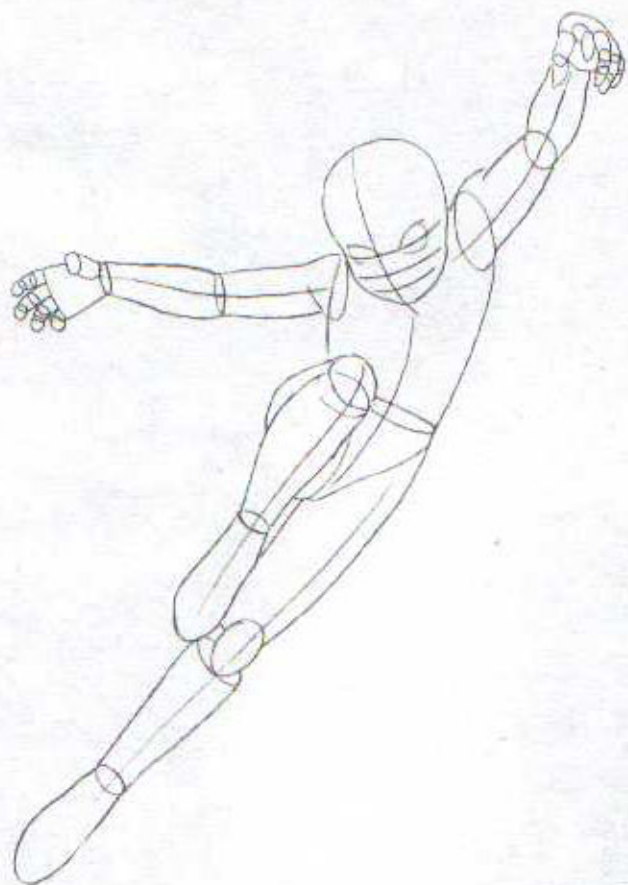
Главный секрет создания позы действия заключается в том, чтобы заставить героя "лезть из кожи вон". Ищите позы с интересными силуэтами — не располагайте конечности внутри общего контура тела. Моменты движения героя необходимо рисовать с размахом. При этом действие должно быть направленным.



ЮНЫЙ БЕЙСБОЛИСТ

Комиксы на тему бейсбола очень популярны в Японии, где этот вид спорта любят почти так же, как в Америке. Обратите внимание на то, что ноги не вжимаются в торс и не перекрывают его, а расходятся в стороны, создавая впечатление освобожденной энергии, которое усиливается линиями скорости. Но формирующим элементом позы является четкий разворот тела. Создавая позы действия, не стремитесь заработать очко — стремитесь к победе!

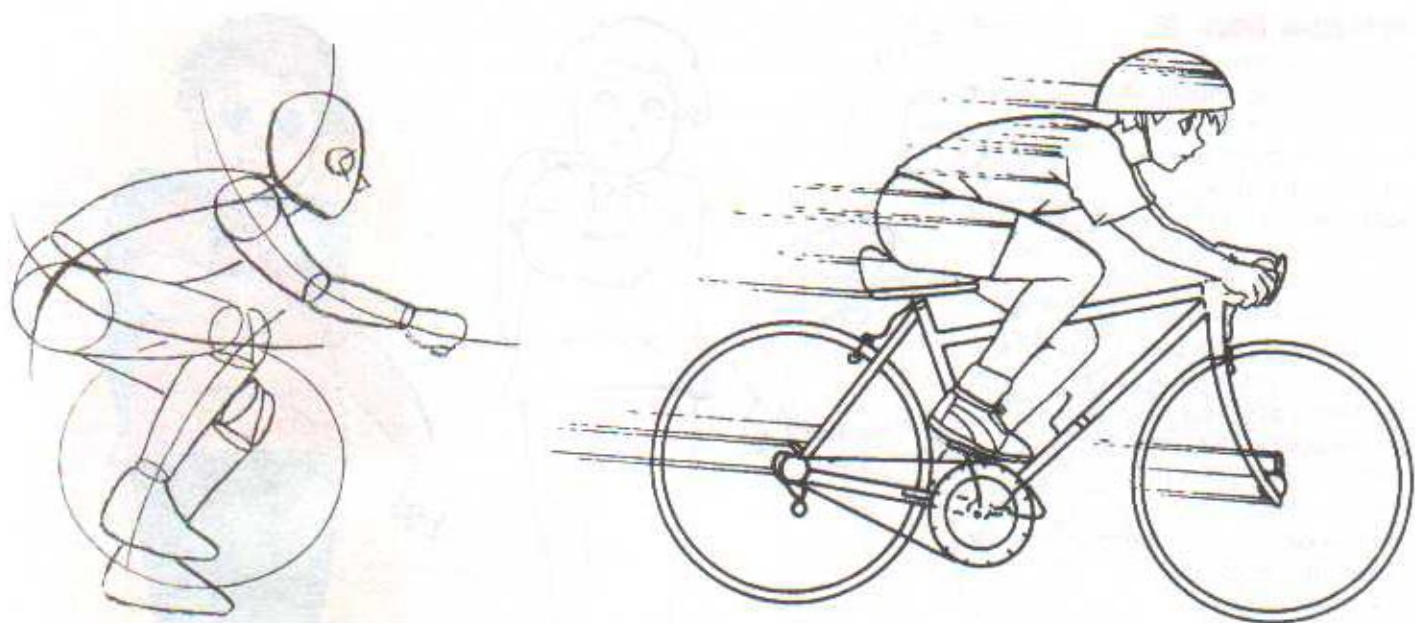
БОЛЬШЕ РЕШИТЕЛЬНЫХ ПОЗ



МАЛЬЧИК В ПРЫЖКЕ

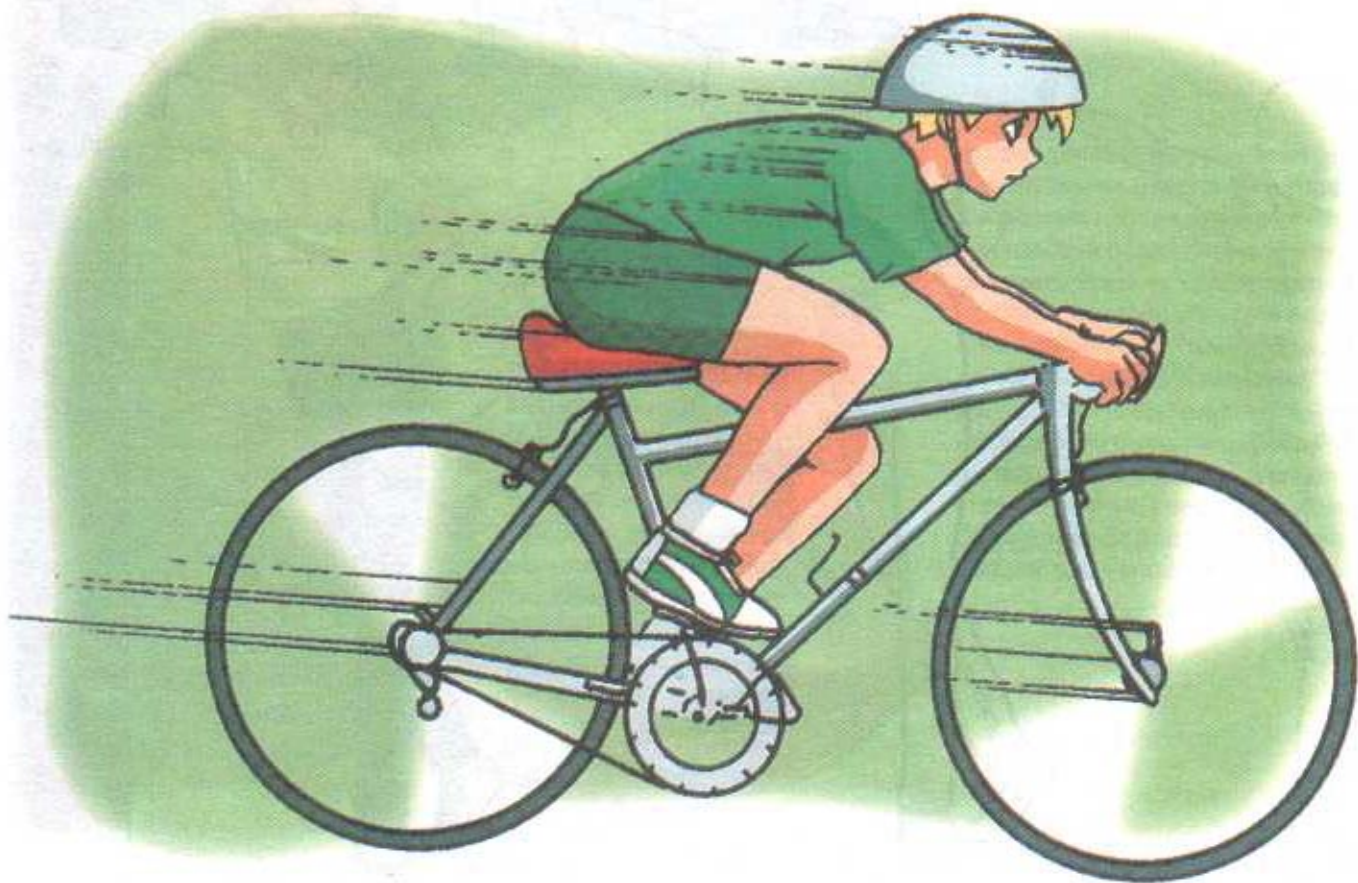
Эта не совсем понятная поза предваряет какое-то другое действие. Возможно, парнишка намерен броситься на противника. Или он собирается использовать какие-то ужасные силы. Как бы то ни было, вам отчетливо видна направленность его позы: слегка изогнутая линия, устремленная вправо и вверх. Классическое изображение согнутой в колене ноги и разведенные в стороны руки придают позе героя дополнительный драматизм.





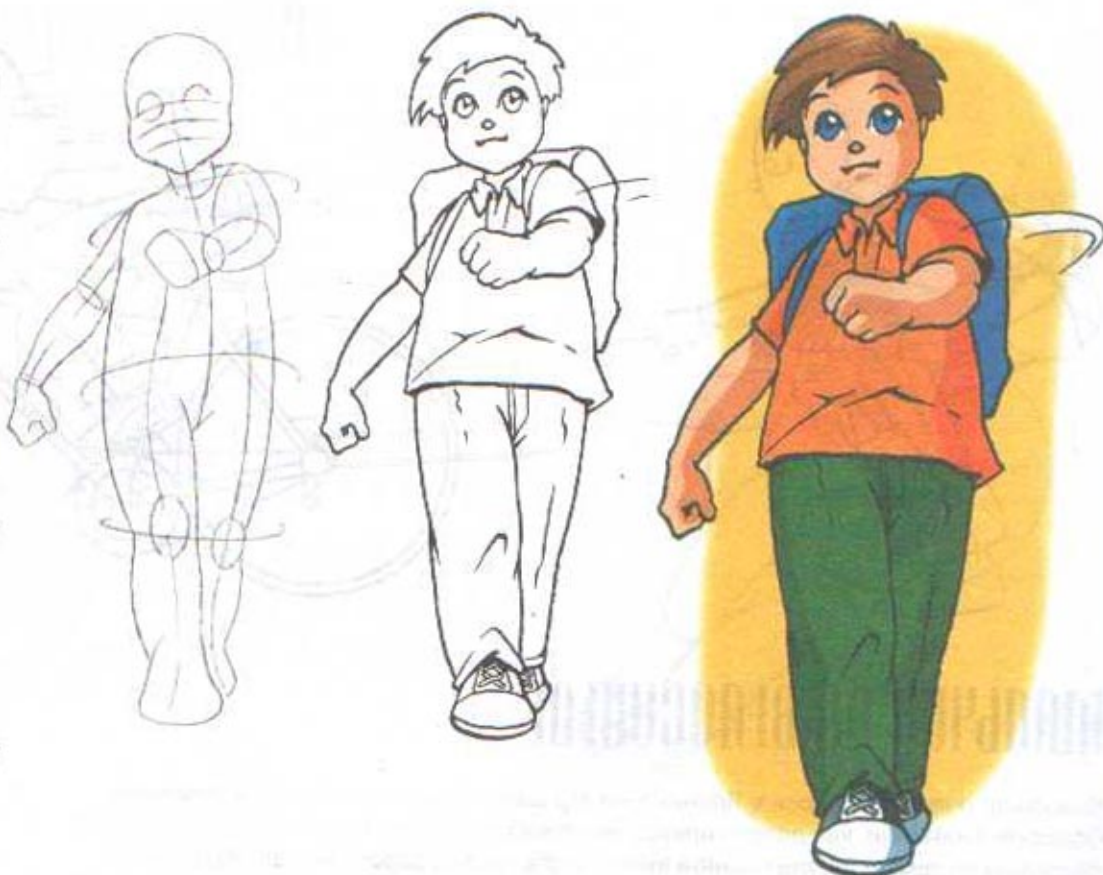
МАЛЬЧИК НА ВЕЛОСИПЕДЕ

Велоспорт очень популярен в Японии — и эта тема часто используется в комиксах. Обратите внимание, как далеко вперед наклонился гонщик. Его торс располагается параллельно земле! Голова поднята вверх, чтобы видеть дорогу. Можно еще больше усилить ощущение скорости и напряженности усилий, чуть-чуть опустив голову героя и показав, что гонщику приходится смотреть на дорогу исподлобья.



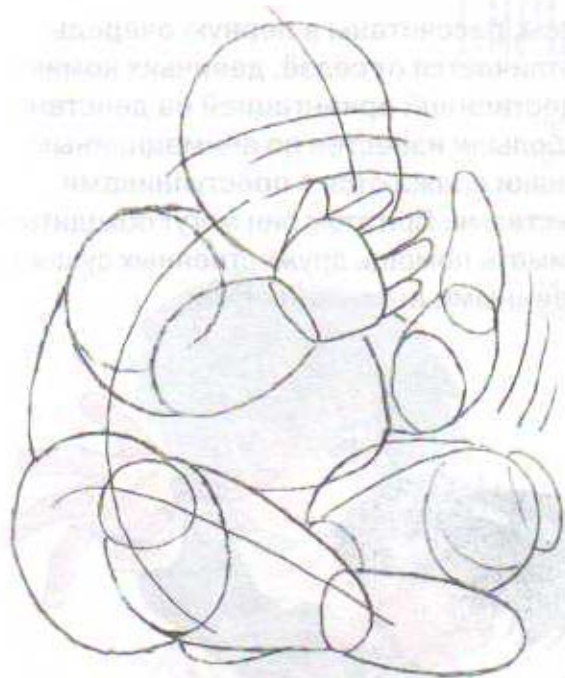
ШАГАЮЩИЙ МАЛЬЧИК

Рисовать шагающего человека сбоку довольно просто, но попробуйте изобразить его спереди. Для создания этой позы необходимо развернуть верхнюю часть тела в сторону, противоположную направлению движения ног. Позвольте руке размахнуться (всегда в направлении, противоположном движению ноги) с такой силой, чтобы она потянула за собой тело. Эта поза как бы нарушает общее правило создания эффектных силуэтов. Но другого способа для изображения идущего персонажа в данном ракурсе вы не найдете, если только ваш герой не начнет ходить враскорячку, как на карикатурах. Следовательно, эффективность данной позы целиком и полностью зависит от динамики разворота.



МАЛЬЧИК У СТЕНЫ

Отметьте значительный наклон плеч в направлении, противоположном наклону бедер. Даже не производя никаких действий, этот парнишка находится в движении. Его мышцы напряжены — они работают, стараясь правильно распределить вес тела.



ОБЖОРА

Не все динамичные позы связаны с очевидными действиями. Например, вы можете изобразить человека, сидящего неподвижно, и при этом показать связь его позы со стулом, одеждой, настроением или особенностями строения фигуры. Этот мальчишка мог бы спокойно сидеть на стуле и аккуратно поедать свой сэндвич, но разве это было бы смешно? Поэтому художник посадил его на пол и заставил комично свернуться в шарик. Он уплетает за обе щеки, превращая процесс еды в упражнение по аэробике.

СТЦЛЬ СЁНЭН

Сёнэн, или мальчишеские комиксы, рассчитаны в первую очередь на мальчиков. Этот жанр манги отличается от сёдзё, девичьих комиксов, некоторой резкостью и преимущественной ориентацией на действие и героев. В Америке жанр сёнэн больше известен по анимационным телесериалам, в которых мальчишки сражаются с преступниками или со сверхъестественными существами. При этом они могут обходиться собственными силами либо принимать помощь дружественных существ, тоже обладающих сверхъестественными возможностями.



ОТ ОБЫКНОВЕННОГО МАЛЬЧИШКИ К СУПЕРБОЙЦУ С ПРЕСТУПНОСТЬЮ

Супербоец с преступностью в сёнэн-манге отличается от обыкновенного подростка хорошо развитой мускулатурой, но по общей массе превосходит его ненамного. Главное — не увеличивать размеры тела, а придать рельеф мышцам. Возможно, основными атрибутами юных супербойцов с преступностью являются их костюмы, без которых атлетическое телосложение этих героев смотрелось бы странно для столь юного возраста. В костюмах же они полностью соответствуют своему образу и цели — победить плохих парней, спасти мир и вовремя вернуться домой к ужину.

БОРЬБА С ПРЕСТУПНОСТЬЮ И СЛАБЫЙ ПОЛ

Не все персонажи сёнэн-манги — мальчишки или дети. Они могут быть самых разных возрастов, но сам стиль рисования делает их молодыми. Этот эффект достигается с помощью больших глаз, округлых лиц и не совсем реалистичного подхода — везде присутствует изрядная доля гротеска.

Чтобы превратить в супербойца с преступностью обычную девчонку из сёнэн-манги, нужно действовать не так, как с мальчиком. Вместо выделения различных групп мышц постарайтесь усилить общие очертания фигуры. Округлите бедра и сделайте ноги и руки не такими худенькими.



ЖЫМНАЯ ДЕВЧОНКА



**СУПЕРБОЕЦ
С ПРЕСТУПНОСТЬЮ**

СУПЕРСПОСОБНОСТИ СУПЕРМАЛЬЧИШЕК

Комиксы-сёнэн часто представляют читателю супермальчишек, обладающих суперспособностями. Но в отличие от героев западных комиксов, у которых обычно прослеживается взаимосвязь между силой их способностей и внешним видом, персонажи сёнэн остаются похожими на обычных детей и отличаются от них лишь слегка обозначенной мускулатурой да крутыми костюмами. Это оказывает положительное воздействие на читателей, осознающих, что вовсе не обязательно походить на чемпиона мира по культуризму, чтобы обладать суперспособностями. Задача манги — превратить обычного человека в нечто экстраординарное с помощью словесных описаний и фантастического сюжета.

СУПЕРСИЛА

Дар суперсилы в манге не выражается наличием гипертрофированной мускулатуры — что в этом интересного? Сейчас уже никто не удивляется, когда человек геркулесовского телосложения поднимает над головой груз в несколько тонн весом. Суперсила ценится намного выше, если ей наделен маленький мальчик, играючи подбрасывающий вверх двухтонный валун.

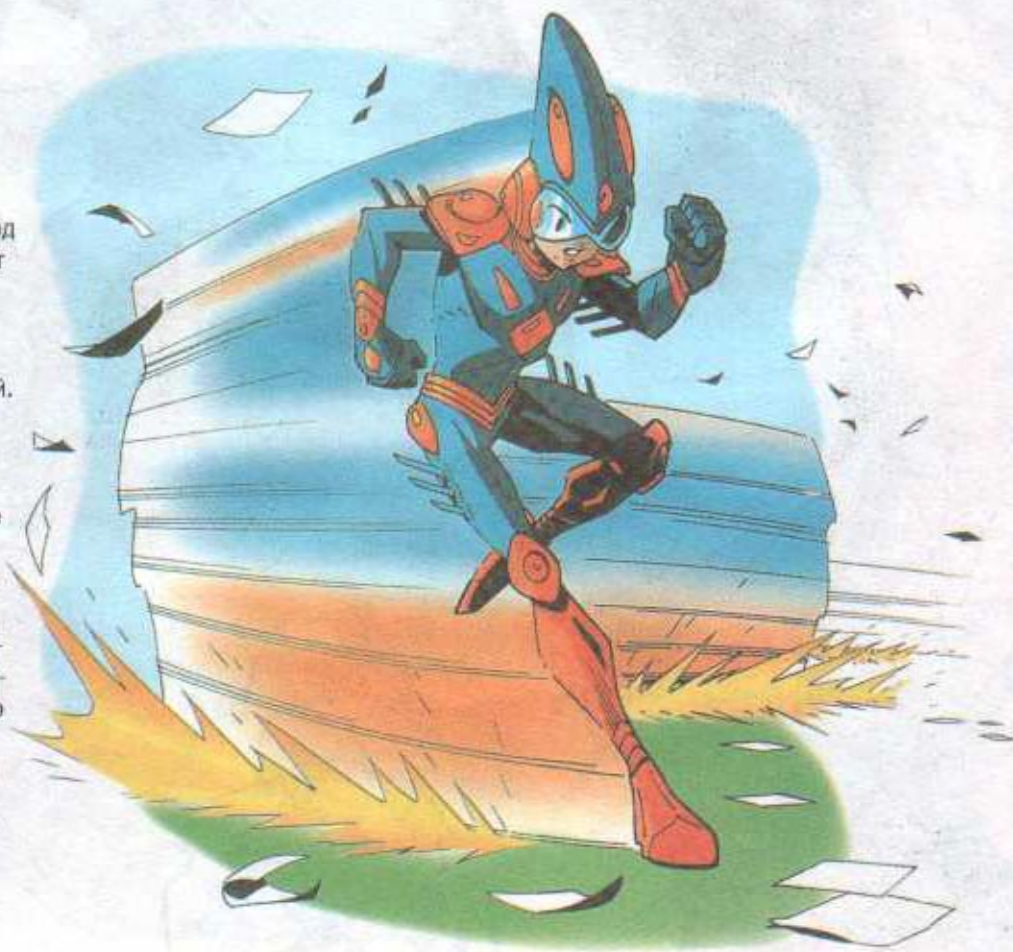


СПОСОБНОСТЬ ЛЕТАТЬ

Способность людей взмывать в воздух без помощи каких-либо механизмов изначально присутствовала в книгах комиксов — она была и остается ключевым компонентом в арсенале супервозможностей, которыми художники наделяют своих героев. В современных комиксах способность летать развилась почти в генетическую предрасположенность персонажей и лишь изредка подкрепляется наличием специального костюма. Поза полета выглядит наиболее эффектно, когда руки или ноги персонажа вытянуты либо вперед, либо назад. Обе ноги можно рисовать выпрямленными, но художники обычно предпочитают классическую позу с одной согнутой ногой.

СУПЕРСКОРОСТЬ

Вы, наверняка, знаете, что рекорд мира в беге на милю составляет четыре минуты. А что скажете о миле за четыре секунды? Суперскорость входит в число самых крутых суперспособностей. Персонажи, бегущие быстрее звука, оставляют за собой след, который обозначается линиями скорости и создает впечатление почти полета; таким был герой любимого аниме моего детства "Тобор, восьмой человек". Достаточно реалистичные физические суперспособности персонажей, такие как умение быстро бегать, помогают читателям отождествить себя с любимыми героями и вообразить, что они тоже смогут гнаться за плохими парнями со скоростью молнии.



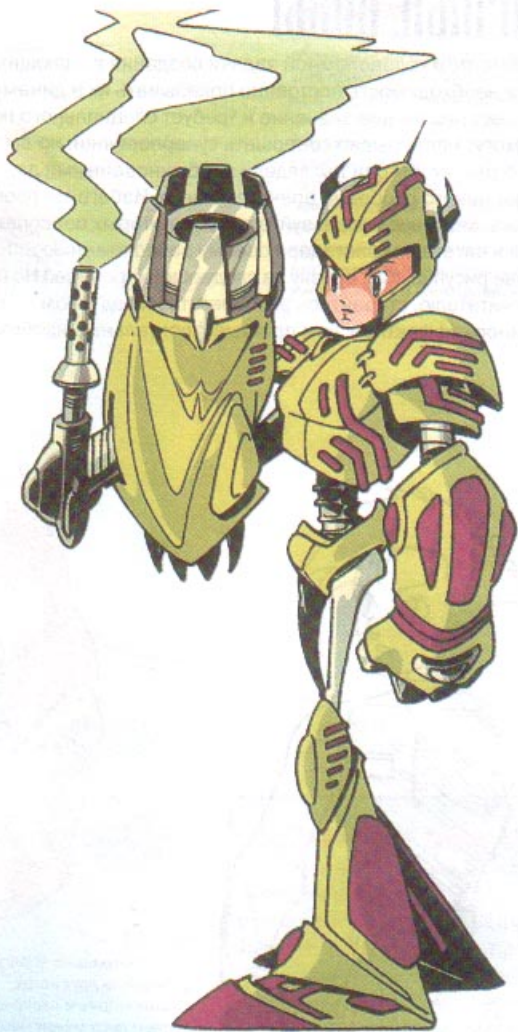
СПОСОБНОСТЬ К ИЗМЕНЕНИЮ РАЗМЕРОВ

Умение вырастать до гигантских размеров (а также уменьшаться до самых крошечных) — это одна из самых привлекательных суперспособностей. Она будоражит фантазию ребенка. Кто из нас не мечтал в детстве стать во много раз больше взрослых и хулиганов? Для обозначения этого процесса требуется два типа вспомогательных линий: во-первых, *линии вибрации*, указывающие на нестабильность тела, готового к стремительному росту, и, во-вторых, *линии скорости*, символизирующие быстроту увеличения. Линии вибрации обрамляют маленькую фигуру; линии скорости — это прямые штрихи, направленные от маленькой фигуры к большой.



СУПЕРОРУЖИЕ

Не все суперспособности персонажи получают от рождения. Любого обычного подростка можно превратить в супергероя с помощью ультрасовременного, всегда готового к бою снаряжения, в состав которого входит оружие огромной мощности. Это оружие должно выглядеть преувеличенно большим и очень тяжелым. Массивность доспехов, удваивающих силу персонажа, усиливает впечатление его (или ее) могущества.



ДЕМАТЕРИАЛИЗАЦИЯ

Вы, наверняка, сразу вспомнили человека-невидимку. Но в данном случае мы имеем дело с другим явлением. Дематериализация — это способность проходить беспрепятственно через твердые объекты. Она предоставляет умопомрачительные возможности для создания композиций, где часть тела растворяется в препятствии, через которое проходит персонаж. Однако дематериализация — штука рискованная: если объект слишком тяжелый и твердый, персонаж может застрять в нем и похоронить себя заживо!

ДИНАМИЧНЫЕ ПОЗЫ

Последним элементом головоломной задачи создания выдающихся супердетей сэнэн является необходимость постоянно показывать их в динамичных позах. Этот момент имеет решающее значение и требует специального подхода. Супердети не могут непрерывно совершать суперподвиги, но вы должны позаботиться о том, чтобы они выглядели необыкновенными даже тогда, когда не делают ничего особенно впечатляющего. Избегайте плоских поз — это очень важно. Активнее используйте позы, в которых персонажи словно приближаются к читателям благодаря своему расположению или преувеличенной перспективе рисунка. (См. врезку на следующей странице.) Но и направляя персонажей к читателю, старайтесь располагать их *под углом* — такие ракурсы смотрятся намного эффектнее, чем простые фронтальные изображения.



ПЛОХО

Поза нейтральна. В фигуре, стоящей на двух ногах, с равномерным распределением веса между ними, нет ничего динамичного.

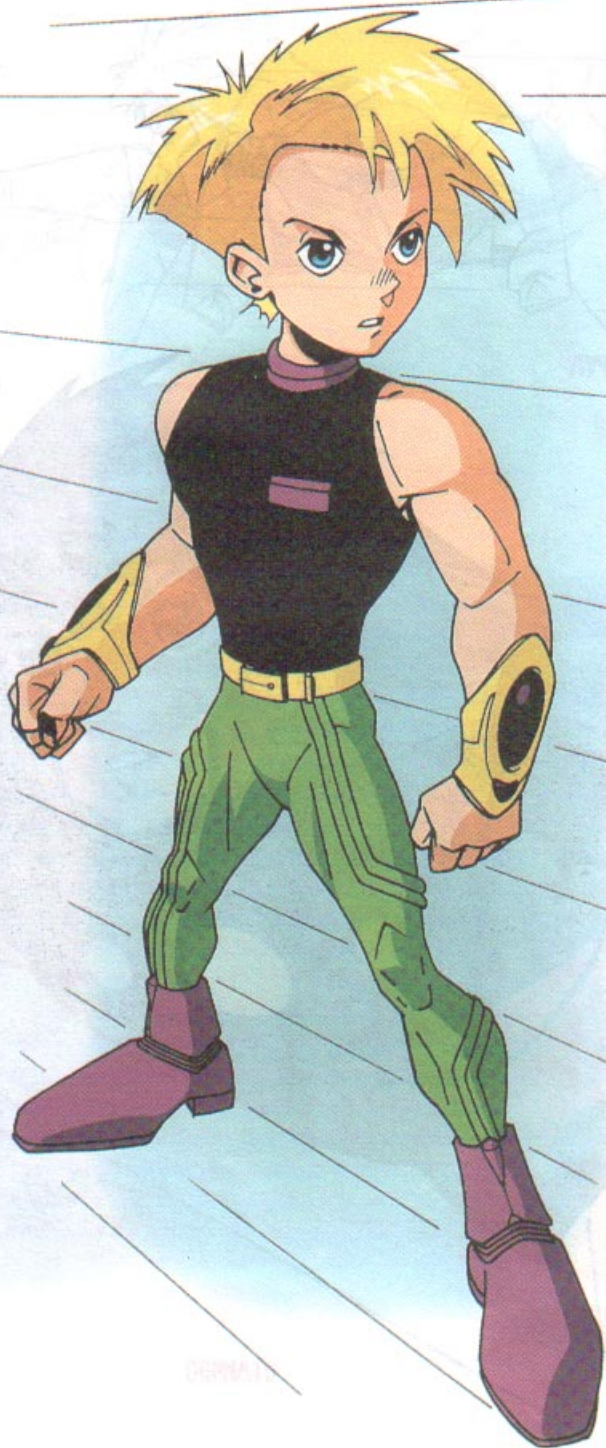


ЛУЧШЕ

Эта поза лучше, потому что она не такая плоская и симметричная, как предыдущая. Но есть другая проблема: непреувеличенная боковая поза делает фигуру тоньше, и персонаж превращается в хрупкую тростинку. К тому же близко поставленные ноги героя указывают на то, что он не слишком уверен в своей правоте.

ДИНАМИЧНО

Вот теперь персонаж выглядит должным образом — он полон решимости и энергии, хотя практически ничего не делает. Причина в том, что в данной позиции одна половина его тела (ближняя) кажется больше, в то время как другая уменьшается по мере удаления от читателя. Обратите внимание на горизонтальные линии, так называемые "линии схода", использованные художником для создания перспективной сетки, на которой нарисован персонаж. Все части его тела — в особенности плечи, грудь, колени и ступни — уменьшаются в направлении этих линий.



ПЕРСПЕКТИВА И ЛИНИИ СХОДА

Изображая персонажей и сцены в перспективе, вы придаете образам глубину и энергичность. Правило перспективы гласит, что предметы, расположенные ближе к нам, кажутся больше, а те, которые располагаются дальше, выглядят уменьшенными. Поэтому все, что нарисовано в соответствии с законами перспективы, становится меньше по мере удаления от читателя. Чтобы правильно обозначить перспективу и уменьшить определенные элементы рисунка в нужной степени, художник может использовать *линии схода*. При верном расположении эти линии, продленные на достаточное расстояние, должны соединиться в одной точке — точке схода (в нашем примере она будет находиться слева от страницы). Следуя должным образом проведенным линиям схода, вы сможете создавать достоверные перспективные изображения своих персонажей.

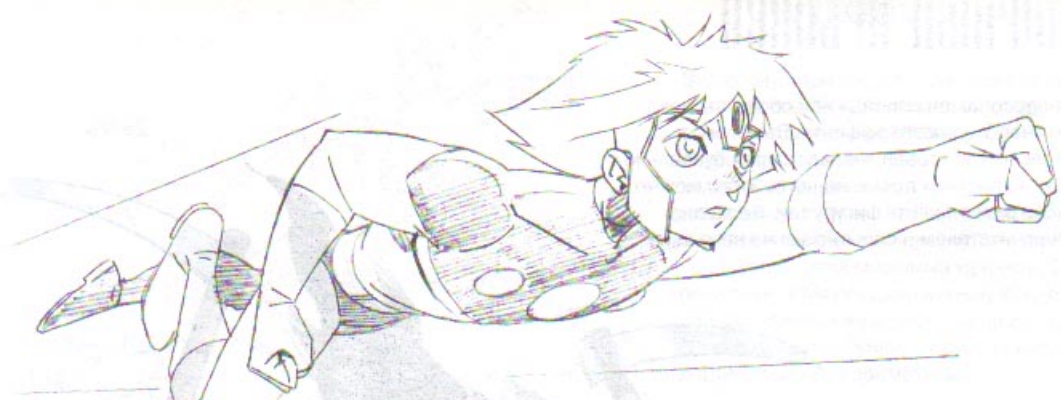
ДИНАМИЧНЫЙ ПОЛЕТ



ПЛОХО



ОТЛИЧНО



ЛУЧШЕ

Исключив плоские виды сбоку, вы заставите читателя ощутить эффект присутствия персонажа в гораздо большей степени. Еще раз обратите внимание на то, что в самой динамичной позе вспомогательные линии схода образуют острый угол и стремительно удаляются вглубь рисунка.



СЛАБО

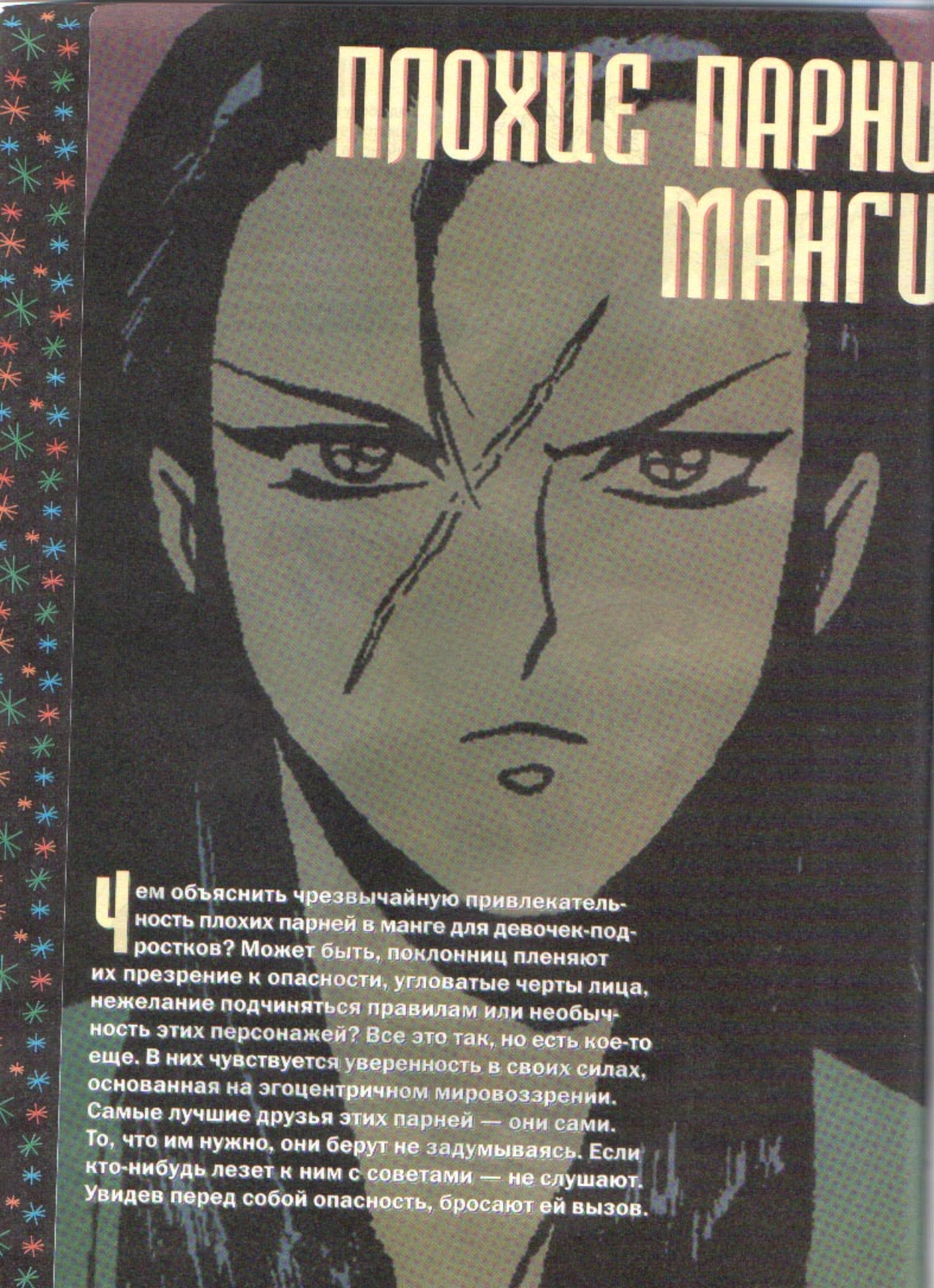


Вид сбоку производит странное впечатление — кажется, что бойцы замерли в воздухе, превратившись в две статуи. Развернув их в трехчетвертной ракурс, вы усилите ощущение превосходства нападающего и направите его движение в вашу сторону. Эффект разворота отразится и на противнике: вы подчеркнете его неспособность устоять под мощными ударами. Этот ракурс позволяет вам построить сцену так, чтобы голова противника оказалась самой близкой к зрителю деталью рисунка, и придать ситуации дополнительный драматизм.

СИЛЬНО



ПЛОХЕ ПАРНИ МАНГУ



Чем объяснить чрезвычайную привлекательность плохих парней в манге для девочек-подростков? Может быть, поклонниц пленяют их презрение к опасности, угловатые черты лица, нежелание подчиняться правилам или необычность этих персонажей? Все это так, но есть кое-то еще. В них чувствуется уверенность в своих силах, основанная на эгоцентричном мировоззрении. Самые лучшие друзья этих парней — они сами. То, что им нужно, они берут не задумываясь. Если кто-нибудь лезет к ним с советами — не слушают. Увидев перед собой опасность, бросают ей вызов.

ПЛОХОЙ ПАРЕНЬ ПРОТИВ ХОРОШЕГО



Плохого парня нужно рисовать в расслабленной, беззаботной (даже беспечной) позе. Он всегда готов обвести вокруг пальца любого слугу закона. Плохой парень высокого роста, широк в плечах и небрежно одет. Взгляд его почти всегда прищуренных глаз полон скептицизма.

Хороший парень держится прямо. Его большие глаза широко открыты — ему нечего скрывать. Он никогда не отводит взгляда, в то время как плохой парень предпочитает смотреть искоса. Лицо хорошего парня выражает внутреннее спокойствие — он живет в согласии с собой и окружающим миром. Этот герой не отличается высоким ростом или силой, но при этом излучает уверенность, вызванную стопроцентной убежденностью в правоте своего дела, а не только верой в себя. Вы просто понимаете, что он никогда не сдастся, если верит в то, что делает. Единственный недостаток хорошего парня — это робость с девушками.

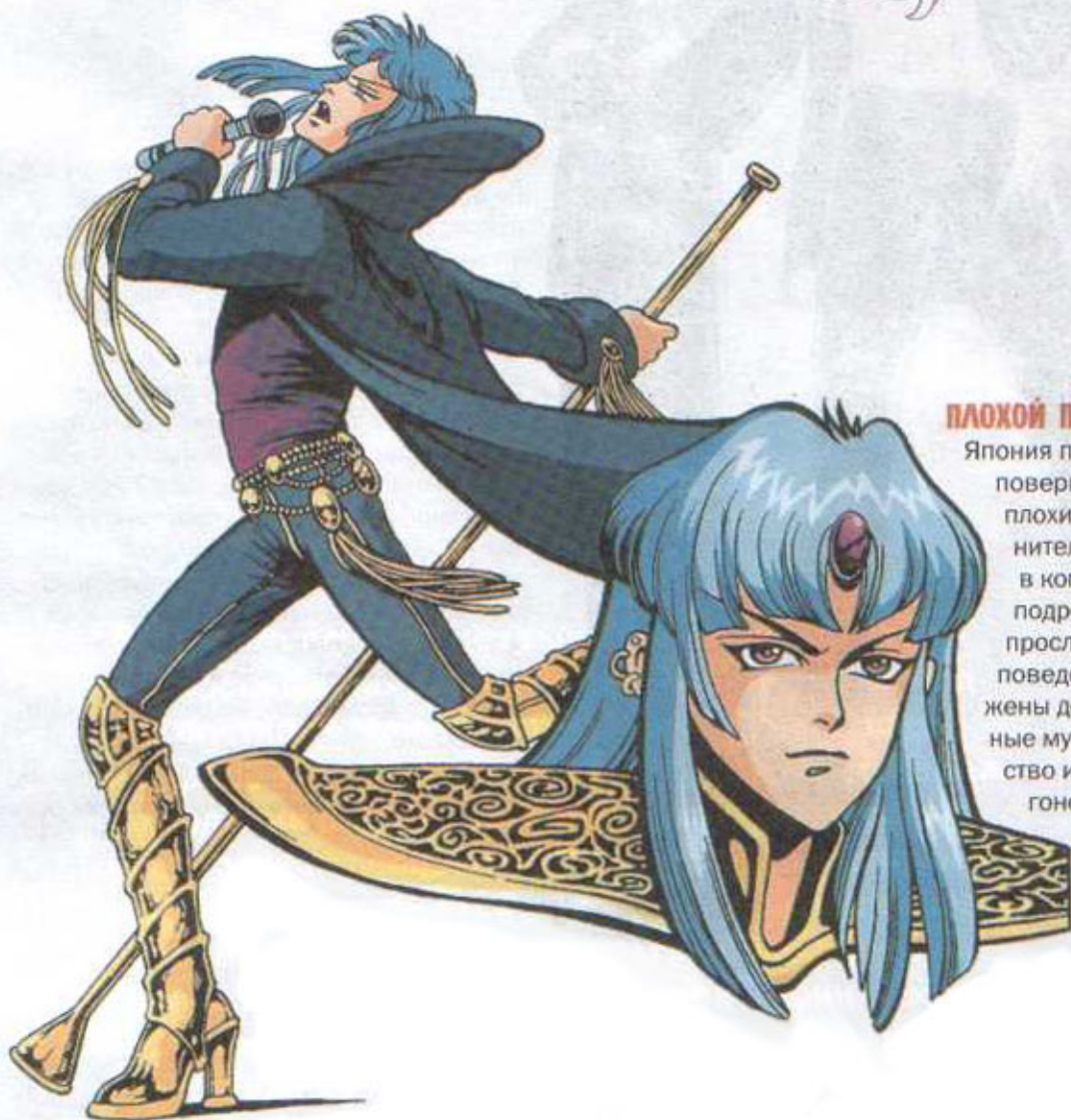
ТУПЫ ПЛОХИХ ПАРНЕЙ

У плохих парней в манге большие глаза и волнистые волосы часто сочетаются с густыми бровями и крепкой шеей. В результате получаются персонажи, которые выглядят взрослее типичных хороших ребят.

Манера одеваться и носить одежду служит плохим парням эффективным средством выражения антиобщественных взглядов на мир. Вам не нужно рисовать ужасные шрамы или татуировки; вполне достаточно угрюмого взгляда или презрительной ухмылки в сочетании с красноречивой позой, как бы говорящей: "Да идите вы все с вашими правилами!"

ПЛОХОЙ ПАРЕНЬ ИЗ СТАРШИХ КЛАССОВ

Явный признак бунтарского характера плохого парня — его длинные волосы. Для проверки задайте себе вопрос: "Какая мать захочет увидеть свою дочку болтающей с этим типом в школьном кафетерии?" Вполне возможно, что они беседуют вовсе не о домашнем задании.



ПЛОХОЙ ПАРЕНЬ ИЗ МИРА РОК-ЗВЕЗД

Япония помешана на роке, может мне поверить. Поэтому естественно что плохие парни из числа рок-исполнителей имеют право на жизнь в комиксах. Серьезность проблемы подростковых комплексов четко прослеживается в вызывающем поведении рок-звезд. Они подвержены депрессии, испытывают душевные муки, постоянно ругают государство и ведут тщательный учет своих гонораров. Стиль рок-звезд может быть безобразным или блестящим, но сияние усыпанных блестками костюмов помогает персонажу оживить страницу книги.

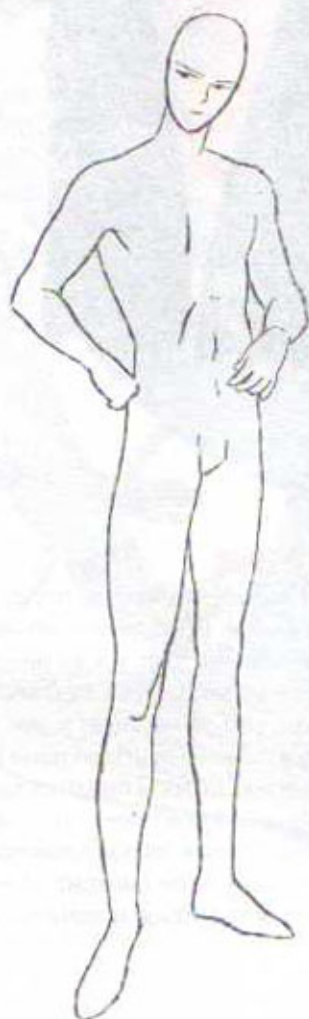
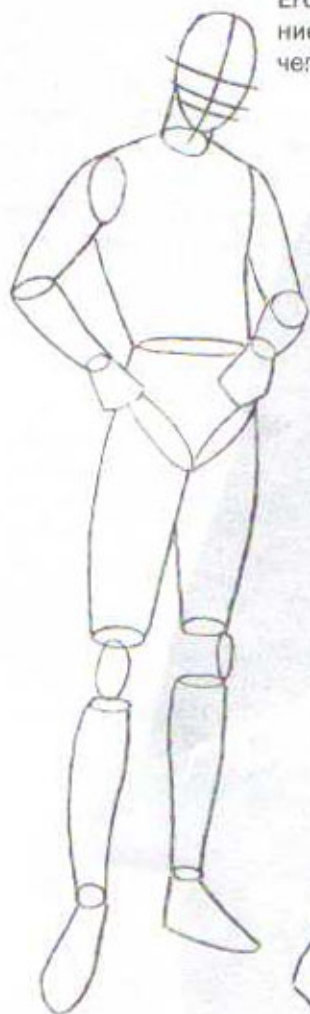


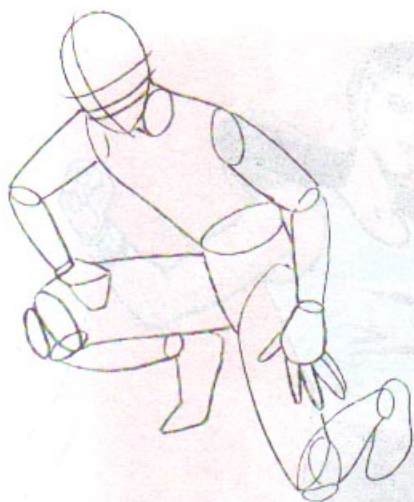
ВСЕ ДЕЛО В МИРОВОЗЗРЕНИИ

Быть плохим — не значит *делать* что-нибудь плохое. Проблема в другом — в циничном отношении к жизни. Проблема в написанном на лице вашего героя лозунге "Мир мне ничего не даст, и я возьму свое сам". Традиционность кимоно 17-го века не может скрыть бунтарскую натуру этого персонажа. Вы чувствуете, что он сам за себя. Но в чем причина? Прежде всего, в шраме. Герой носит следы своего бунта на лице и не стесняется этого. Его длинные, черные, как уголь, волосы придают характеру напряженность. У него серьезное выражение лица и пронзительный взгляд. В отличие от уверенности спокойного героя в глазах плохого парня сквозит гнев. Его подбородок прижат к груди — он смотрит на читателя исподлобья, не желая поднять голову и встретиться с вами взглядом.

ТРАДИЦИОННЫЙ ТИП

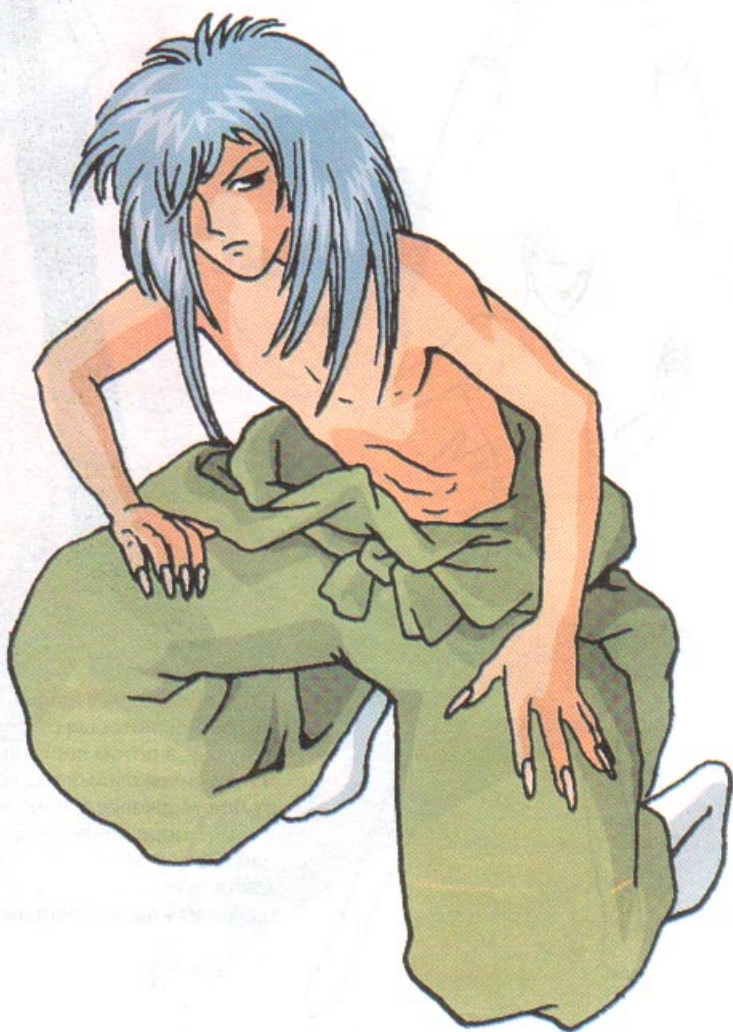
Этот герой может быть одет в благородное кимоно, но носит его нарочито небрежно, демонстрируя неуважение к традициям. Его голова наклонена в сторону, а положение рук как бы говорит: "А ну-ка, покажи, чего ты стоишь".





АКТЕР КАБУКИ

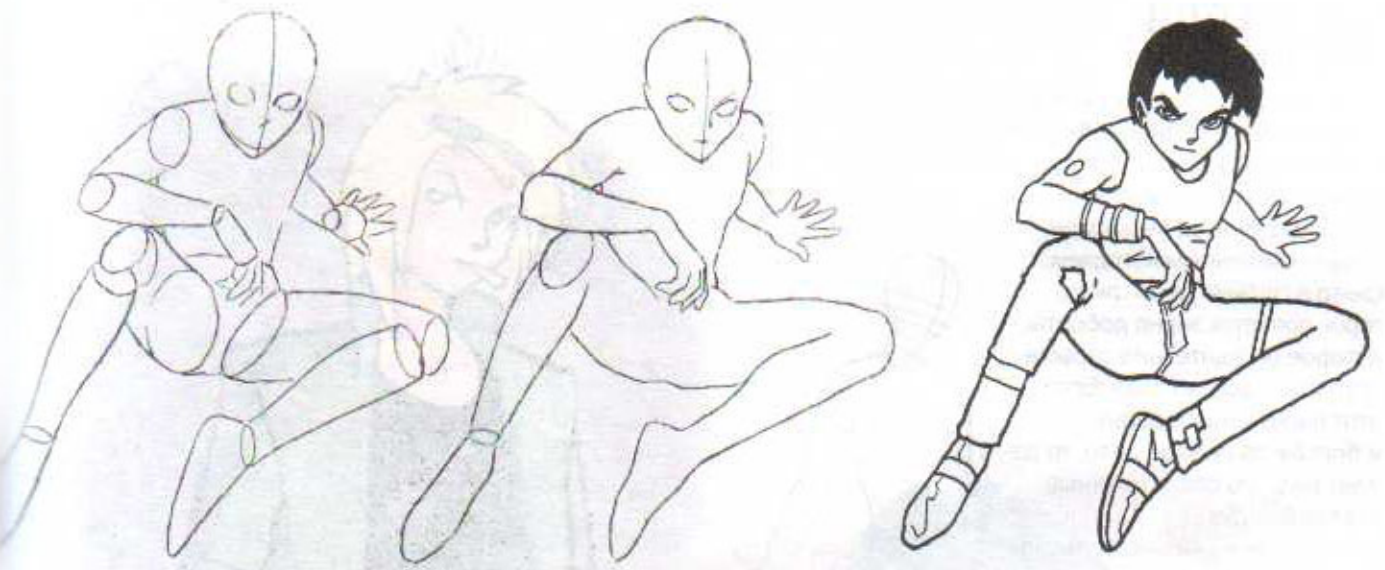
Изображенный актер театра кабуки носит пышный, кошмарного цвета парик и длиннощипные ногти. Поза героя весьма красноречива. Сжавшееся, будто в ожидании удара, тело подчеркивает его интравертность — направленность внутрь самого себя. Такая поза не имеет ничего общего с открытостью и дружелюбием человека, который прочно стоит на ногах и смело смотрит в лицо миру.





ШКОЛЬНЫЕ ХУЛИГАНЫ

Это парни, которые отнимут у вас деньги на обед, уведут вашу девушку, а потом заставят делать за них домашние задания. Я проучился с ними год в неполной средней школе недалеко от Лос-Анджелеса. Звонок на урок труда был сигналом того, что мне пора лезть в карман за своим стареньким бумажником. По сей день я не понимаю двух вещей: что я делал в таком месте, и почему школа хотела, чтобы двенадцатилетние дети научились делать пепельницы?




АНТИГЕРОИ

Популярность антигероев стремительно растет. Иногда бывает полезно взять одного из этих парней на роль героя дня. В таком случае он не должен быть отъявленным негодяем. Где-то в глубине души такого героя прячется зерно доброты, которое он тщательно скрывает от посторонних глаз. Если этот парень присоединяется к борьбе за правое дело, то делает вид, что сводит личные счёты. А когда ему удается стать героем дня — с большим риском для жизни и конечностей (плевать он хотел на безопасность!), — не ждите, что он будет слоняться неподалеку, ожидая от вас благодарности.





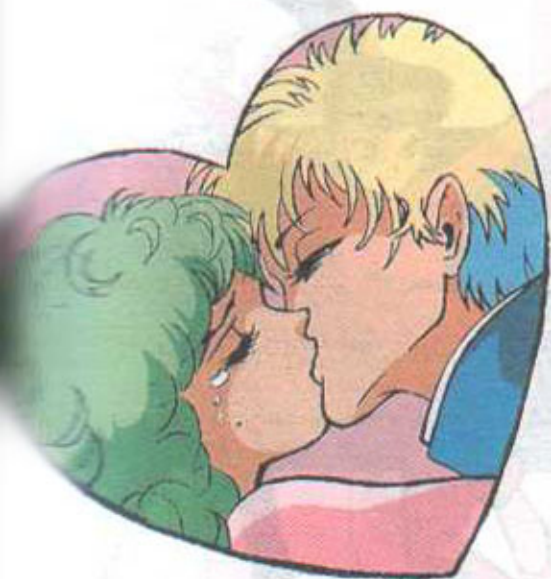
РАЗНОВИДНОСТЬ МАНГА

The background of the page features a stylized illustration of a samurai's face and hands. The face is rendered in a dark purple hue, with a prominent white beard and mustache. The hands are shown in a reddish-purple color, with one hand raised near the face. The overall style is reminiscent of traditional Japanese ink wash painting (suiboku-ga) but with a more modern, graphic feel.

Существует множество категорий, или жанров манги, отличающихся стилями рисования, персонажами, юмором и моралью. Вы можете быть пылким поклонником одного или двух направлений, но не позволяйте этому помешать вам испробовать себя во всех жанрах. Не исключено, что вы раскроете в себе талант, о котором не подозревали. Эта глава расскажет вам о наиболее популярных жанрах манги и подробно познакомит с их общим дедушкой — незабвенным самураем.

ПОПУЛЯРНЫЕ ЖАНРЫ

Жанры манги часто смешиваются и, естественно, многое заимствуют друг у друга. Как художник вы никогда не знаете, чего потребует от вас очередной контракт. Возможно, вы получите предложение работать в одном из жанров, совершенно незнакомых вам. Поэтому полезно познакомиться со всеми основными категориями манги и потренировать руку на набросках.



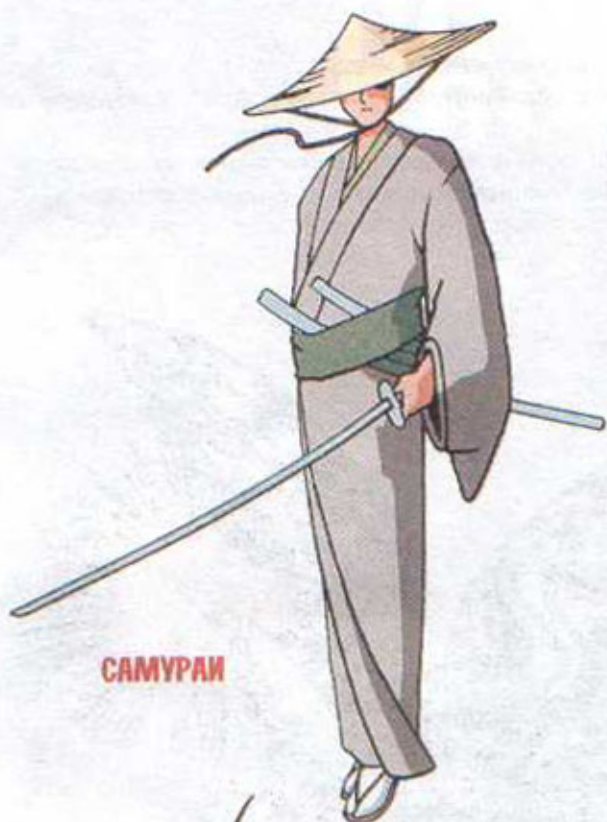
**РОМАНТИЧЕСКИЙ
(ПОДРОСТКОВЫЙ ЖАНР)**



**ИСТОРИЧЕСКИЙ
(КОСТЮМИРОВАННЫЙ ЖАНР)**



**ФЭНТЕЗИ
(ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ ЖАНР)**



САМУРАИ



**МЕЖДУНАРОДНЫЙ ШПИОНАЖ
(ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ ЖАНР)**



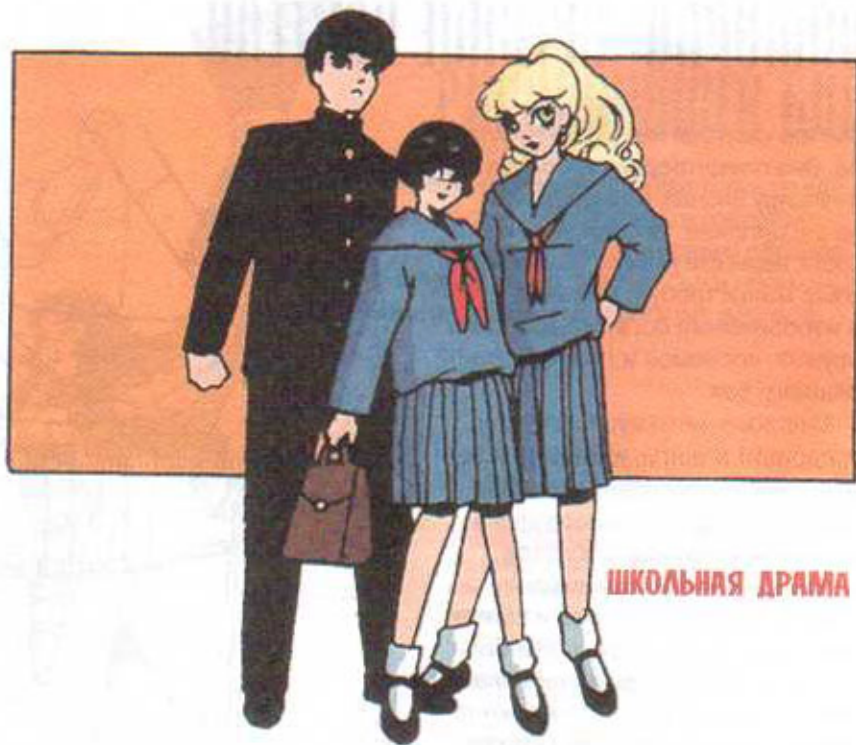
**МОНСТРЫ
(ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЖАНР)**



**РОБОТЫ
(НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЖАНР)**



МАЛЕНЬКИЕ ДЕТИ



ШКОЛЬНАЯ ДРАМА



ДЕТСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ



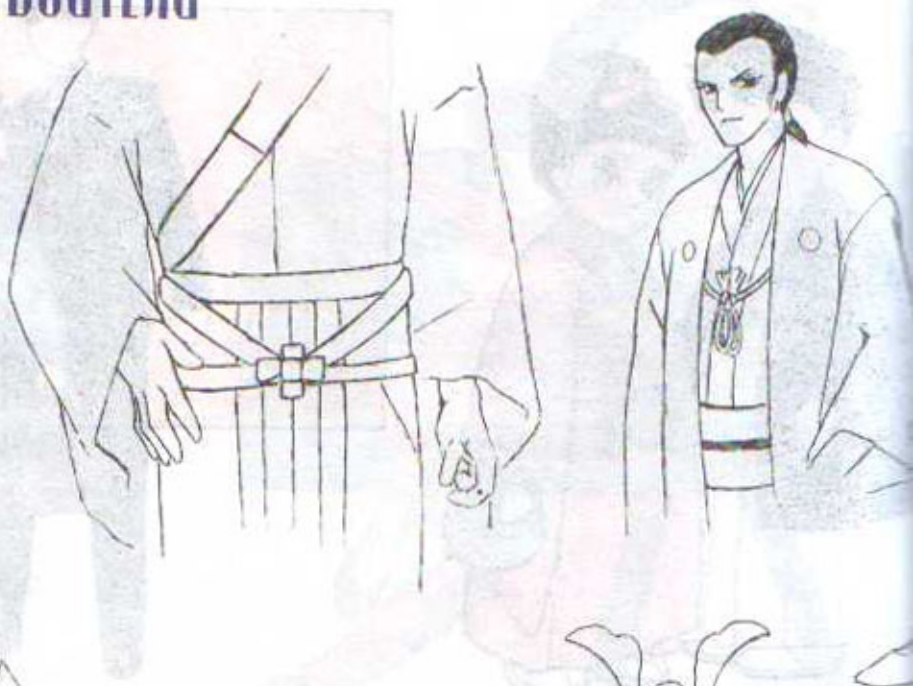
БУНТАРИ-ТИНЕЙДЖЕРЫ

САМУРАИ: ДРЕВНИЕ ВОИТЕЛИ

Фигура самурая не просто популярна. Она олицетворяет собой дух и культуру Японии, базирующиеся на дисциплине, мастерстве, жестокости, верности и чести. Самурайский жанр манги требует навыков в изображении богатого арсенала оружия, костюмов и приемов рукопашного боя.

Снаряжение самурая служило средством защиты, устрашения врагов, а также прославляло своего господина. Помимо многочисленных бронированных доспехов в экипировку самурая входили разнообразные костюмы из стеганой ткани, которые обеспечивали большую свободу движений благодаря своей гибкости. К тому же такие костюмы были легче металлических доспехов. Для художника возможность рисовать меньше брони имеет свои преимущества: он может показать лицо персонажа, вместо того чтобы скрывать его под глухим железным шлемом.

В отличие от рыцарей средневековой Шотландии, которые яростно сражались, используя один, излюбленный вид оружия, древние самураи часто носили с собой целый арсенал мечей, кинжалов, луков и стрел; причем они были обучены пользоваться сразу несколькими видами оружия.



МАСТЕРА РУКОПАШНОГО БОЯ

Вне сражений самураи являлись представителями благородного сословия и одевались соответствующим образом. В отличие от них ронины были наемниками и не имели таких богатых нарядов.



ВОЕНАЧАЛЬНИК НА КОНЕ

Конные рыцари были бесстрашными бойцами: они могли в одиночку броситься на толпу и перерезать множество солдат противника.



УБИЙЦА

Ниндзя часто нанимались к аристократам и под покровом ночи анонимно выполняли за них самую грязную работу, получая за это щедрую плату.



АРИСТОКРАТ

Головной убор этого вельможи относится к Хэйанскому периоду (с середины VIII до конца XII века). На протяжении веков монархи и их окружение могли носить любые нелепые наряды — точно так же, как это делают члены немногочисленных королевских семей сегодня.

ОРУЖИЕ САМУРАЯ



Самыми популярными видами оружия у самураев были меч, палица и копье. Сценки самурайских схваток демонстрируют поразительное хладнокровие этих бойцов. Они не теряли своего ледяного спокойствия даже в самых жестоких сражениях и в любую секунду боя полностью контролировали свое тело. В отличие от "кувалды" Джона Уэйна, который вкладывал в один удар (хук справа) весь свой вес, японский стиль боя на мечах не предполагает бесполезного размахивания руками. Здесь удары наносятся с ювелирной точностью. Каждое движение ног, каждый поворот головы имеет стратегическое значение, как при игре в шахматы. Удар Джона Уэйна, не достигая цели, оставлял его открытым для контратаки. Самурай действует по-другому. Он всегда думает на два хода вперед.

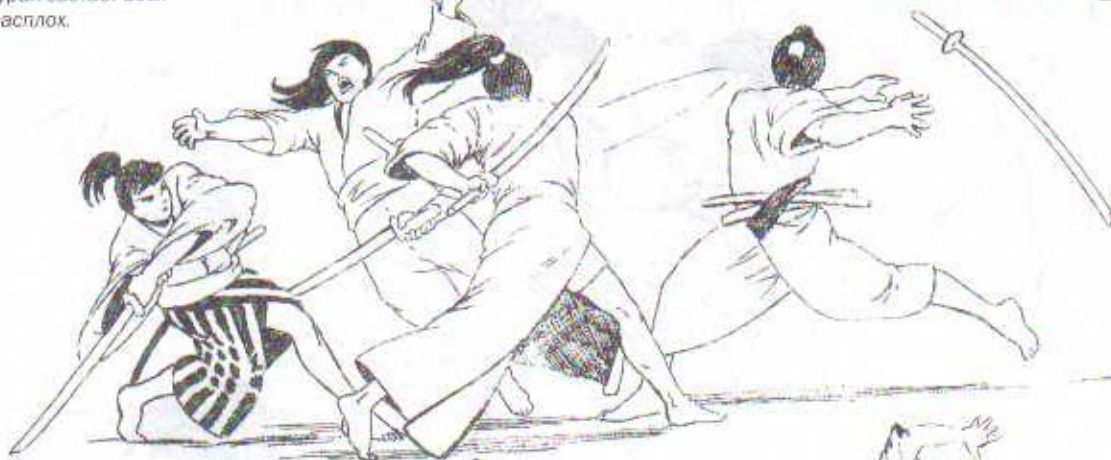
Самым поразительным качеством самурая было его умение — выработанное в результате напряженных тренировок и соблюдения традиций — сражаться одновременно с несколькими противниками. Для этого самураю часто приходилось использовать два меча одновременно и, нанося удары, вертеться волчком, подобно ступице колеса. Куда бы ни повернулись противники самурая, везде их ждали стремительные разящие удары мечей.

В дополнение к боевым навыкам самурай точно рассчитывал все свои ходы задолго до начала сражения. Например, он выбирал для боя один из склонов холма и заманивал туда своего противника, который до последней минуты не чувствовал подвоха. И когда путей к отступлению уже не было, оказывалось, что самурай выбрал именно ту сторону, на которой ослепительное полуденное солнце будет светить нападающему врагу прямо в глаза. Как говорится, все просчитано.



Самурай в боевой стойке. Разведенные в стороны руни с мечами держат нападающих на безопасном расстоянии.

Он обманывает нападающих: резко повернувшись, наносит удары не ближайшим к ним мечом, а тем, которого они не видели. Таким образом самурай застает всех троих врасплох.

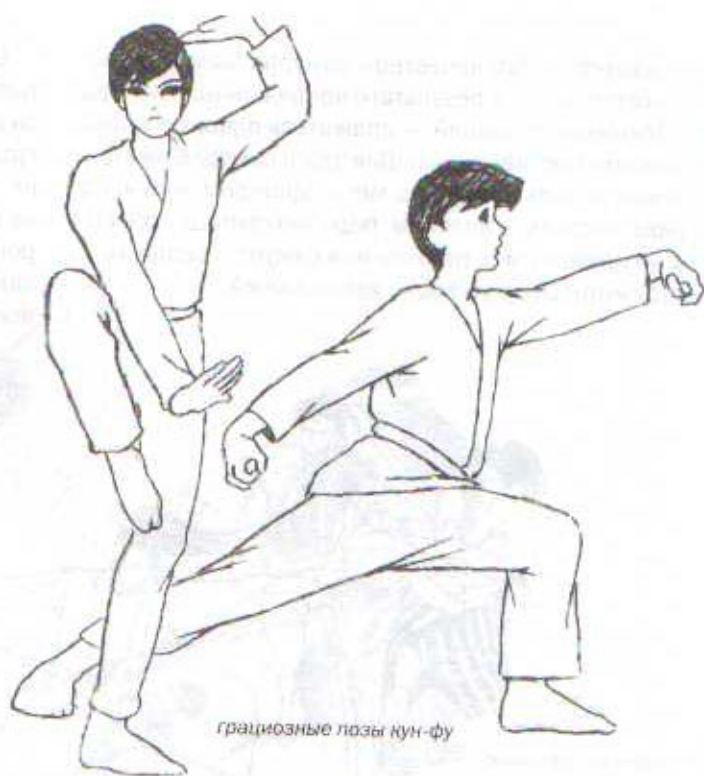


Быстро переступая ногами, он продолжает разворот против часовой стрелки и наносит повторные удары каждому из противников, не оставляя никаких сомнений в исходе схватки. Его господин останется доволен.



КАРАТЭ: ГОЛЫМИ РУКАМИ

Каратэ — это разновидность вооруженной борьбы, в которой в качестве оружия используются руки и ноги. Так называемые боевые искусства (средства борьбы и самозащиты без оружия) подразделяются на несколько разных видов. Каратэ уделяет основное внимание ударам. Борьба дзю-до (модернизированная и превращенная в спорт форма смертельного искусства джиу-джитсу) основана на захватах и бросках. Кун-фу — это самый старый вид боевых искусств с акцентом на круговые движения и удары рукой типа "кошачья лапа" или "долото". Каратэ означает "пустая рука". Но если мастер каратэ стоит с пустыми руками, это вовсе не значит, что он (или она) не вооружен. Кисти его рук — это ножи, его кулаки — это дубинки, а его ноги — это палицы.



Грациозные позы кун-фу



Удар каратиста...



...остановлен захватом дзюдоиста.



"кошачья лапа" кун-фу



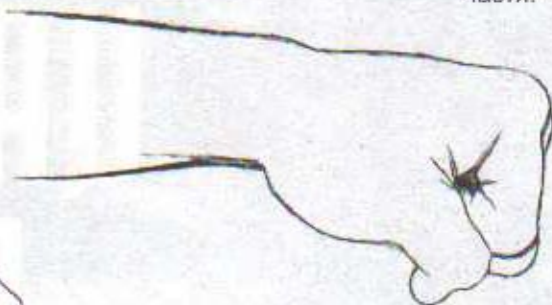
Бросок — и нападавший побежден.

ТЕЛО КАК ОРУЖИЕ

Большинство ударов в каратэ наносится определенными частями тела. Очевидно, что наиболее опасны твердые, костистые части.



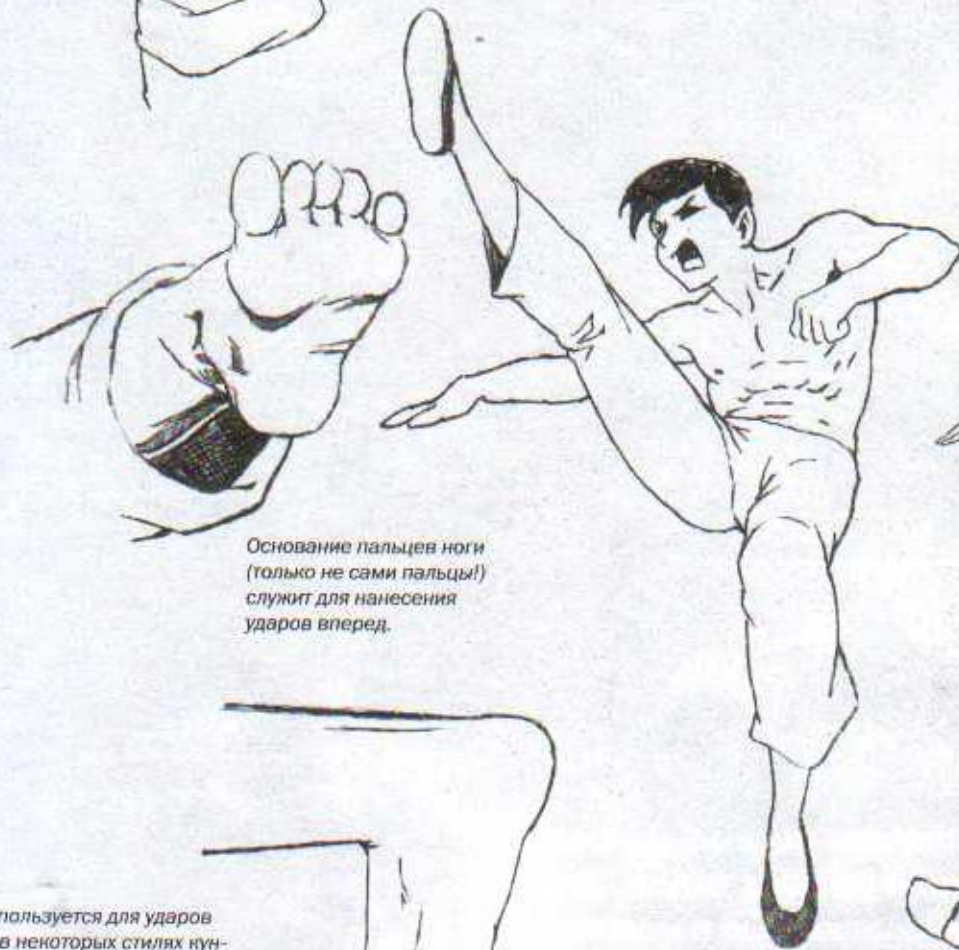
Безобидный веер может превратиться в оружие в руках мастера боевых искусств.



Костяшками первых двух пальцев руки наносят прямые удары. При этом кисть не сгибается в запястье, а остается на одной линии с предплечьем для большей устойчивости.



Предплечья используют для блокировки ударов.



Основание пальцев ноги (только не сами пальцы!) служит для нанесения ударов вперед.



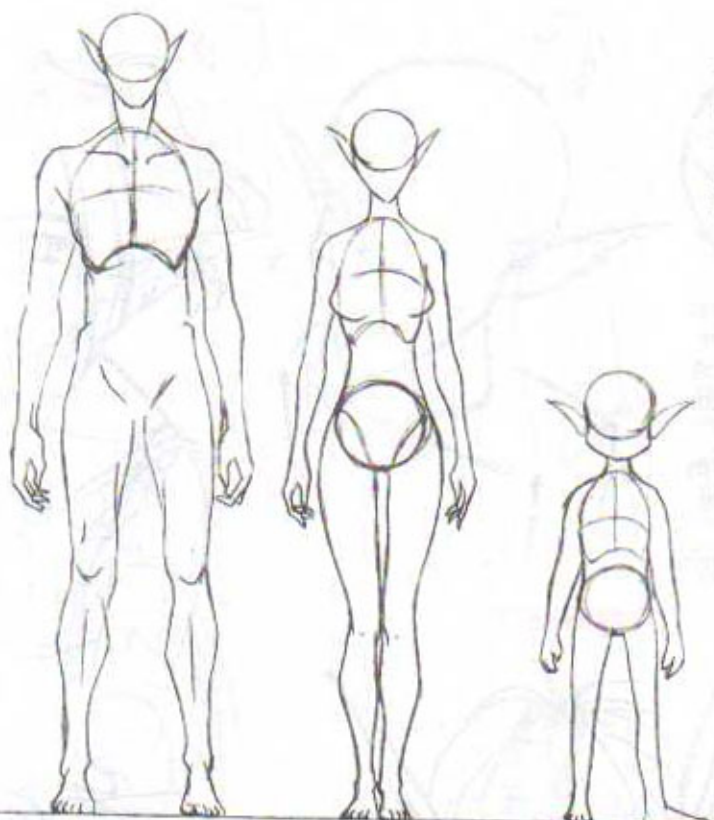
Внешним краем ступни наносят боковые удары.

Пятка используется для ударов назад (а в некоторых стилях кунфу — и для ударов вперед тоже).



СКАЗОЧНОЕ ЦАРСТВО МАНГУ

Мир манги включает несколько фантастических миров разных типов. Эльфы, феи и другие волшебные и магические существа населяют популярное сказочное царство. Герои (и героини) жанра фэнтези вместе с научно-фантастическими персонажами представляют другой фантастический мир. Мы посетим оба.



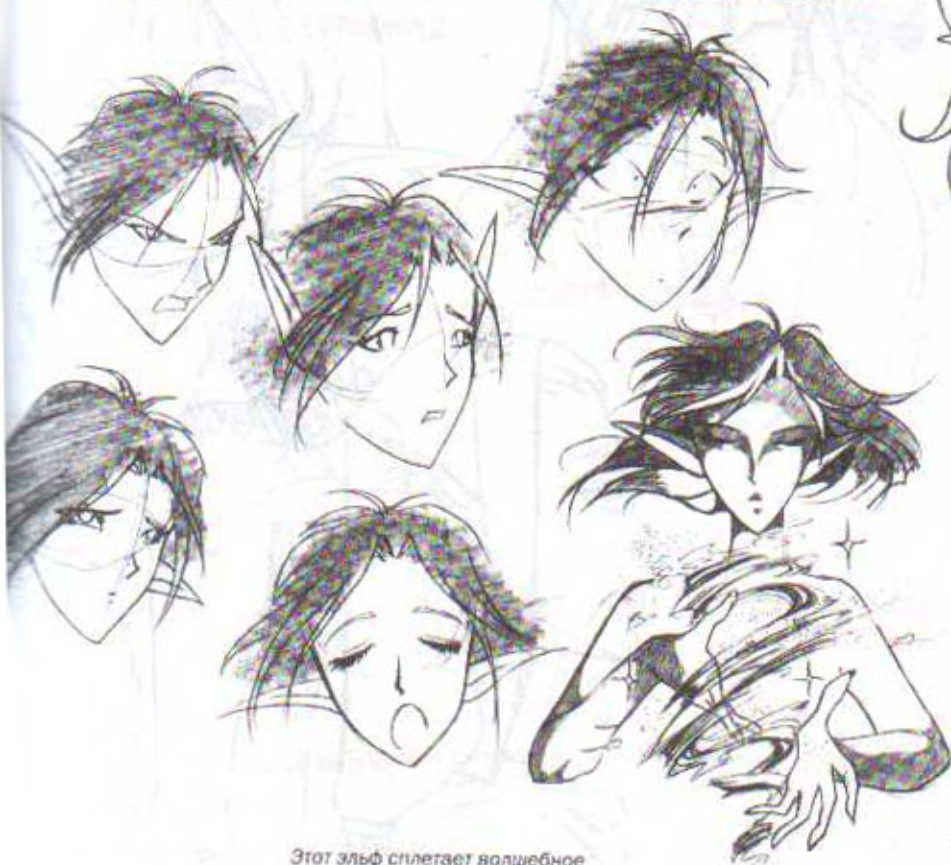
ВЗРОСЛЫЙ МУЖЧИНА **ВЗРОСЛАЯ ЖЕНЩИНА** **МАЛЕНЬКИЙ РЕБЕНОК**

Тела эльфов могут иметь округлые формы и мускулы, но при этом создают впечатление гладких и нежных вместилищ миролюбивых душ. У самых популярных эльфов пропорциональные, стройные и вечно молодые тела.



МИМИКА

Эльфы — удивительные создания. Они умеют выражать сильные эмоции — жалость, печаль, уныние, ликование, удивление, изумление и ярость. Эльфы прекрасно вписываются в концепцию манги, потому что ее стиль требует акцентирования магических и лирических качеств героев, отражающихся в глазах. С помощью нескольких незначительных изменений вы можете превращать обычных персонажей манги в феерические существа. Удлините лицо и плавно сведите подбородок в одну точку. Сделайте уши длинными и тонкими, нос — маленьким и заостренным, а глаза — похожими на кошачьи. Помните, что линии пера или карандаша должны быть тонкими и изящными.

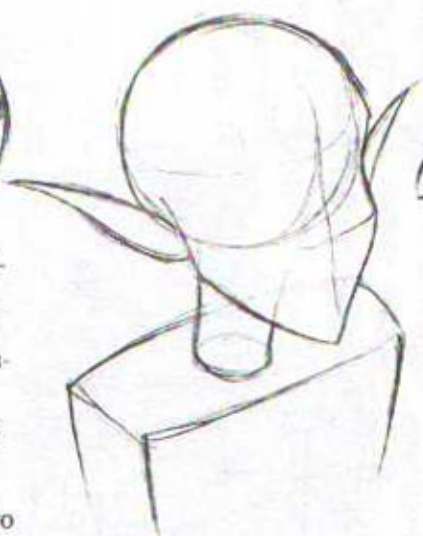


Этот эльф сплетает волшебное заклинание прямо из воздуха.

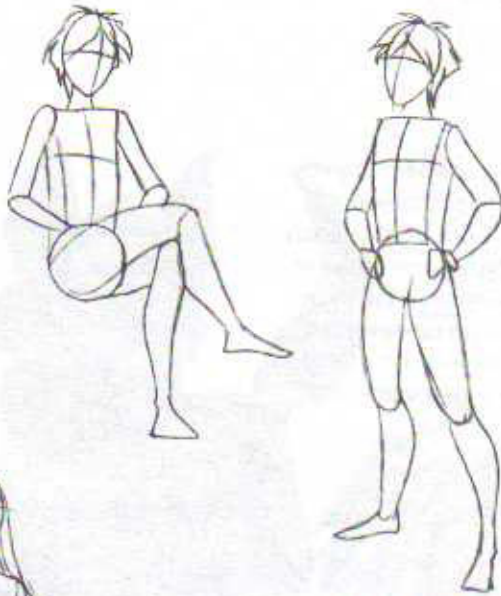
ГОЛОВА И ГЛАЗА ЭЛЬФА

Обратите внимание на изогнутую линию, спускающуюся по округлому лбу. Верхняя часть головы эльфа напоминает головку младенца и придает эльфу невинный вид, в то время как изящные линии челюсти и заостренный подбородок подчеркивают его шаловливый характер. Сочетание этих атрибутов создает озорной персонаж, совмещающий в себе доброту и бесовское лукавство. Отметьте также небрежность прически и грациозно развевающиеся на ветру пряди — признак свободы духа, присущей каждому из этих лесных жителей.

Что касается глаз, то длинные ресницы и круго изогнутые брови совместными усилиями делают эльфов непохожими на людей. Блеск в глазах крайне важен — без него у эльфов пропадет магическая искра духа.

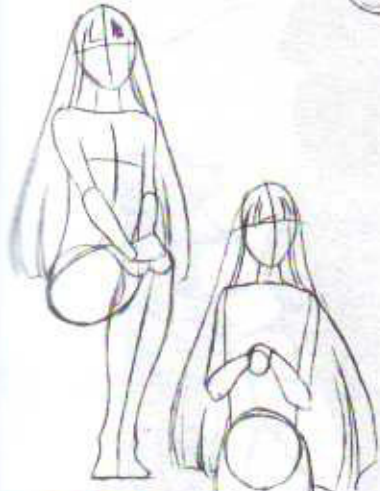


НЕЗАВИСИМАЯ



Сказочный народец очень осторожен: эльфы удирают, как олени, при первых признаках того, что их обнаружили. Но при этом они вовсе не беспомощны. Эльфы невысоки и немногословны, но зато обладают фантастическими запасами энтузиазма. Свои миниатюрные размеры они компенсируют нестандартной реакцией и экспрессивностью. За них говорят эмоции; когда эльфы разговаривают или реагируют на что-то, их тела принимают в этом самое непосредственное участие. Рисуйте позы эльфов так, будто их экспрессивные движения начинаются от самого основания позвоночника. Положение тела персонажа может выразить его индивидуальность. Вот несколько примеров различных "говорящих" поз.

УВЕРЕННАЯ



ЯРКОСТЯЯ

СКРОМНАЯ



СОБЛАЗНИТЕЛЬНАЯ

ЗАИНТЕРЕСОВАННАЯ



СКУЧАЮЩАЯ/СЕРДИТАЯ

СЧАСТЛИВАЯ И БЕЗЗАБОТНАЯ

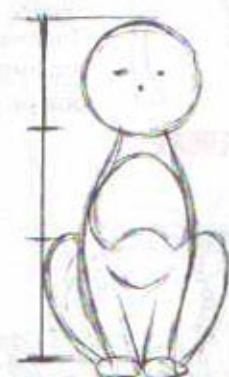


НЕБРЕЖНАЯ



ОРУЖЕЛЮБНЫЕ ПУШИСТЫЕ СПУТНИКИ ЭЛЬФОВ

Подобно тому, как люди держат собак и кошек, эльфы заводят дружбу с пушистыми зверьками. Озорные, скрывающиеся от посторонних глаз и почти неуловимые, эти очаровательные создания любят подшутить над эльфами и феями. Кроме того, они могут играть роли спасателей и героев дня в, казалось бы, совершенно безвыходных ситуациях. Например, племя эльфов попадает в ловушку, когда начинается наводнение и вода быстро прибывает со всех сторон — и тут кто-то из их верных друзей спасает положение. К тому же у зверушек всегда огромный зуб на плохих парней!



Сообразительных, надоедливых и милых одновременно, друзей-животных принято изображать величиной в три головы — это означает, что их общий рост равняется высоте трех голов, поставленных друг на друга.



ЛИНИЯ ДВИЖЕНИЯ

Используйте линию движения (простую изогнутую вспомогательную линию, проходящую вдоль тела; см. также стр. 29) для придания позе большей плавности, энергичности и экспрессивности.

Отметьте также, что многие из этих созданий имеют крылья; они непредсказуемы, довольно проворны и могут совершать стремительные марш-броски, опережая своих недругов.



ОБЫЧНЫЕ ЖИВОТНЫЕ МАНГИ

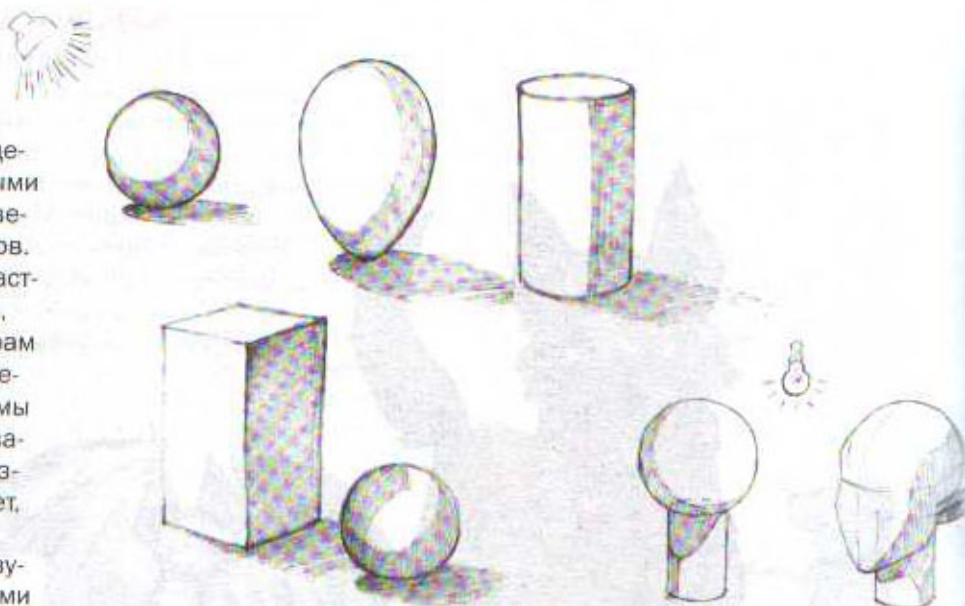
Обычные, не принадлежащие к миру эльфов животные чаще появляются в аниме, чем в манге. Типичное животное манги не так стилизовано, как его пушистый сказочный собрат. У такого персонажа тоже блестящие пуговичные глаза, но ему недостает гуттаперчевой подвижности физиономии, характерной для зверушек из мира эльфов. В отличие от шаржированных животных из западных комиксов или мультфильмов животные манги сохраняют немного больше своих природных антропоморфных (человекоподобных) анатомических признаков и поз.



СВЕТ И ТЕНЬ

Угловатость черт лица и жизнь в условиях естественного освещения делают эльфов превосходными образцами для демонстрации светотеневого оформления комиксов. Свет и тень не только создают настроение и атмосферные эффекты, но и придают предметам и фигурам цельность, объемность и вес. Элементарные геометрические формы справа демонстрируют отбрасываемые тени, возникающие при различном освещении. Чем ярче свет, тем гуще тень.

Если вы не видите смысла в изучении теней, отбрасываемых этими простыми предметами, и стремитесь сразу заняться сложной человеческой фигурой, подумайте вот о чем: голова человека отбрасывает такую же тень, как яйцо. А шея отбрасывает такую же тень, как цилиндр. Если вы поставите яйцо на цилиндр, то, по существу, изобразите голову на шее.



Обратите внимание на то, что тени располагаются во всех углублениях глаза — возле слезного протока, под нижним веком, под бровью и даже вдоль верхней части глазного яблока.



Другие тени размещаются на боковой поверхности носа, под носом (там более густая тень), под нижней губой и подбородком.



СВЕТ И ТЕНЬ НА ТЕЛЕ

Представьте себе, что тело, принадлежащее эльфу или кому бы то ни было, — это вертикальная каменная плита. Все ее детали, выступающие из гладкой поверхности, будут отбрасывать вниз тени благодаря свету, падающему сверху. Оцените, насколько эффективнее смотрится фигура в нижнем правом углу по сравнению с фигурой вверху слева. А различаются они только обозначением теней!

ВАЖНЫЙ НАМЕК

Не рисуйте каждую тень в отдельности. Вместо этого постарайтесь объединить тени в крупные упрощенные формы.

ВОЛОСЫ И ТЕНИ

Для волос наибольшее значение имеют блики. Подобно бликам в зрачках и на радужной оболочке глаза, блики на волосах придают персонажу дополнительную яркость. Благодаря им ваш герой (или героиня) засверкает по-настоящему.



1. Закончив линейный рисунок волос, обозначьте бликующие участки.



2. Затушуйте темные области.



3. Проложите густые тени.



ОДЕЯНИЯ ЭЛЬФОВ



Украшенные драгоценными камнями медальоны, декоративные орнаменты и свободные складки одежды подчеркивают магическую природу эльфов. Эффектные волнообразные складки ткани напоминают изображения греческих богов. Сначала убедитесь, что вы правильно нарисовали фигуру, и только после этого начинайте ее одевать. На поведение ткани воздействует не только покрой одежды — в разных местах фигуры материя натягивается или провисает; поэтому если вы сначала нарисуете одежду, то, скорее всего, ее складки не будут соответствовать расположенным под ними формам, и рисунок окажется совершенно неубедительным.



ЭЛЕГАНТНЫЕ НАРЯДЫ

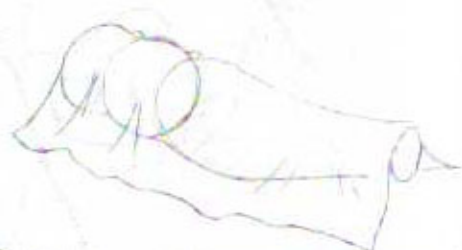
Одежда помогает придавать эльфам магический вид. Это делает ее важным элементом сказочного жанра манги, заслуживающим внимательного изучения. Существенную помощь в рисовании одежды вам окажут вспомогательные линии, независимо от того, в каком стиле манги вы работаете.

При изображении одежды необходимо помнить, что в ней присутствует глубина: ткань облегает фигуру или часть тела *по окружности*. Вот почему на стадии наброска полезно намечать кромки целиком, даже на дальних сторонах, которые в итоге окажутся не видны (здесь они обозначены пунктиром). Это может вам представить одеяние как трехмерный объект, а не как плоскую выкройку, наклеенную на тело.



ДИНАМИЧНЫЕ СКЛАДКИ ТКАНИ

Натяжение и провисание ткани приводит к образованию разнообразных складок и морщин, сочетание которых усиливает визуальную привлекательность персонажа. Наука изображения складок не относится к числу точных, поскольку в данном случае эффект так же важен, как правильность: в конце концов, вы хотите, чтобы картинка *смотрелась*. Другими словами, если вы понимаете и способны оценить основные силы, создающие складки и морщинки, вам будет легче заставить их *смотреться* с помощью убедительного изображения.

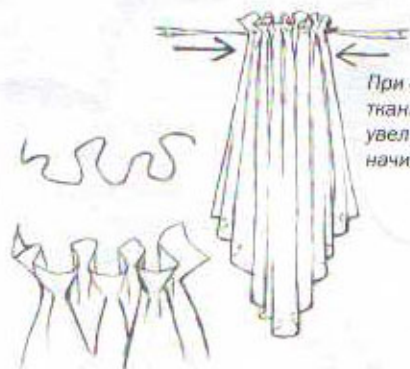


Накинута на форму ткань разглаживается и натягивается вверх под действием собственного веса.

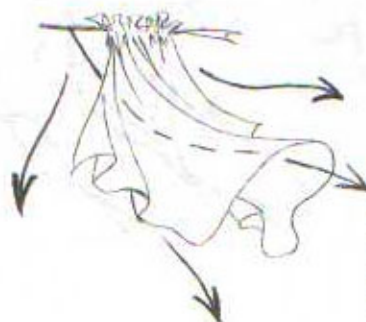


Складки не обязательно прорисовывать линиями, их можно обозначить серией теней.

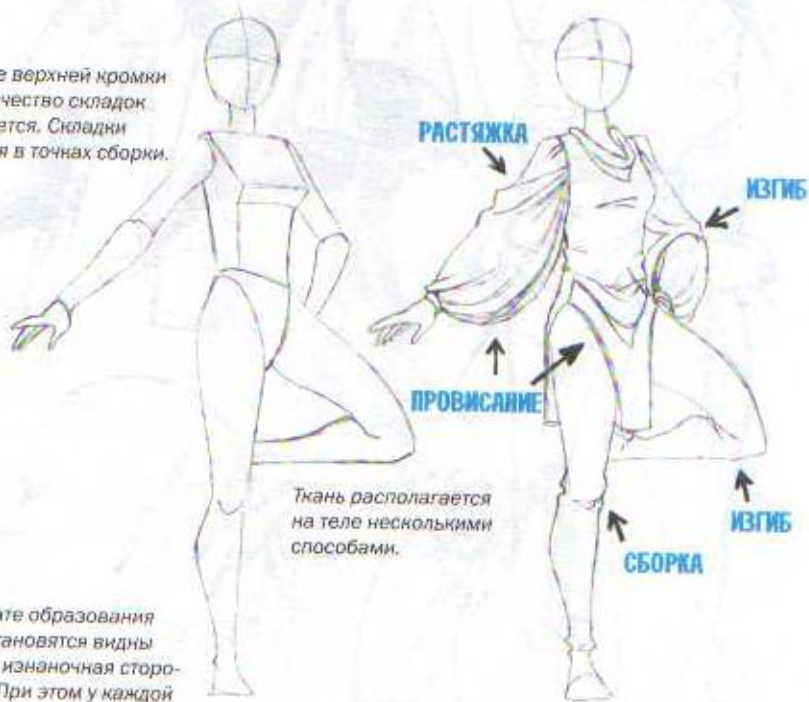
Если ткань повесить, на ней образуются складки.



При сборке верхней кромки ткани количество складок увеличивается. Складки начинаются в точках сборки.



В результате образования складок становятся видны лицевая и изнаночная стороны ткани. При этом у каждой складки свое непрерывное направление.



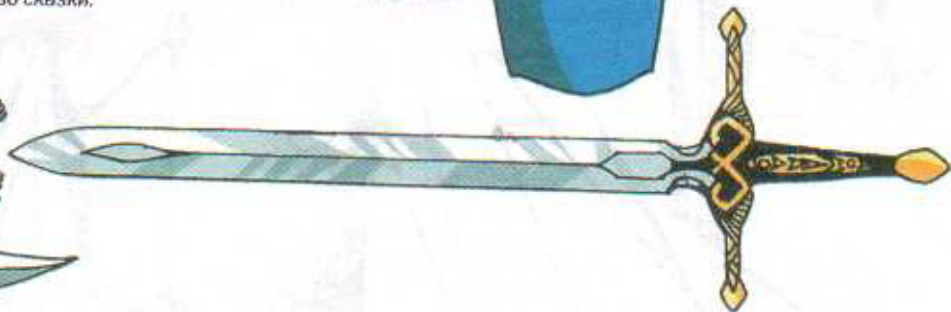
Ткань располагается на теле несколькими способами.

ЭЛЬФЫ В СРЕДНЕВЕКОВЫХ КОСТЮМАХ

Для получения большего эффекта можно комбинировать жанры. Одевая эльфов в средневековые костюмы, вы создаете новое сочетание фантазии и рыцарской любви. Средневековые рыцари чаще всего представляются нам в тяжелых латах. Но в моде раннего средневековья доминировали костюмы из ткани, кольчуги (рубахи из переплетенных металлических колец), металлические накладки, куртки из панцирных пластинок и чешуйчатые доспехи, а не те консервные банки, которые одевали на себя рыцари более позднего периода. Что же до эльфов манги, то их тканые одеяния помогают поддерживать ощущение мягкой фантазии, в то время как минимум защитных атрибутов в костюмах усиливает атмосферу аристократизма и переносит нас во времена благородных рыцарей. (К тому же, чтобы выдержать вес полного комплекта защитных доспехов, эльфы должны были бы иметь нехарактерную для них мускулатуру.)

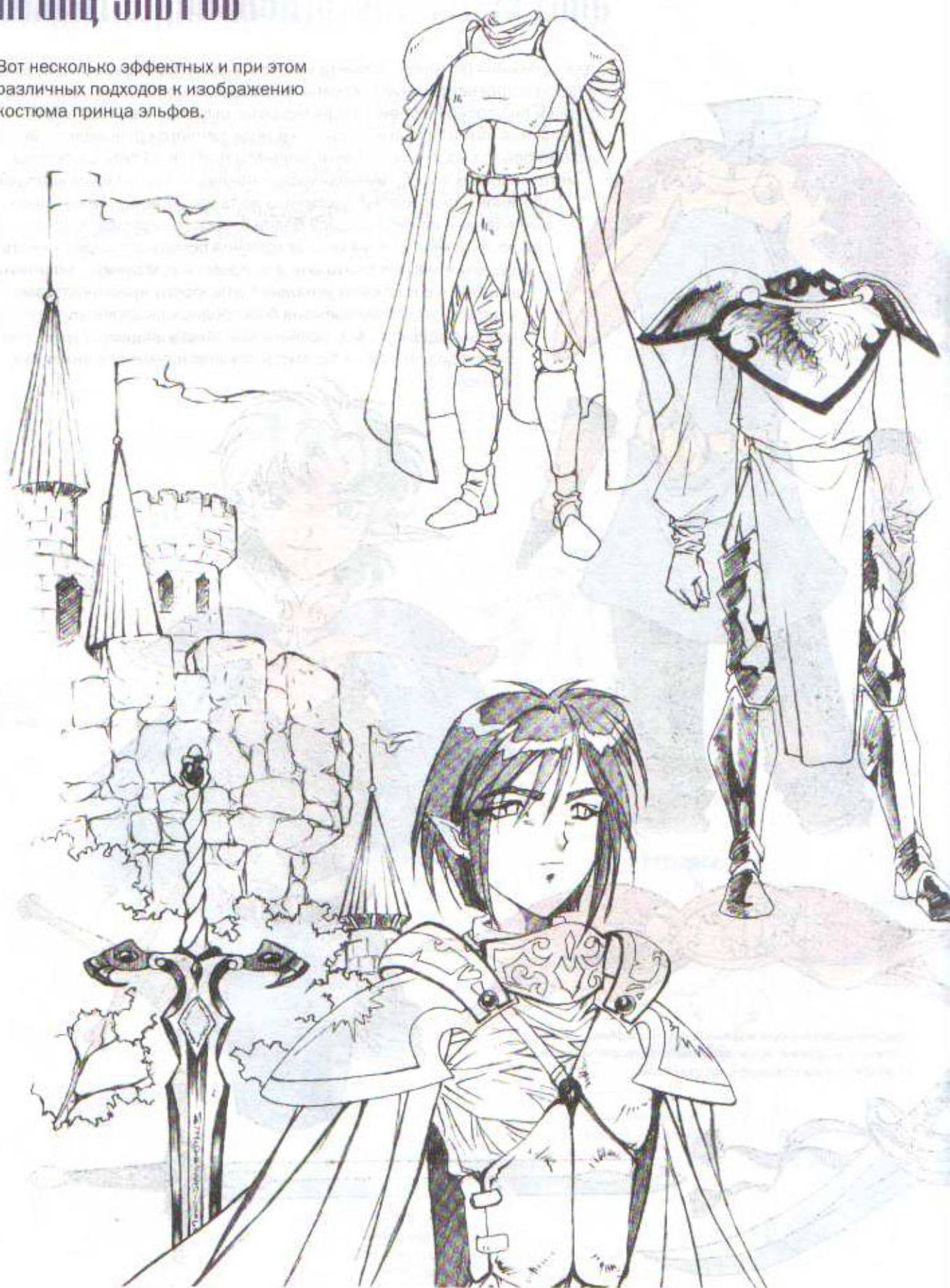


Придерживайтесь оригинальных форм средневековых костюмов и оружия, но не забывайте о декоративности. Помните, что вы создаете царство сказки.

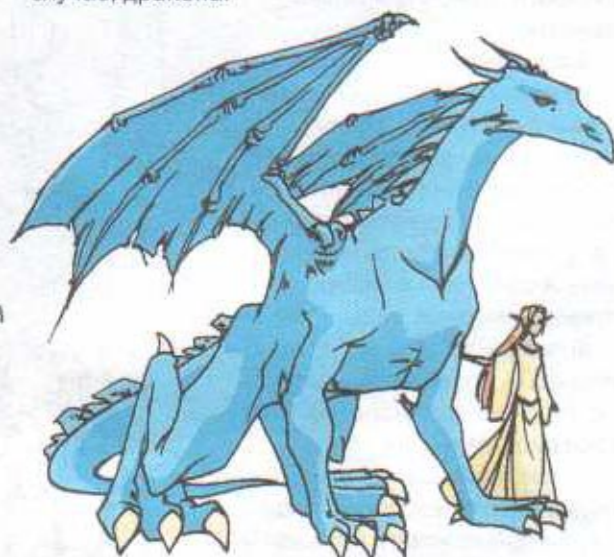
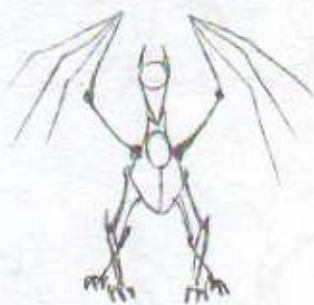


ПРИНЦ ЭЛЬФОВ

Вот несколько эффектных и при этом различных подходов к изображению костюма принца эльфов.

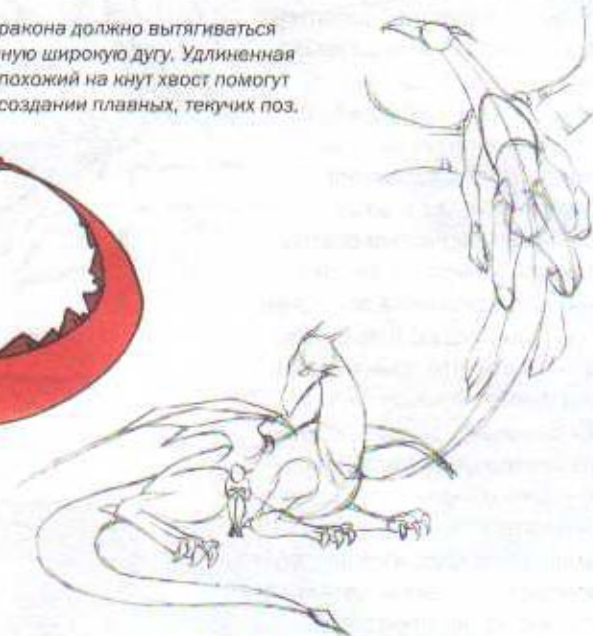
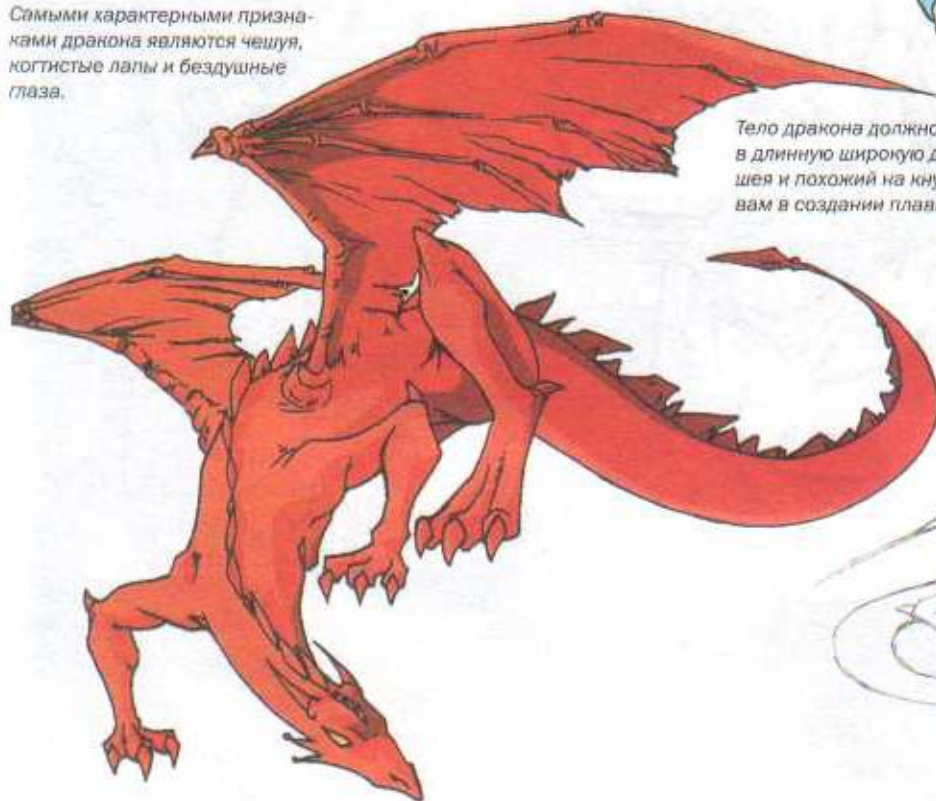


Разве можно представить средневековый сказочный мир эльфов без дракона? Дракон — это летающее существо, чьи крылья по анатомическому строению сильно напоминают крылья доисторических птиц. У каждого крыла три основных сустава: “плечевой”, где крыло присоединяется к телу, “локтевой” и “запястный” с шиповидными отростками. Мощный коготь на верхнем сгибе каждого крыла — это, выражаясь языком анатомии, атрофированный большой палец ископаемых птиц. В таком случае шиповидные отростки, придающие крылу массивность, можно считать остальными пальцами этой птицы, или, в нашем случае, дракона.



Самыми характерными признаками дракона являются чешуя, когтистые лапы и бездушные глаза.

Тело дракона должно вытягиваться в длинную широкую дугу. Удлиненная шея и похожий на кнут хвост помогут вам в создании плавных, текучих поз.

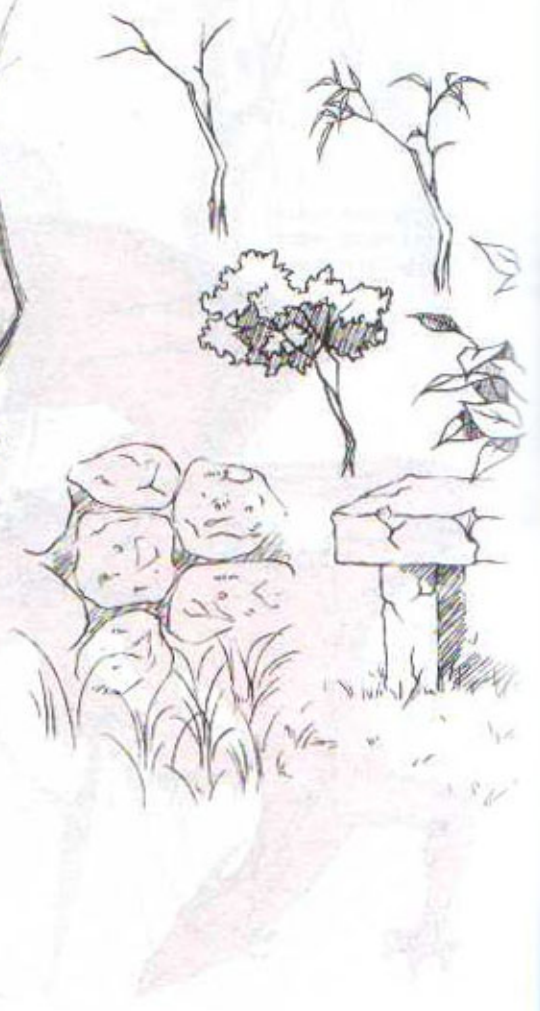
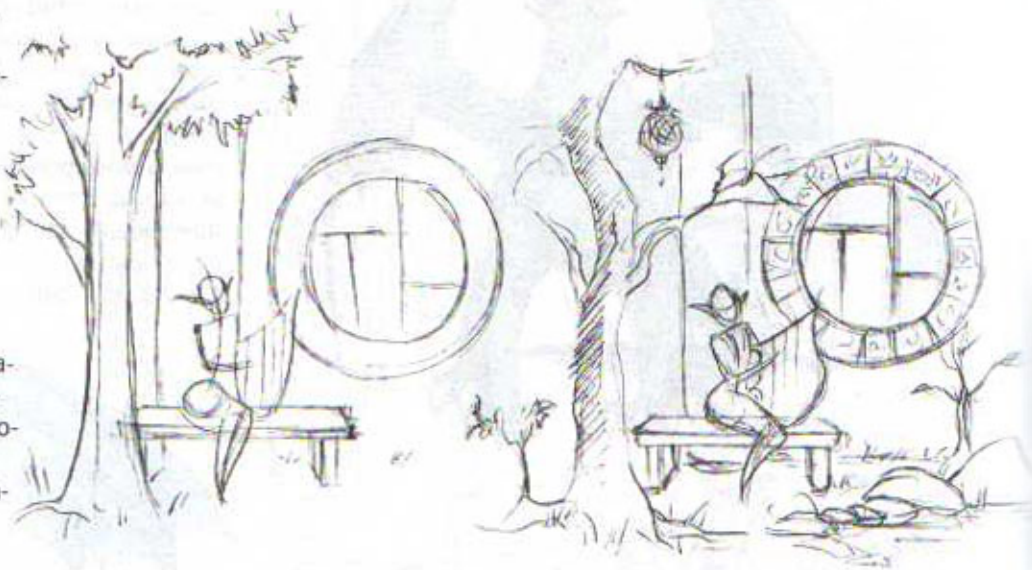


СРЕДА ОБИТАНИЯ ЭЛЬФОВ: ОТ ПРЕДВАРИТЕЛЬНОГО НАБРОСКА К ЗАКОНЧЕННОМУ РИСУНКУ

Многие начинающие художники настолько наивны и самоуверенны, что начинают рисовать сразу набело, не собираясь ничего переделывать. Профессиональные мастера манги более дальновидны. Они знают по опыту, что в процессе работы будут проявляться ошибки и рождаться удачные решения, которые следует включить в окончательный вариант.

Большинство художников начинают с миниатюрного (величиной с ноготь) наброска, на котором размечаются главный объект, передний и задний планы. Часто приходится выполнять, комбинировать и браковать множество миниатюр, прежде чем будет найден наилучший вариант. Такой метод проб и ошибок, дополненный небольшой долей вдохновения, дает хорошие результаты.

После завершения пригодного для работы наброска художник начинает искать интересные крупные формы; в данном случае — ствола дерева, камней и окна. Затем прорабатываются, с применением разных подходов, детали цветов, листьев и платья. Чтобы придать законченному рисунку жизненность, художник экспериментирует с разнообразными текстурами скамейки, камней и листьев. Внимательно посмотрите на законченный рисунок тушью (напротив), и вы поймете, что практически невозможно нарисовать эту сцену от начала до конца без предварительных экспериментов с несколькими подходами. Чтобы привлечь читательское внимание, необходимо наряду с проработкой привлекательного общего плана провести анализ каждого отдельного сегмента сцены.





ГЕРОИ ФЭНТЕЗИ И НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПЕРСОНАЖИ

Персонажи фантастических историй этих жанров манги радикально отличаются от феерических созданий, населяющих сказочный мир эльфов. Мир фэнтези наполнен сражениями, оружием, злодеями и колдовством, в то время как сказочные эльфы имеют дело, главным образом, с безобидными обитателями леса. Сериал "Война Лодосса" — хороший пример жанра фэнтези в манге.

ЗАПАДНЫЙ СТИЛЬ ПРОТИВ МАНГИ

Создатели западных книжек комиксов вычерчивают каждое сухожилие и каждый мускул на теле своих персонажей. Западные герои отличаются грубыми и резкими чертами, словно жизнь, полная схваток и сражений, ожесточила их лица. Герой манги, при всей внушительности своей анатомии, сохраняет мальчишеские черты. Подбородок у него не такой квадратный — он плавно сужается и закругляется. Нос вздернут в классическом стиле манги. Зрачки, радужные оболочки глаз и брови немного крупнее и толще обычных. Шея ничуть не напоминает шею племенного быка. В общем и целом у персонажей манги меньше акцентирующих линий на лице и теле, а мускулатура выглядит более гладкой.

Если вы наденете на обоих силачей рубашки, то западный герой останется непомерно громадным, в то время как герой манги будет выглядеть атлетически сложенным юношей. Кроме того, западный герой относится к числу антигероев — дюжих молодцов, которым подозрительно не хватает героических качеств. Антигерой оказывается на стороне закона только по чистой случайности, а его циничное и резкое поведение в сочетании с переразвитым телом создают впечатление, что от превращения в действительно плохого парня его отделяет один маленький шаг. С героями манги и аниме все по-другому. Они похожи на хороших парней, регулярно посещающих тренажерный зал. Эти герои демонстрируют полный набор эмоций и верят во что-то более значительное, чем они сами.

СТАНДАРТНАЯ
АНАТОМИЯ ГЕРОЯ



ЗАПАДНЫЙ
СТИЛЬ



СТИЛЬ МАНГИ



СТАНДАРТНАЯ
АНАТОМИЯ ГЕРОЯ

ЗАПАДНЫЙ
СТИЛЬ



СТИЛЬ МАНГИ

ЛИЦА ГЕРОЕВ ФЭНТЕЗУ: ХОРОШИЙ ПАРЕНЬ ПРОТИВ ПЛОХОГО

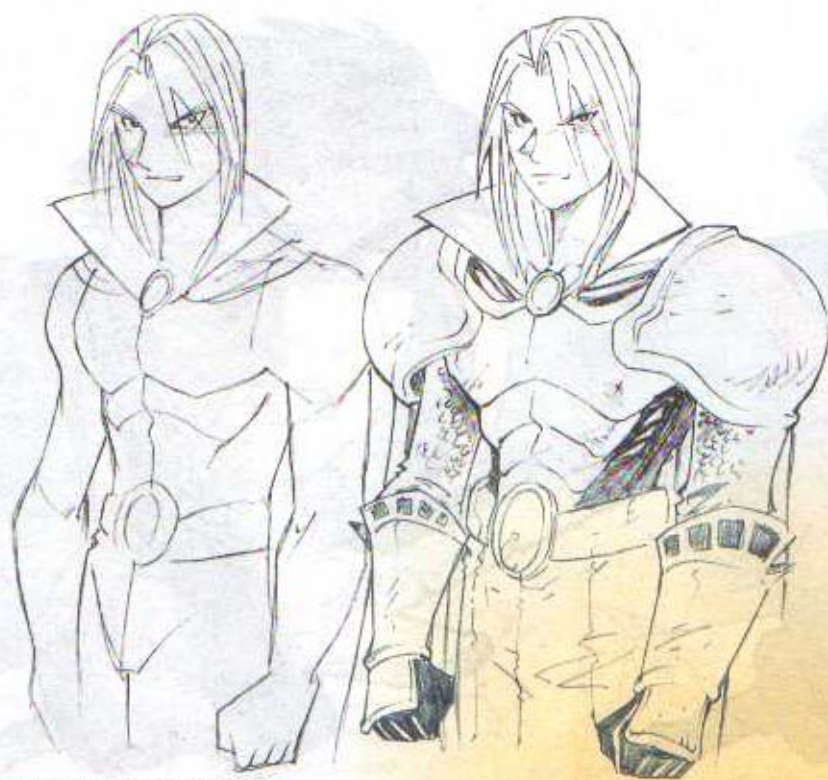


ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ ПЕРСОНАЖ

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЙ ПЕРСОНАЖ



Если вы в состоянии нарисовать хорошего парня, то изобразить плохого для вас пара пустяков, потому что плохие парни — это те же хорошие, только слегка переделанные. Различия не очень большие, но важные, и касаются не только парней, но и девушек. У положительных персонажей глаза больше и круглее, чем у отрицательных. Кроме того, у плохих сердитый взгляд и скептическое, пресыщенное выражение лица. К тому же их физиономии "украшены" явными печатями зла: шрамами, щетиной, многочисленными кольцами, крашеными шевелюрами и явными признаками общего износа, вызванного многочисленными излишествами.



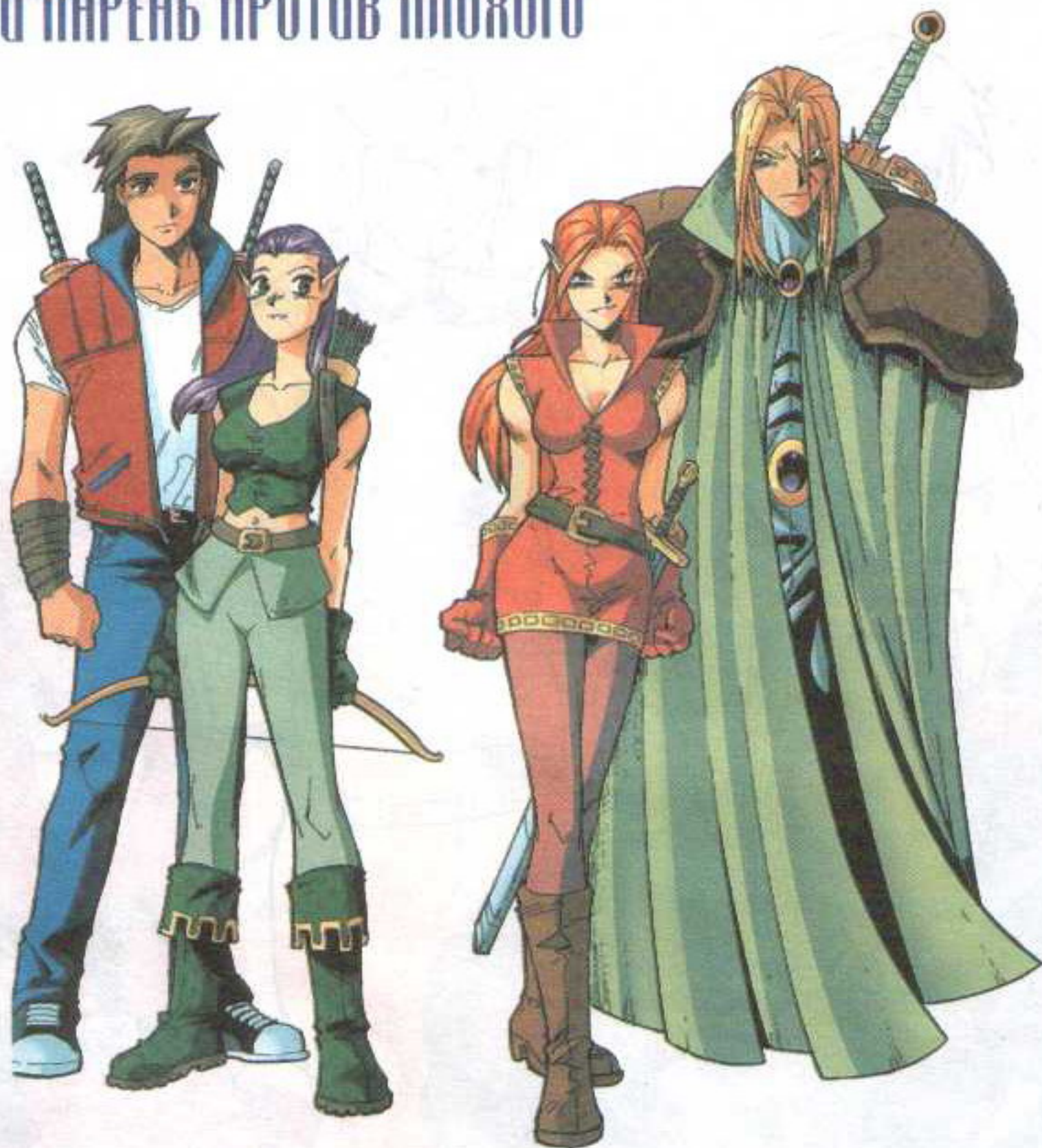
Техника выполнения рисунка пером и тушью может значительно повлиять на восприятие читателями вашего персонажа. Общий контур фигуры должен быть очерчен одной непрерывной текучей линией. Для придания зловещим персонажам дополнительной мрачности можно использовать перекрестную штриховку. После такой обработки герой выглядит уже не чистым и свежим, а прошедшим огонь и воду, покрытым грязью и измученным. Это усиливает ощущение его принадлежности к отбросам общества. Перекрестная штриховка придает облику антигероя потрепанный вид, в то время как заливки теневых участков тушью только акцентируют достоинства фигуры. Перекрестная штриховка выполняется очень тонкими линиями — гораздо тоньше, чем линии контура тела. Даже у положительных персонажей большинство линий, очерчивающих детали тела, должны быть более тонкими, чем линии контура фигуры.



Вот еще один пример, где контур тела очерчен линией, которая гораздо толще линий детализации внутри силуэта.



КОСТЮМЫ ГЕРОЕВ ФЭНТЕЗИ: ХОРОШИЙ ПАРЕНЬ ПРОТИВ ПЛОХОГО



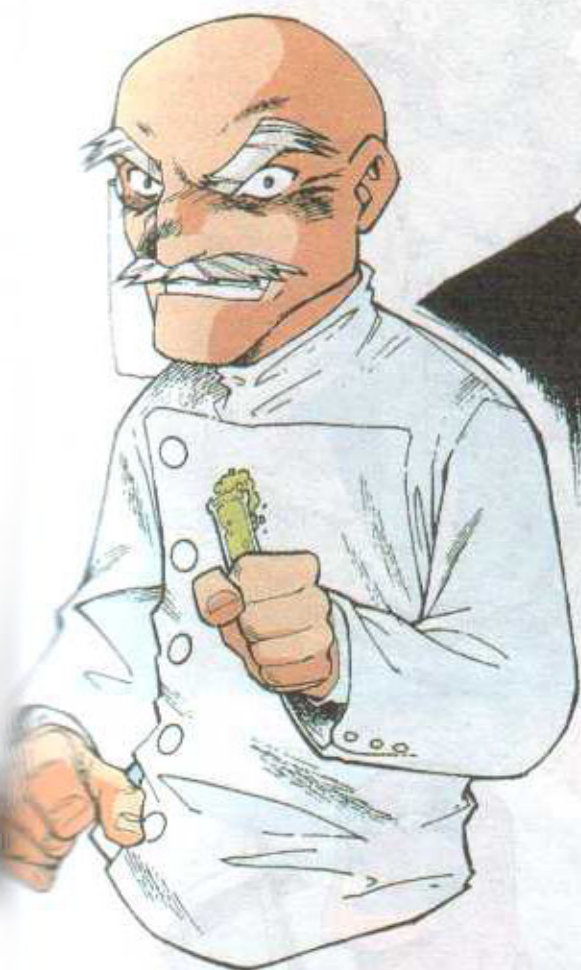
В жанре героической фантастики костюмы положительных персонажей, так же, как и они сами, выражают стандартное кредо хорошего парня: быть простым и прямолинейным. Про этих героев можно сказать, что они не одеты в костюмы, а носят одежду. Костюмы для них — это всего лишь вещи, которые прикрывают тело. Хорошие парни не пытаются заявлять о своем статусе везде, где появляются. Они такие же, как мы с вами — нормальные люди, оказавшиеся в сложных ситуациях.

С отрицательными персонажами все по-другому. Их одеяния смотрятся вызывающе, великоваты по размеру и усиливают драматизм повествования. Если одежду хороших парней можно назвать функциональной, то у плохих она несет смысловую нагрузку. Костюм показанной здесь плохой девчонки отличается жестким стоячим воротником и массой декоративных деталей. Кроме того, на ней

сексуальная мини-юбка, а сексуальность в комиксах считается синонимом опасности. Никогда не поворачивайтесь спиной к сексуальной женщине!

В фэнтезийном жанре манги пелерины являются одновременно одеждой, защитным снаряжением и декоративной деталью. Отметим, что в западных комиксах плащи, как правило, служат приспособлением для полетов. Широкие плечи костюма плохого парня — это одновременно средство защиты и устрашения (примерно так же выглядят некоторые животные, когда надуваются, чтобы напугать своих врагов). В комиксах, как и в жизни, никогда нельзя доверять тому, кто носит пелерину... или говорит о "чистой" прибыли. У парня тоже стоячий остроконечный воротник и в придачу несколько амулетов. Волосы у обеих отрицательных персонажей спадают на лица, создавая барьер между ними и читателем.

ПЛОХИЕ ПАРНИ БЕЗ СУПЕРСПОСОБНОСТЕЙ



Плохие парни занимают видное место в жанре героической фантастики, но чтобы быть достойными противниками положительных героев, они могут обойтись без суперспособностей или даже вызывающих костюмов. У одного из самых популярных и живучих плохих парней, которого называли злым роком Супермена, Лекса Лютора, их тоже не было. Амплуа отрицательных персонажей имеют воротилы бизнеса, ученые, преступники, члены молодежных банд, а также оккультисты. Часто именно они становятся самыми колоритными плохими парнями, потому что в своем стремлении обрести власть над миром надеются не на суперспособности, а на свой ум, безжалостность, амбиции, эго и темную харизму.

Положение тела прямо указывает на намерения. Плохие парни и девчонки прижимают подбородок к груди и смотрят на нас исподлобья. Кроме того, они втягивают голову в плечи, словно защищаются или что-то скрывают.



Не забудьте про мутантов! Они тоже принадлежат к миру научной фантастики. Мутанты настолько популярны, что о них можно написать целую книгу — и однажды я ее написал. Эта книга называется «Как рисовать пришельцев, мутантов и таинственные существа» — простите за рекламу, и вернемся к нашим мутантам!

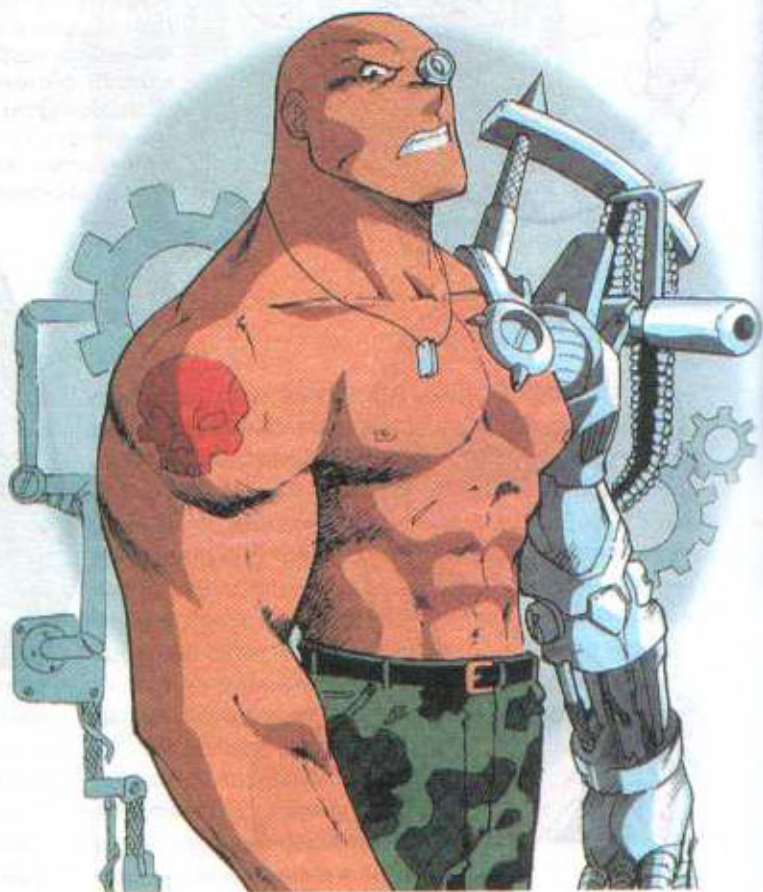
Мутанты привносят в повествование элемент колдовства и суеверного страха. Они напоминают джокеров в колоде, потому что обладают нечеловеческими способностями и на каждую конкретную ситуацию могут реагировать не так, как люди. Многие из них были созданы в лабораториях учеными-преступниками. Для удобства и ясности мы можем разделить всех мутантов на две категории: мутанты-люди и мутанты-нелюди.

МУТАНТЫ-ЛЮДИ

Эти мутанты когда-то были людьми, но в результате эксперимента или несчастного случая превратились в нечто отличное от людей. Подобные трагедии обычно не только преобразуют тела персонажей, но и ломают их психику, в результате чего они теряют свою прежнюю сущность.

Среди способов создания мутантов все большую популярность приобретает хирургическая операция, проведенная на персонаже, который, например, был серьезно покалечен в результате несчастного случая на производстве. Отрезав конечности, не подлежащие восстановлению, приспособьте на их место самое совершенное оружие и создайте существо, которое будет наполовину человеком и наполовину машиной.

Многие мутанты появились в результате воздействия радиации, которая заодно наградила их нечеловеческими способностями. Мне всегда было непонятно, почему в комиксах воздействие радиации приводит к увеличению силы, когда в действительности радиация вызывает прямо противоположный эффект — вспомните хотя бы больных раком после курса химиотерапии. Я пришел к выводу, что повальное романтическое увлечение создателей комиксов эффектами воздействия радиации возникло в начале 1960-х, когда радиацию воспринимали совершенно превратно, а других способов создания мутантов почти не было. Теперь в нашем распоряжении токсичные отходы, генная инженерия, квантовая физика, черные дыры, силикон, компьютерные сети, клонирование и многое другое.






Комбинирование человеческой анатомии с головами животных — это испытанный и надежный метод конструирования привлекательных мутантов.

МУТАНТЫ-НЕЛЮДИ

Многие мутанты не имеют никакого отношения к людям. С самого рождения в них нет ничего человеческого, а некоторые вообще не с нашей планеты. Они могут напоминать рептилий, птиц, камни или любую другую субстанцию; они могут обладать невероятными способностями, как физическими, так и умственными. Но так или иначе они не люди, никогда не были людьми и никогда не будут людьми. Вы можете создавать мутантов из простых животных форм, таких как кошки, или черпать вдохновение в списке исчезнувших видов вроде динозавров.



СНОГСШЩБАТЕЛЬНЫЕ КРАСОТКИ МАНГА



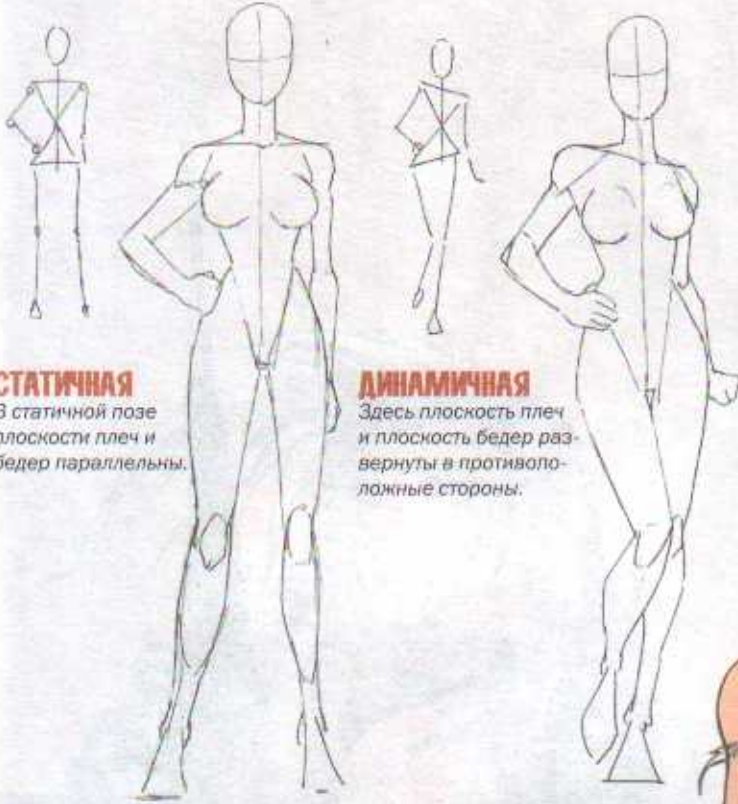
У каждого вида комиксов есть свои *femmes fatales*, и манга в этом отношении ничем не хуже других. Глаза красоток манги сияют, как самоцветы. В их лицах нет той плотоядности, которая присуща роковым женщинам из западных комиксов; они скорее похожи на пылких девушек в возрасте двадцати с небольшим. Эти красавицы не выглядят пресыщенными, испорченными или грубыми — хорошие девчонки тоже могут быть сексуальными. Их превосходно развитые формы соблазнительны, тела атлетичны, но мышцы не слишком рельефны. В результате они полностью сохраняют свою женственность.

ФИГУРА И ПОЗА

Сексуальная привлекательность во многом зависит от позы, а не только от соблазнительности форм тела. Но начинать, разумеется, нужно всегда с великолепной фигуры.

Создавая фигуру, постарайтесь, чтобы плечи были квадратными, талия — достаточно тонкой, а бедра — в меру широкими. Рисуйте шею гибкой, с едва заметным намеком на трапециевидную мышцу (мышца верхней части спины, соединяющая шею с плечами). Не изображайте ноги тонкими, но и не акцентируйте мускулатуру на икрах, чтобы они не стали похожими на лошадиные. Живот ниже края грудной клетки должен быть втянутым, но, начиная от пупка, чуть-чуть выдаваться вперед.

Моделируя положение тела, разверните плоскость плеч и плоскость бедер в противоположные стороны под значительными углами — такая поза выглядит достаточно сексуальной и женственной. Акцентируйте изгиб поясницы — в результате таз наклонится вперед и увеличит изгиб спины, что сделает позу более соблазнительной.



СТАТИЧНАЯ

В статичной позе плоскости плеч и бедер параллельны.

ДИНАМИЧНАЯ

Здесь плоскость плеч и плоскость бедер развернуты в противоположные стороны.

Эти два наброска демонстрируют эффектность преувеличенного изгиба поясницы.

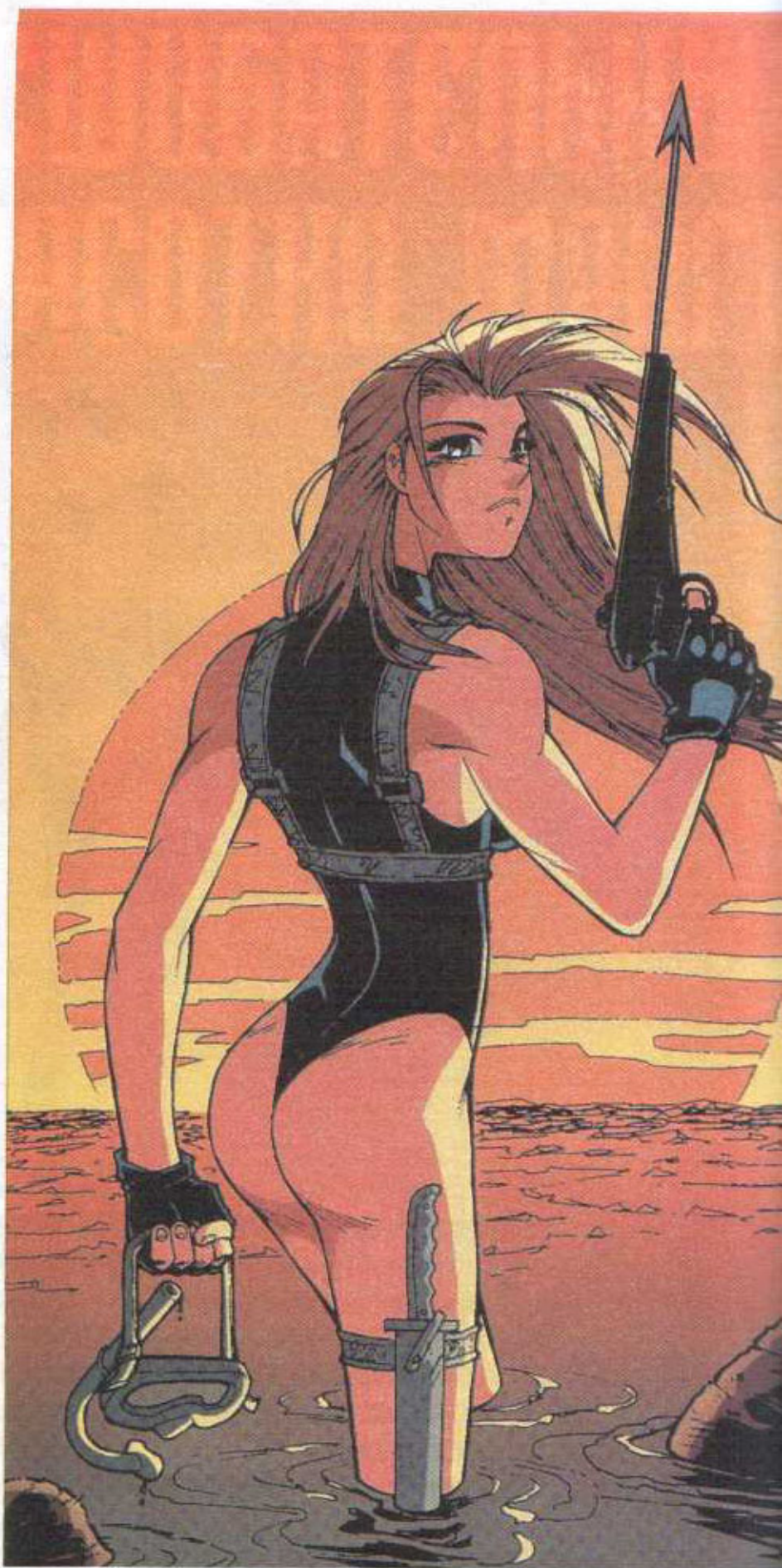


ШПИОНКА

Девушка на задании. Она вооружена и опасна, что делает ее еще более желанной, чем всегда. Обратите внимание на подчеркнутый изгиб поясницы (см. также стр. 91), который придает позе двусмысленность, популярную не только в комиксах, но и в рекламном жанре. И тем не менее она достаточно естественна: женский таз от природы наклонен вперед больше, чем мужской.

Линия спины змеевидна. Она выгибается наружу на уровне лопаток, прогибается внутрь в области поясницы, а затем снова выгибается. Линия передней части фигуры прямая. Такой асимметричный общий дизайн предотвращает повторяемость формы.

Более потрясающего костюма, чем обтягивающий и мокрый купальник, представить невозможно. Кстати, при каждой возможности показать, как порыв ветра беспорядочно рассыпает длинные волосы по лицу прекрасной девушки, делайте это: развевающиеся на ветру пряди всегда смотрятся лучше, чем плотная однородная масса.



ДЕВУШКА БУДУЩЕГО

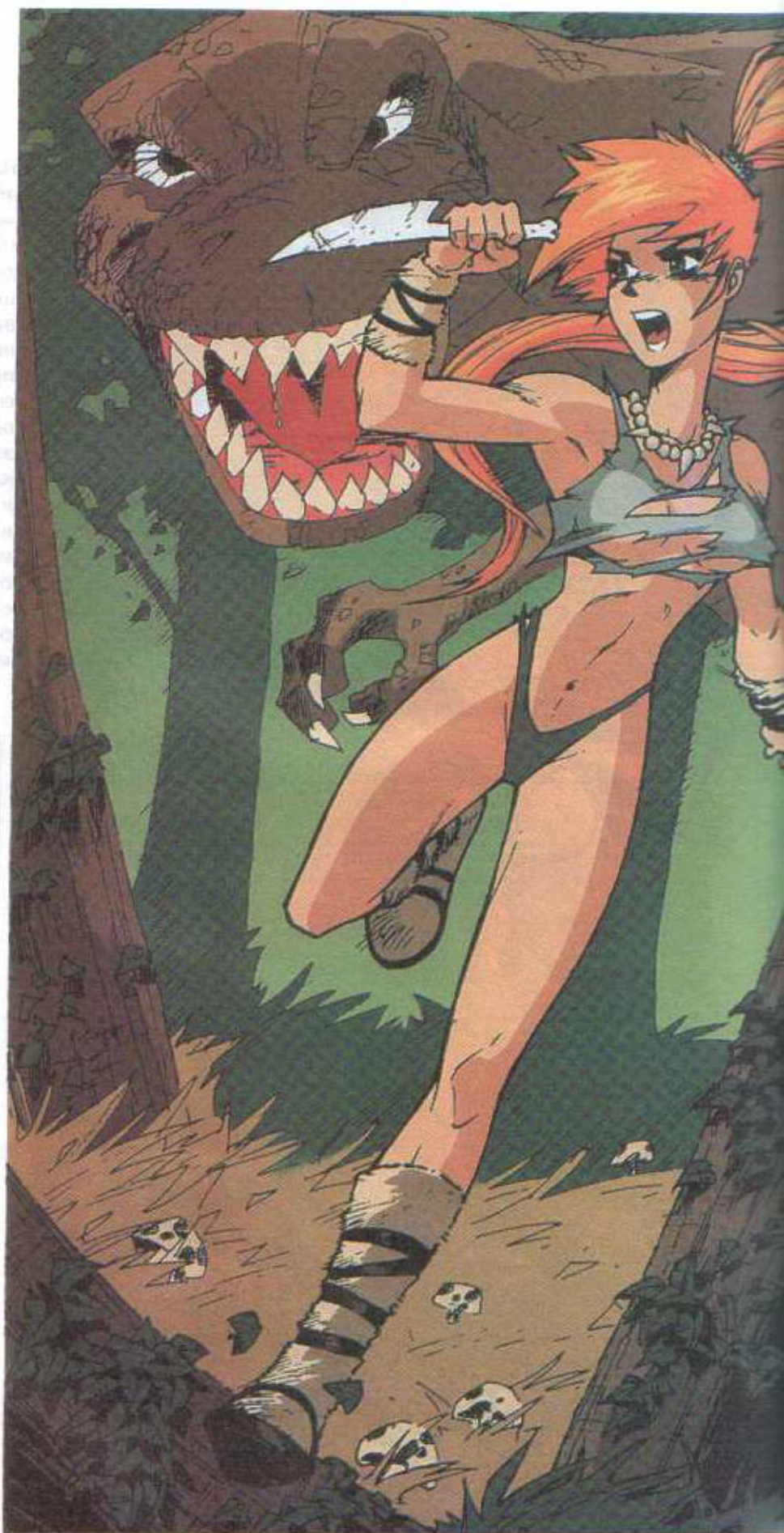
Научно-фантастические девушки — это воплощение силы. Иначе им нельзя. Они выжили в кошмаре глобальной катастрофы. Прокладывая себе путь по обломкам цивилизации, героиня должна выглядеть великолепно. Художник не имеет права позволить пришельцам испортить ей прическу. Костюмы девушек будущего оснащены всевозможными защитными деталями, такими как очки, перчатки, наплечники и тяжелые башмаки. К тому же в одежде должно быть много маленьких кармашков, куда эти бесстрашные создания складывают все необходимое — не забывайте, что они живут в режиме борьбы за выживание.



ПЕЩЕРНАЯ ДЕВУШКА

Пещерные девушки — одни из самых симпатичных героинь комиксов. Их тела едва прикрыты шкурами животных, что позволяет демонстрировать великолепную физическую форму. Запомните: пещерные люди не стоят в конце пищевой цепочки, как мы с вами, а находятся где-то посередине. В юрский период наше с вами место оказалось бы в самом начале.

Эти девушки любят природу и всегда выглядят чистыми, словно целый день не вылезали из озера. Украшениями им служат драгоценные камни, кости, перья, а часто даже клыки саблезубых тигров. Детали одежды пещерных девушек должны различаться по текстуре. В нашем примере топ сделан из дубленой кожи, а обувь, похоже, изготовлена из меха и закреплена на ногах кожаными ремешками.

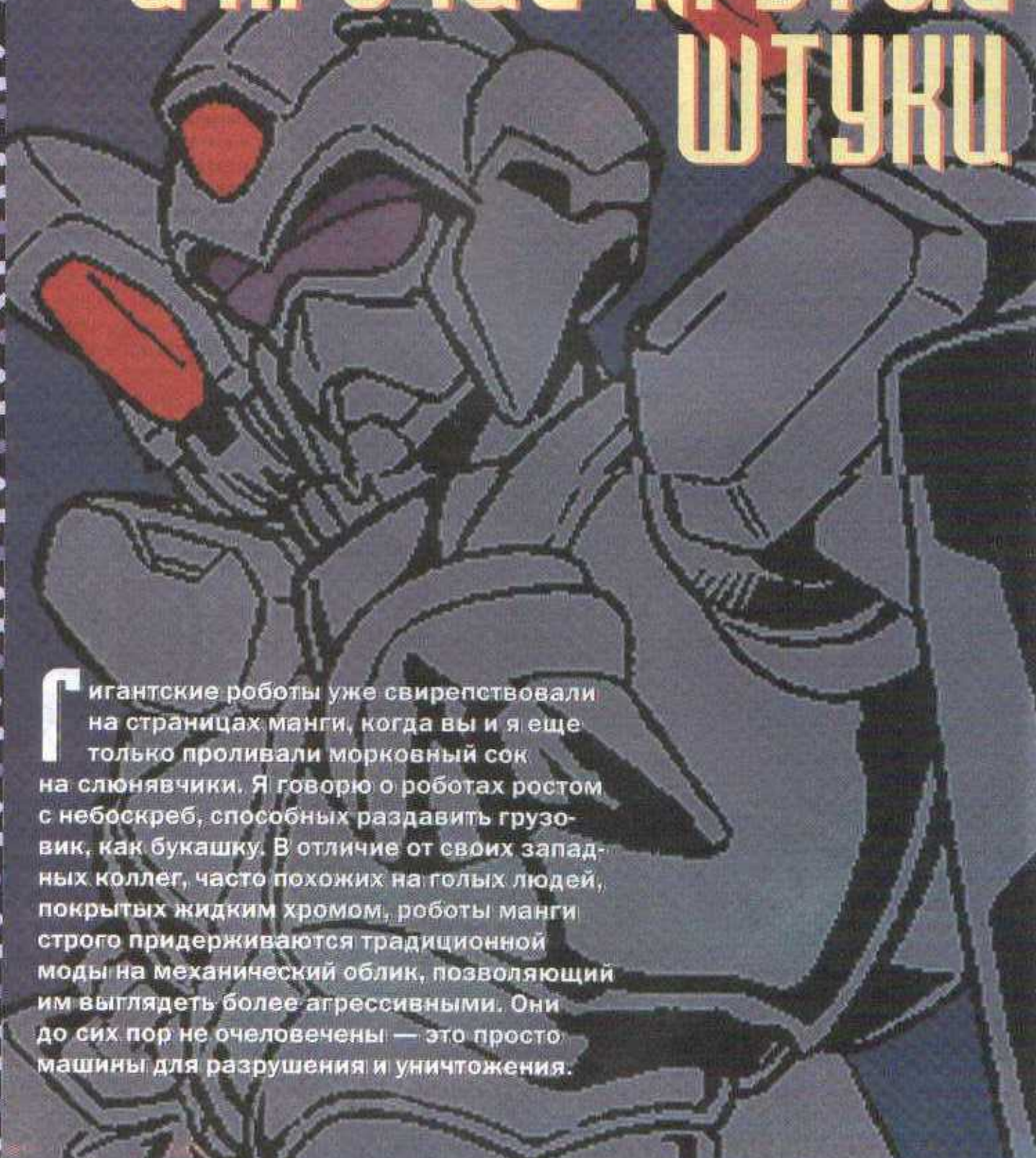


ЯПОНСКАЯ ДЕВУШКА ИЗ ДОЛИНЫ

Вот это настоящий шедевр манги! У девушки из долины (героини одноименного культового фильма 1980-х) короткая стрижка по последней моде. (Длинные волосы лучше смотрятся на юных старшеклассниках.) Ее тело сводит с ума. Она носит очень откровенные наряды, но не осознает этого. В отличие от персонажей, которые всегда пытаются быть соблазнительными, девушка из долины сексуальна сама по себе. Сексуальность работает на нее.

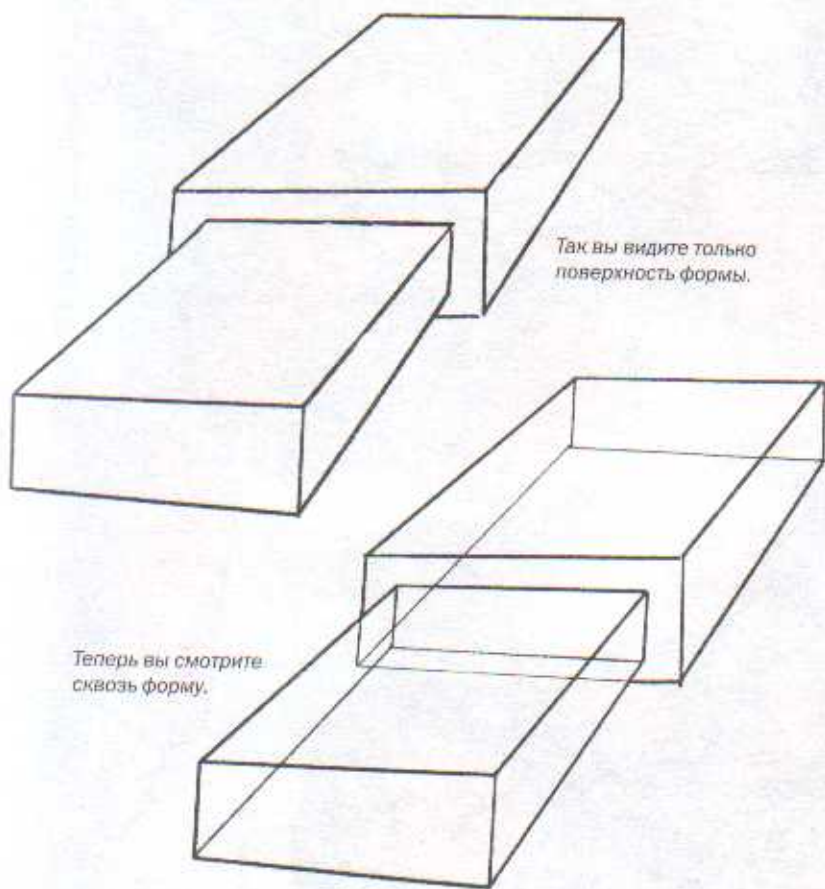


РОБОТЫ-ВЕЛІЦКАНЫ І ПРОЦЕ КРУТЫЕ ШТУКІ



Гигантские роботы уже свирепствовали на страницах манги, когда вы и я еще только проливали морковный сок на слюнявчики. Я говорю о роботах ростом с небоскреб, способных раздавить грузовик, как букашку. В отличие от своих западных коллег, часто похожих на голых людей, покрытых жидким хромом, роботы манги строго придерживаются традиционной моды на механический облик, позволяющий им выглядеть более агрессивными. Они до сих пор не очеловечены — это просто машины для разрушения и уничтожения.

"СТРОИТЕЛЬСТВО" РОБОТА: НЕСКОЛЬКО ПОДСКАЗОК

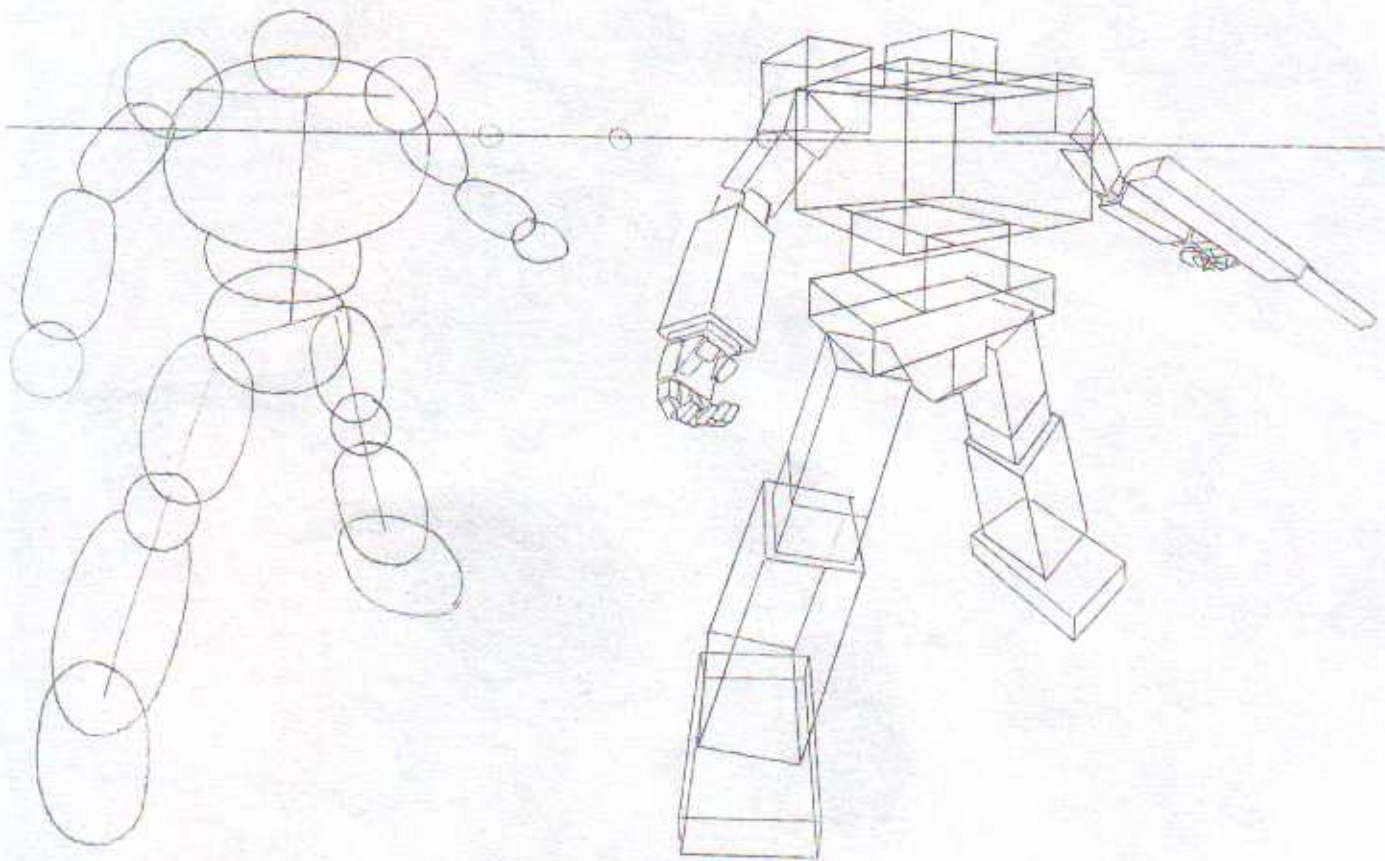


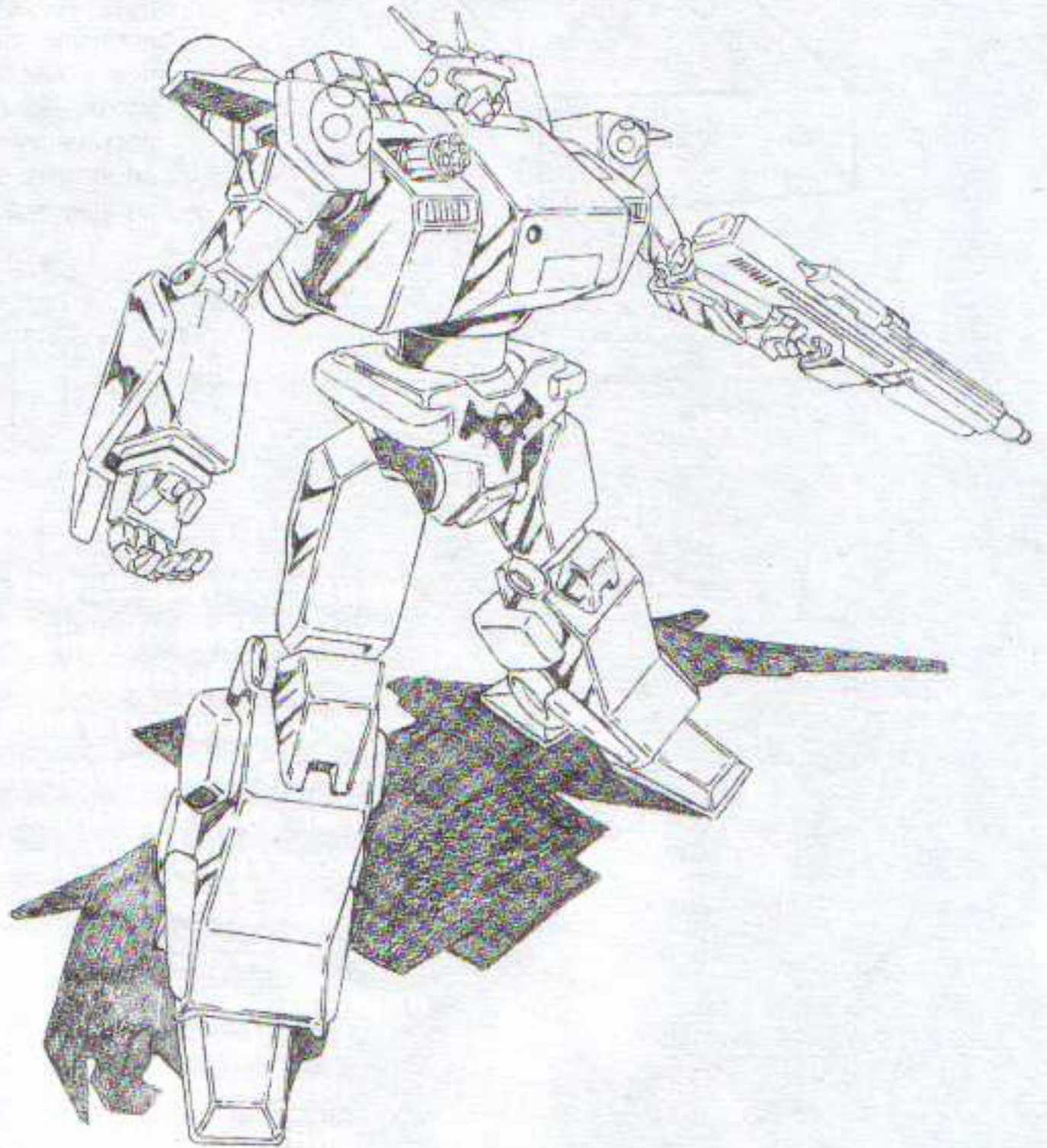
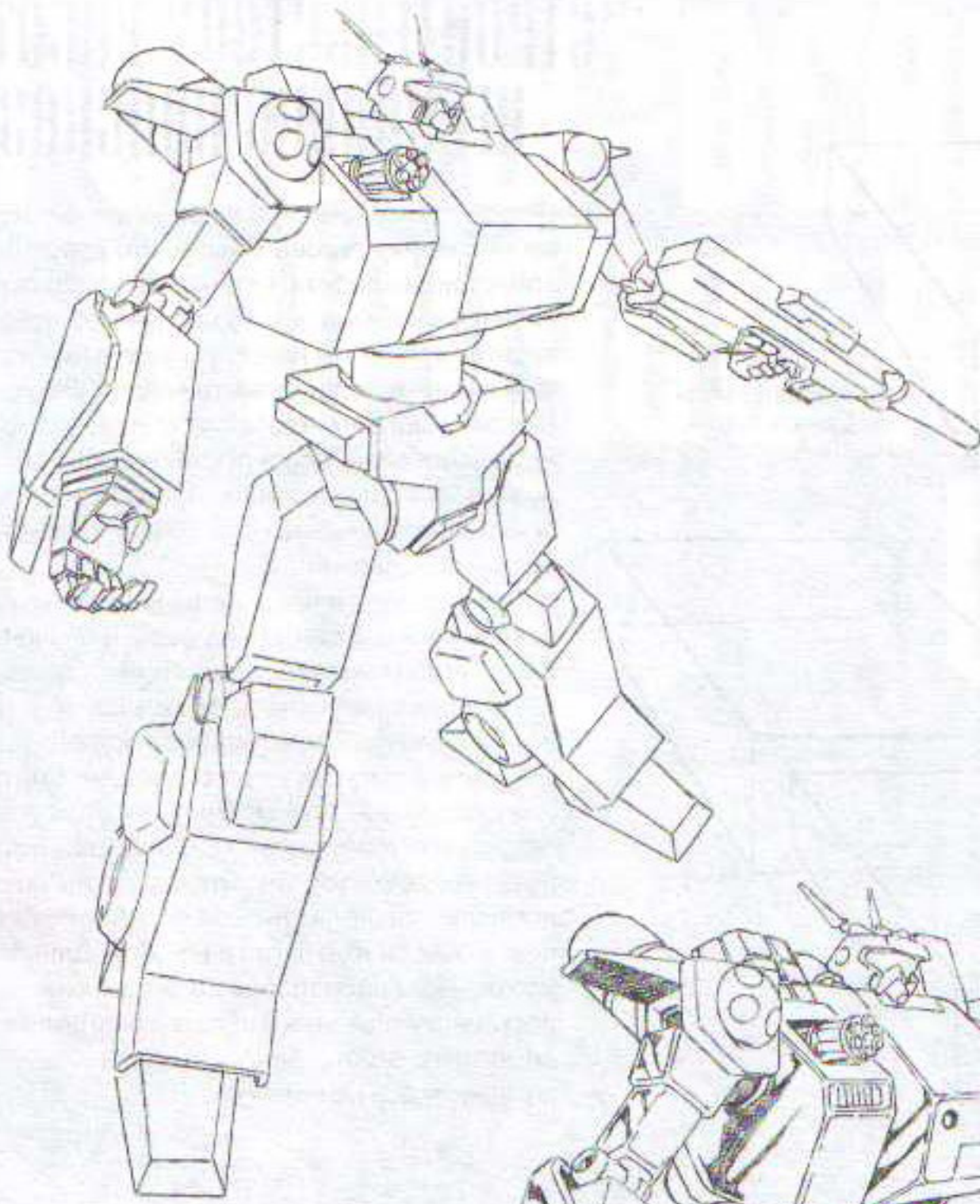
Так вы видите только поверхность формы.

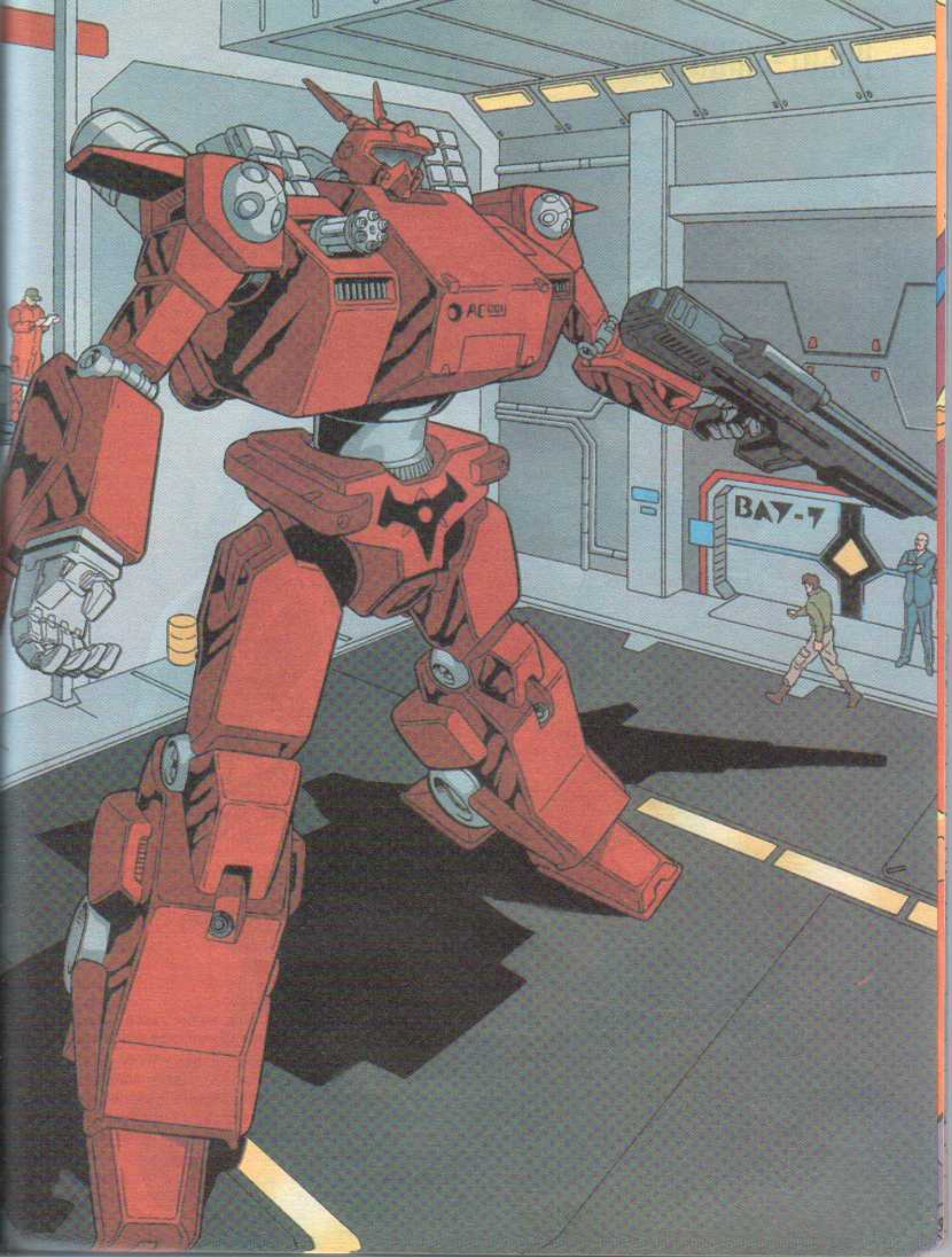
Теперь вы смотрите сквозь форму.

Не пожалейте времени на овладение навыками рисования героев-машин. Это довольно кропотливая работа, непохожая на создание людей манги. Она чем-то напоминает труд архитектора — вы конструируете вещи из прямых линий, углов и геометрических фигур. Без линейки вам не обойтись! Некоторые художники специализируются на роботах, но и те, кто больше занимается людьми, тоже любят попрактиковаться в создании механических персонажей.

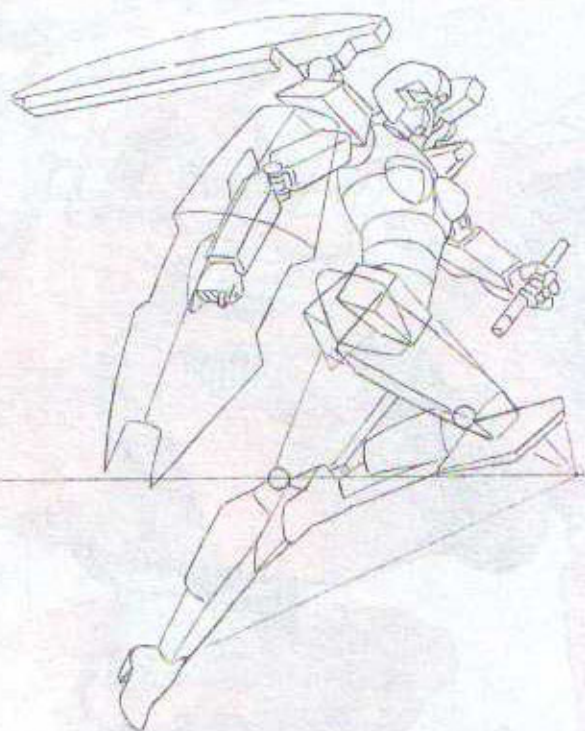
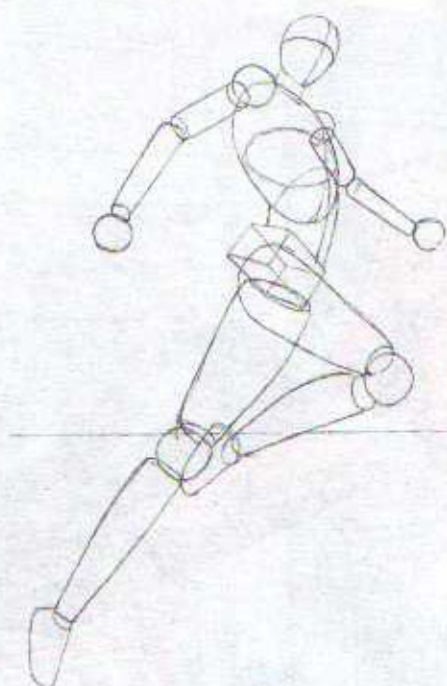
Роботов манги приходится не столько рисовать, сколько строить из форм и блоков. И это "строительство" настоятельно требует трехмерного мышления. Ваша задача — передать объемность и разборность конструкции. Вы должны довести ее до совершенства, отсекая все лишнее, но сохранив при этом угловатость и глубину форм. Постарайтесь смотреть сквозь фигуру. Это значит, что вы должны наглядно представить себе всю форму целиком — как снаружи, так и изнутри. Данное упражнение направлено на развитие навыка построения сложных форм, а для этого необходимо точно знать, где сходятся все углы — догадки здесь не помогут.







РОБОТ-ЗАЩИТНИК

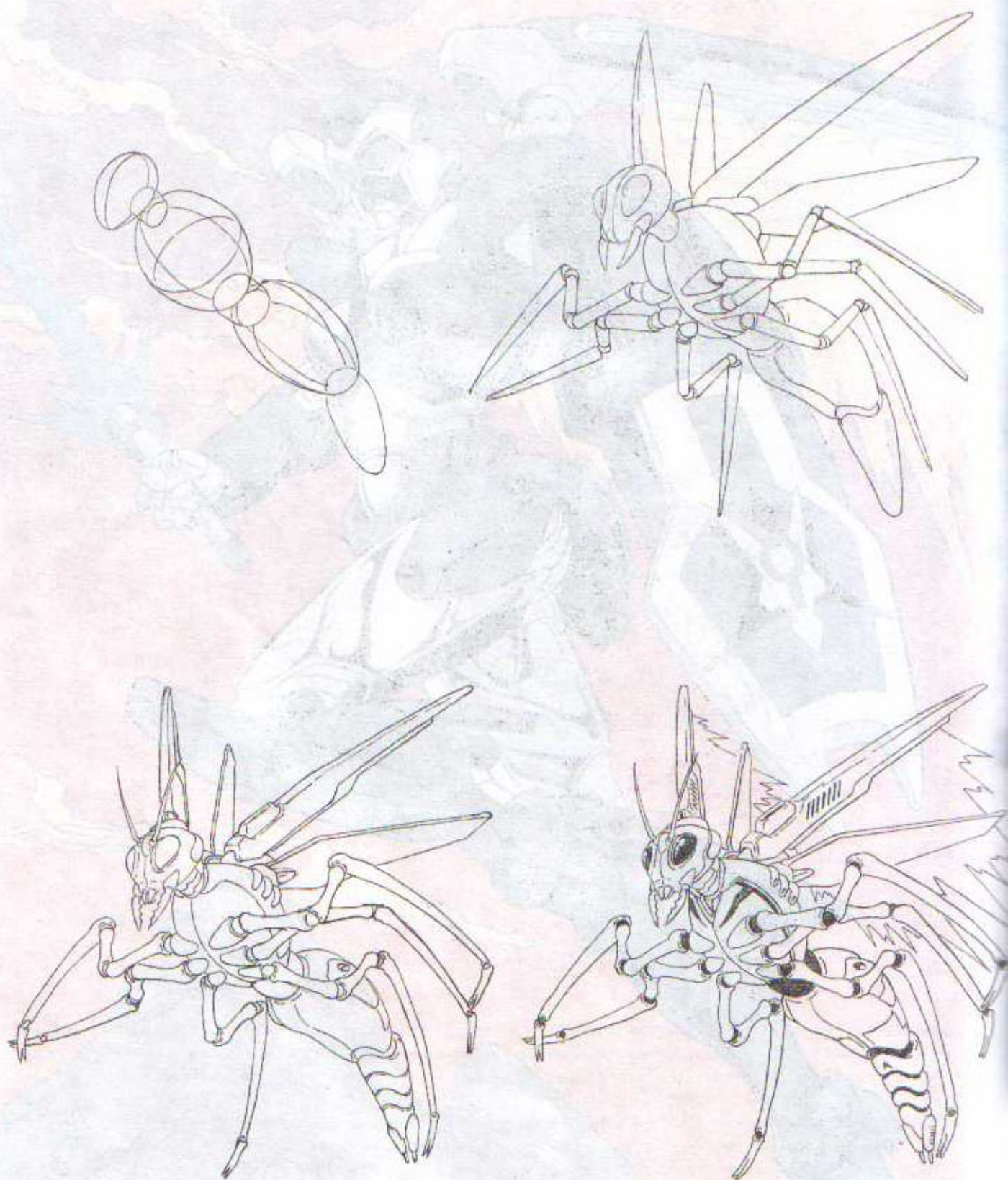


Этот робот создан в результате комбинированного дизайнерского подхода. Форма сильно очеловечена, что характерно для роботов из западных комиксов, но все ее детали выглядят совершенно механическими, а это уже восточный подход. Акцентируя механические способы сочленения частей тела, вы не оставляете никаких сомнений в том, что созданное вами существо всего лишь машина.

Роботы могут быть как "мужчинами", так и "женщинами", но, независимо от "пола", они являются современными эквивалентами закованных в латы рыцарей. Их костюмы могут только намекать на этот факт или недвусмысленно подчеркивать его. С технической точки зрения, робот держит в руке энергетический луч, но мы-то с вами знаем, что на самом деле это экскалибур, меч легендарного короля Артура.



ГИГАНТСКИЕ РОБОТЫ-НАСЕКОМЫЕ





ДИЗАЙН ДИНАМИЧНЫХ СЦЕН

А теперь, после усвоения специфики создания различных типов персонажей манги, вы познакомитесь с несколькими основными правилами раскадровки изображения, на которой построена сама идея комикса как художественного жанра.

Сцены в книгах комиксов разбиваются на кадры по нескольким причинам:

1. Для уменьшения пузырей текстовых блоков.
2. Для создания интересных визуальных композиций.
3. Для создания темпа и ритма.
4. Для привлечения внимания к отдельным моментам в цепи событий.
5. Для передачи повествования в кинематографическом стиле, когда "камеры" работают в нескольких точках.
6. Чтобы избежать необходимости рассказывать историю в "реальном режиме времени"; другими словами, чтобы иметь возможность исключить неинтересные детали (такие как переход через улицу) и сфокусироваться на ключевых моментах.
7. Чтобы сосредоточить внимание читателя в направлении действия. В западных комиксах действие направлено слева направо и сверху вниз, в манге — справа налево. (Передняя сторона обложки в книге комиксов манги соответствует задней стороне обложки западной книги комиксов.)

В каждом кадре читателю предлагается новая идея, и вы должны решить, как ее представить. Это решение может быть откровенным, драматичным или полным намеков.

Каким должен быть кадр: нестерпимо ярким, сильно затененным или включать детальный задний план? Конечно, некоторые сцены требуют особых подходов. Допустим, тщательно выстроенная история подводит вас к моменту, когда банда террористов взрывает мощную бомбу в здании Организации Объединенных Наций в Нью-Йорке. Безусловно, взрыв должен быть огромным, всепоглощающим и ужасным — он может заполнить всю страницу. В этом конкретном кадре мало места для интерпретаций.

Однако чаще всего пересказ повествования связан со множеством нюансов, требующих от художника умения наполнить сцену собственным видением и чувствованием. Представьте, что иллюстрируемая вами история — это музыкальное произведение. Вы звукооператор — и вам решать, когда увеличить громкость, подтянуть басы или высокие частоты. Комиксы, построенные от начала до конца на почти одинаковых кадрах, вызывают зевоту, чреватую вывихом челюсти. Когда вы начинаете рисовать кадр, спросите себя: "Какое настроение я хочу передать? Как лучше его передать? Насколько близко к герою я должен подвести читателя в этой сцене? В каком ракурсе герой будет смотреться интереснее — спереди, сзади или под углом?"

Персонаж, который говорит то, что думает, лучше всего показывать спереди, потому что ему нечего скрывать; но злодей будет смотреться эффектнее, если расположить его в тени, спиной к читателю. Что бы вы ни собирались сообщить — усильте вашу мысль дизайном кадра.



А



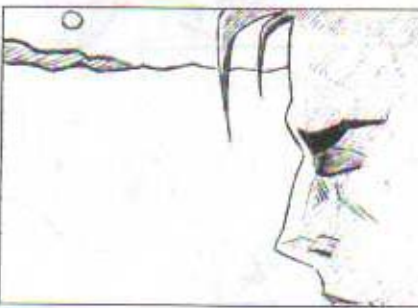
Б



В



Г



Д



Е

КРУПНЫЕ ПЛАНЫ ГОЛОВЫ МОГУТ БЫТЬ РАЗНЫМИ

Кадр А в общем понимании является типичным крупным планом головы. Но, может быть, он не единственный или даже не самый лучший? Если вы просмотрите кадры от Б до Е, то поймете, что главную роль в рисунке играет не само изображение, а способ его подачи.

НЕ ГОВОРИТЕ — ПОКАЖИТЕ!

Японские комиксы предназначены для быстрого чтения, их кадры должны динамично вести взгляд от ситуации к ситуации. Позвольте рисункам самим рассказывать историю, где только возможно. Избавьтесь от ненужного текста и дайте выражениям лиц и действиям персонажей объяснить их душевное состояние.

НАПРЯЖЕННОСТЬ

ЗАПАДНЫЙ СТИЛЬ



СТИЛЬ МАНГИ



ПЕЧАЛЬ



ЯРОСТЬ



ЛЮБОВЬ



СПЕЦЭФФЕКТЫ И ДИЗАЙН КАДРА



ПРОТУБЕРАЦИИ

Обозначают напряженную работу мысли — возможно, злодейской.



РОЗЫ С НЕБА

Украшают романтическую сцену.



ПУЗЫРЬКИ ЗАМЕШАТЕЛЬСТВА

Символизируют "второй взгляд" — когда первое суждение оказалось неверным.



ЦВЕТОЧНЫЕ ЛЕПЕСТКИ

Сопровождают задумчивость персонажа.



ВИХРЕВЫЕ ЛИНИИ

Обозначают очарованность героя или плечительность момента. Вихревые линии и формы следуют за персонажем, как хвост кометы.



ЗВЕЗДЫ И ПЛАНЕТЫ

Символизируют радость и счастье.



ЛИНИИ УДИВЛЕНИЯ

Использована для показа состояния шока.



ВСПЫШКИ МОЛНИЙ

Сопровождают процесс составления планов.

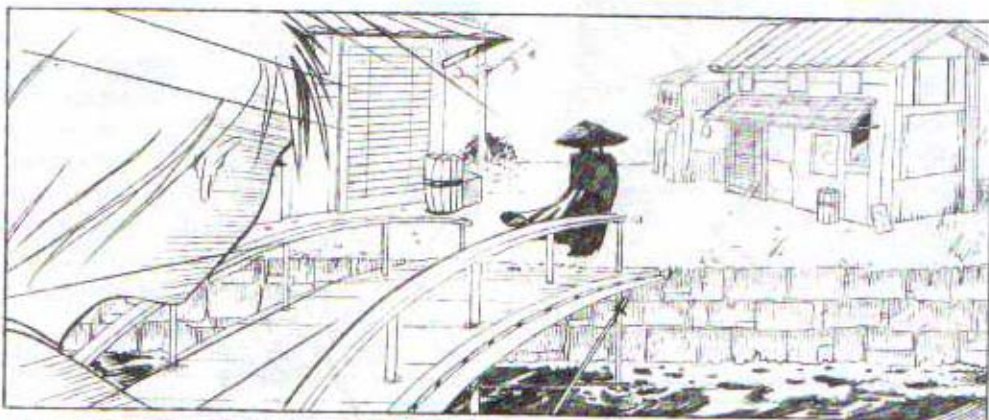


ЛИНИИ СКОРОСТИ

Направленные к центру, эти линии усиливают значительность кадра.

ОСНОВНЫЕ ПЛАНЫ В КОМИКСАХ

Чтобы трансформировать обычные события в моменты комикса, вам нужно выбрать планы (границы и ракурсы кадров, составляющих эпизод), которые лучше всего подходят для передачи драматичности сюжета. Вот основные виды планов, используемых профессиональными создателями комиксов.



ГОРИЗОНТАЛЬНЫЙ ПАНОРАМНЫЙ ПЛАН

Это общий (дальний) план. Он знакомит читателя с местом событий и не подходит для изображения действия. Зачастую начинает эпизод, определяя местоположение декораций. Вы можете также воспользоваться им в середине сцены для восстановления пространственных отношений между персонажами после многочисленных смен ракурсов крупных планов.



ПЛАН В ПОЛНЫЙ РОСТ

Используйте этот план для фокусировки внимания на одном персонаже, придавая ему или ей дополнительную значимость. Например, когда герой говорит нечто такое, что окажет решающее значение на развитие сюжета. Этот же план можно использовать для обособления персонажа. Скажем, группа обсуждает вопрос о том, кто совершил предательство, и внезапно вы показываете во весь рост одного из них. Все понятно без слов.



ГРУППОВОЙ ПЛАН

Особенно важен для комиксов с "групповыми героями", так как закрепляет состав группы в восприятии читателя. Постарайтесь варьировать степень близости группы к читателю, а отдельных персонажей размещайте в пространстве неравномерно во избежание монотонности.



СРЕДНИЙ ПЛАН

Если вы будете использовать только панорамные планы или изображения во весь рост, ваш читатель никогда не свяжет себя ни с кем из персонажей. Вы можете прогнать всю историю крупными планами, но рано или поздно вам все равно понадобится место для показа действия. Вот тогда настанет черед среднего плана, который сближает читателей с персонажами и при этом оставляет место для продвижения сюжета.

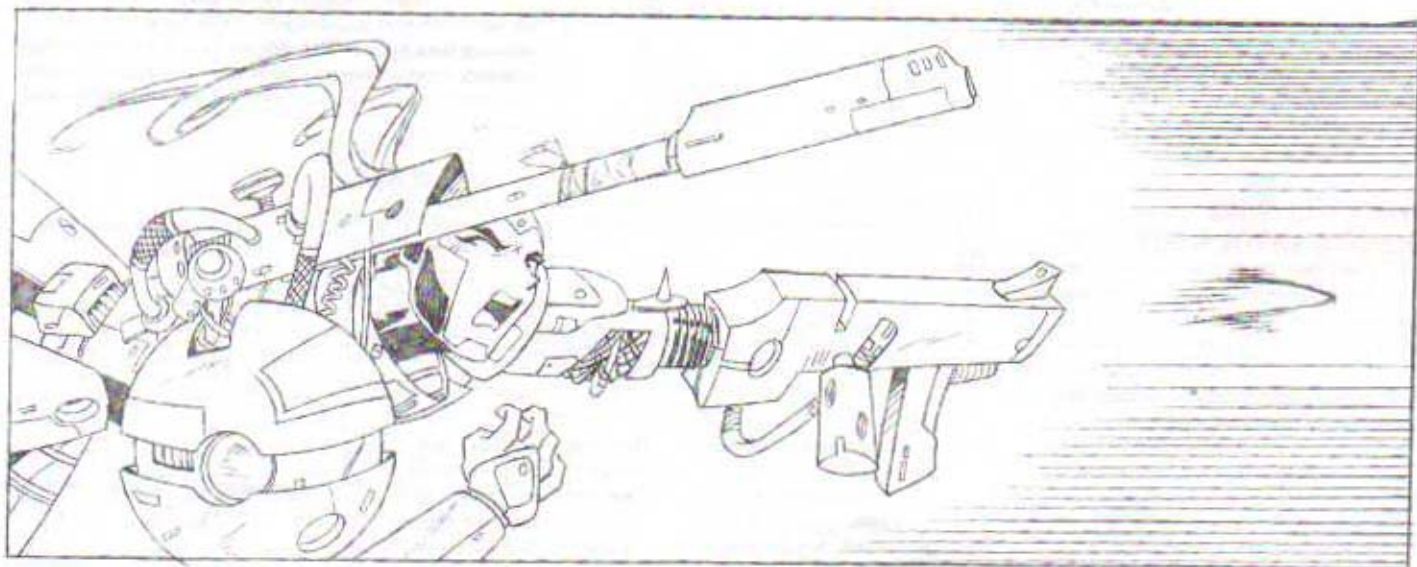


ОСНОВНОЙ КРУПНЫЙ ПЛАН

Втискивать всю голову в кадр нет необходимости — более целесообразно придвинуть лицо ближе к читателю, отрезав часть лба.

ПРЕДЕЛЬНО КРУПНЫЙ ПЛАН

Это превосходная возможность передать напряженность и разбудить читателя. Несмотря на то, что ПКП (предельно крупный план) обычно показывает глаза персонажа, вы можете сфокусировать его на губах, одном глазе или половине лица, отрезанной вертикально.

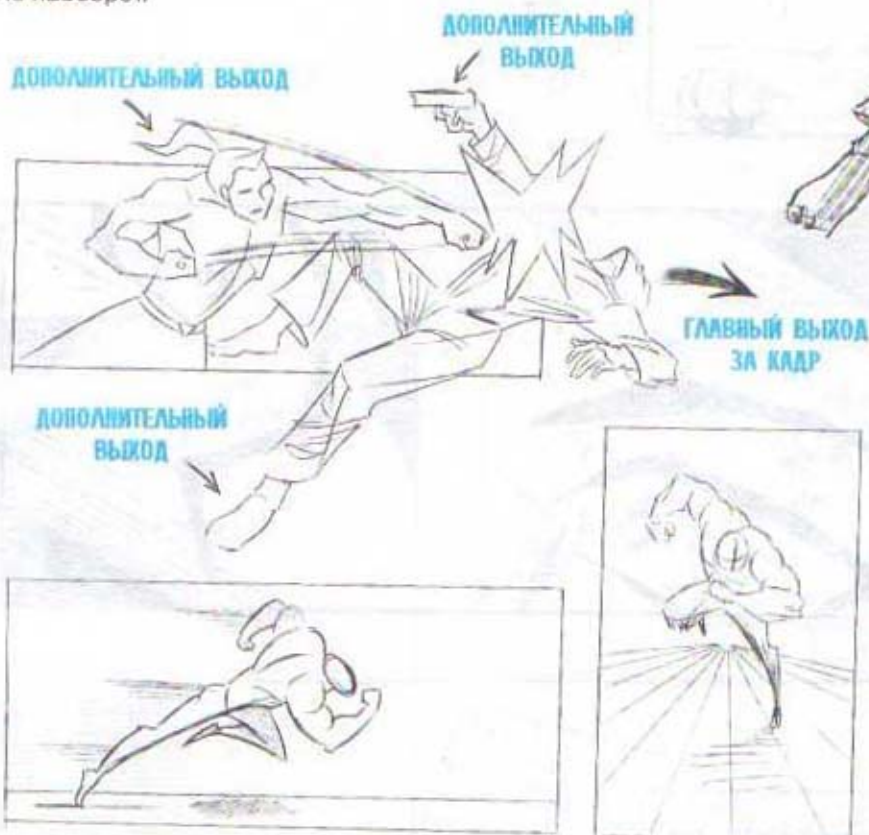


ДЕТАЛЬНЫЙ ПЛАН

Детальный план исключает незначительные детали и сосредоточивает внимание читателя на конкретной вещи — в данном случае на ружье. Например, если кто-то ожидает решения вопроса жизни и смерти, то на детальном плане можно показать телефон; а если герою необходимо сломать важный компьютерный код, оставьте в кадре одну клавиатуру.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ КАДРЫ ЭФФЕКТИВНО

Не позволяйте кадру комикса тиранировать вас. Кадр — это не тюрьма, которую ваши персонажи не имеют права покидать. Это всего лишь инструмент для фокусировки внимания на каждой отдельной сцене, и больше ничего. Если вы ни разу не сломаете границу кадра, страницы комикса станут слишком массивными и предсказуемыми. Помните, что персонажи должны властвовать над кадрами, но никак не наоборот.



ВЫХОД ЗА ГРАНИЦЫ КАДРА

Художники часто ломают границы кадра для оживления сцены. Но особенно эффективен этот прием, если выход за границы кадра является продолжением действия в сцене. В нашем примере удар буквально вышибает человека из кадра. Сила удара ощущается намного яростнее, потому что она выбрасывает жертву "за канаты". Несколько дополнительных выходов на других сторонах кадра — это, скорее, выбор художника, чем стратегический прием дизайна.

ВИД СБОКУ ПРОТИВ ВИДА СПЕРЕДИ

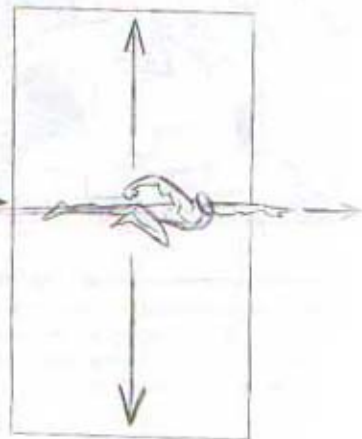
На первый взгляд, целесообразнее изобразить бегущего персонажа сбоку, двигающимся слева направо. Но такой вид не использует достоинства глубины изображения. Правый рисунок создает впечатление, что устремленный вперед персонаж движется прямо на читателя, в результате чего побуждающая сила сцены значительно возрастает. Кроме того, в данном ракурсе появляется возможность показать удаляющиеся линии на земле, что еще больше увеличивает динамичность сцены.

ПРИСПОСОБЛЕНИЕ ФОРМЫ КАДРА К ДЕЙСТВИЮ

Когда ваш персонаж совершает целенаправленное действие в любом направлении, очень важно решить, как лучше расположить фигуру в рамках кадра комикса. Инстинктивное желание создать просторный кадр, чтобы не мешать действию, часто приводит к обратному эффекту и ослабляет интенсивность движения. Подумайте, когда скорость кажется больше: если гоночный автомобиль мчится во весь опор по узкой полоске трассы или если он несется по широкому полю? Разумеется, когда автомобиль мчится по узкой трассе. В условиях ограниченного пространства действие приобретает дополнительную силу и драматизм. Тот же принцип применим для компоновки динамичных сцен в комиксах.

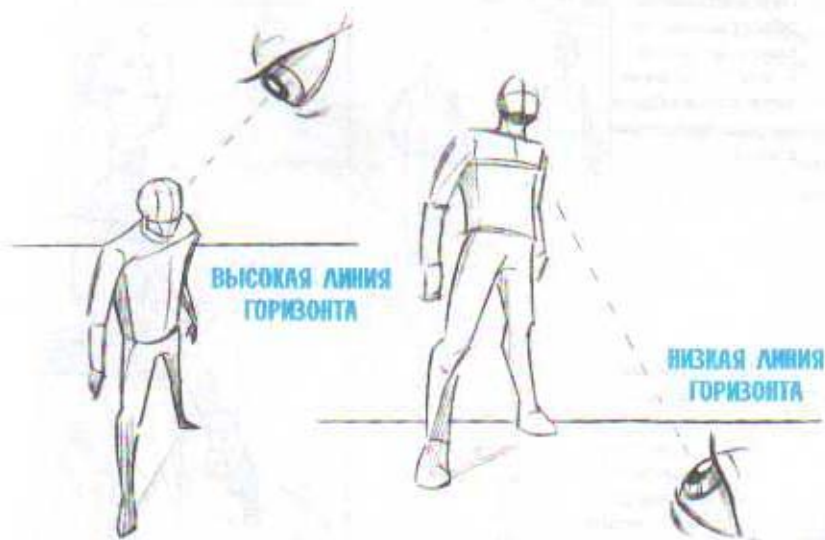


На примере сверху форма кадра точно соответствует направлению движения и сужает пространство действия. Такой подход усиливает идею и ощущение скорости, к тому же для большего эффекта вы можете заполнить задний план живописными следами и завихрениями.



На примере справа персонаж по-прежнему движется горизонтально, но для кадра выбрана вертикальная форма. В данном случае подчеркивается ощущение не столько скорости полета, сколько его высоты над землей. Тут неплохо будет смотреться небоскребы на заднем плане.

ДИНАМИЧНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ ЛИНИИ ГОРИЗОНТА

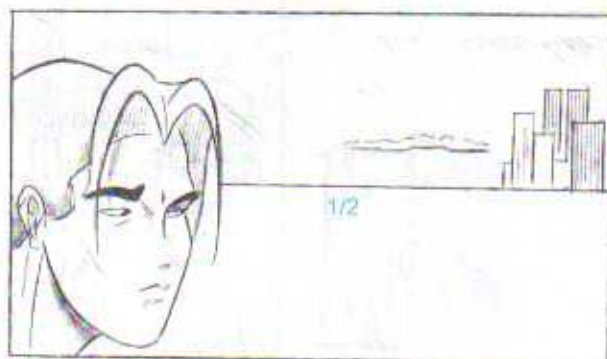


Линия горизонта — это место, где небо смыкается с землей. В помещении на этой линии пол встретился бы с небом, если его продолжить за пределы здания. В кадрах, не показывающих землю, линия горизонта располагается там, где находился бы глаз читателя, наблюдающего сцену в реальности; следовательно, читатель смотрел бы снизу на все, что находится над линией горизонта, и сверху на все, расположенное под ней. (Примеры слева нарисованы с точки зрения читателя.)

Как художник вы имеете право проложить линию горизонта, где хотите. Если вы поместите ее в верхней части кадра, читателю придется смотреть на рисунок сверху вниз. Если же вы расположите ее в нижней части кадра, изображение будет открываться зрителю снизу.

АСИММЕТРИЯ

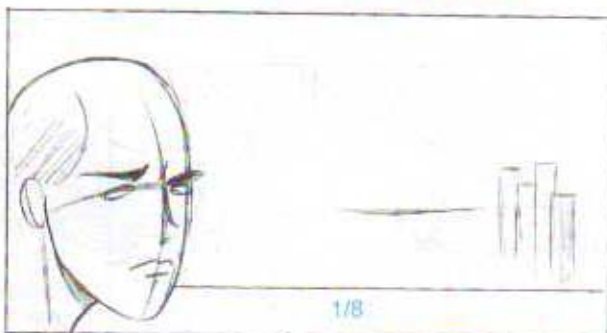
Симметрии лучше всего избегать, так как она предсказуема, неинтересна и вызывает ощущение покоя. Не прокладывайте линию горизонта точно посередине кадра, а расположите таким образом, чтобы она разделила кадр на две неравные асимметричные части.



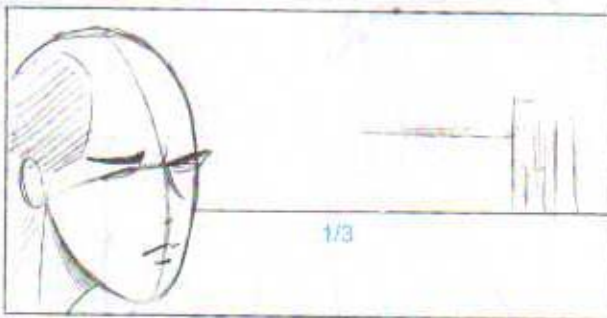
ДРАМАТИЗМ

Ваши кадры будут выглядеть более драматично, если вы разместите персонажей на фоне большого неба.

Низкая линия горизонта создает большое небо.



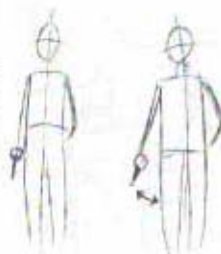
Чем выше линия горизонта, тем меньше небо.



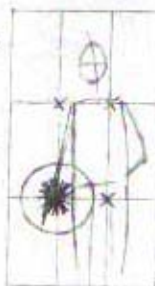
ФОКУСИРОВКА ВНИМАНИЯ ВНУТРИ КАДРА

Не все элементы в кадре одинаково важны для повествования — и это естественно. Как художник вы должны создавать моменты, которые западают в память читателя. Этого можно, конечно, добиться с помощью хорошего сюжета. Но точно так же, как выдающийся режиссер способен сотворить из хорошего сценария потрясающий фильм, иллюстратор может превратить хорошую сцену комикса в изумительный ряд кадров, используя для этого несколько эффектных визуальных приемов.

Не располагайте объект внимания слишком близко к телу, чтобы он не затерялся в общем силуэте (или рядом с ним).



Для получения максимального эффекта разделите кадр на три части по горизонтали и по вертикали, а затем поместите фокусную точку на пересечении разделительных линий.



Оставьте пустое пространство вокруг фокусной точки, в данном случае — пистолета.

Пистолет можно расположить на фоне тела, только если его жесткая металлическая форма контрастирует с мягкими формами и текстурой одежды.



Обрубите ненужные детали границами кадра.



Выделите задний план с помощью тона.

Используйте линии скорости, чтобы направить внимание зрителя к центру кадра.



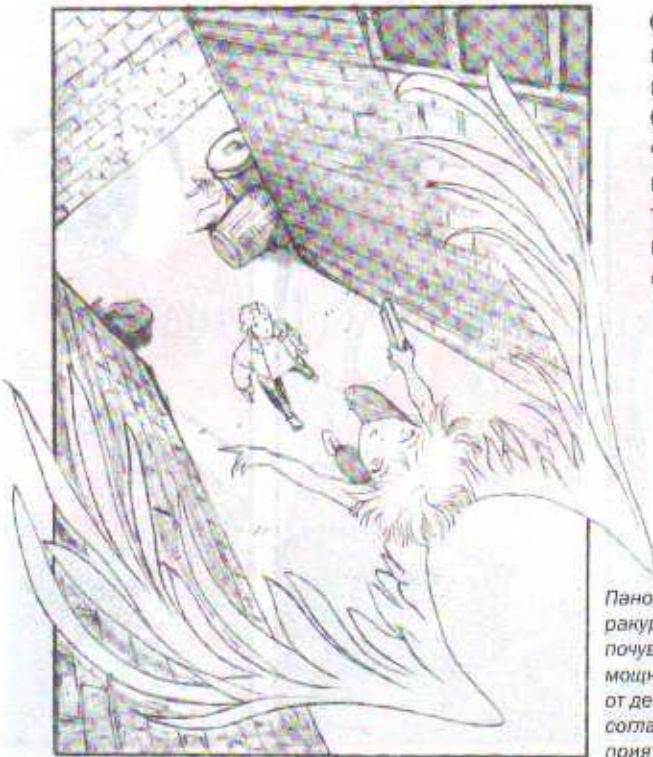
Усиьте передний план детальной прорисовкой пистолета.



Сильные силуэты и контрастные тона помогут сделать кадр более интересным.

ВЕРХНИЕ И НИЖНИЕ РАКУРСЫ

Одним из главных достоинств опытного рисовальщика комиксов является умение поднять читателя над сценой и показать все происходящее сверху, в *верхнем ракурсе*. Соответственно, художник может расположить читателя так, чтобы тот видел всю сцену снизу, в *нижнем ракурсе*. Чередование верхних и нижних ракурсов придает сюжету дополнительную динамику и предотвращает визуальную монотонность. Кроме того, верхние ракурсы вызывают одни специфические эмоции, а нижние ракурсы — совсем другие.



Панорамный кадр в *верхнем ракурсе* заставляет читателя почувствовать себя беспомощным и отстраненным от действия. В этой сцене, согласно читательскому восприятию, мальчик не может сделать ничего для спасения себя или кого-нибудь другого.



Небольшой наклон этого *нижнего ракурса* вызывает ощущение благоговения. Крылатая фигура выглядит всемогущей, и мальчик, кажется, понимает, что сейчас произойдет что-то очень важное.



Панорамный кадр, выполненный с высокой точки обзора, создает умиротворяющий, успокаивающий эффект. Это великолепный ракурс для начальных и финальных сцен.



Силуэты создают настроение драматичности, беспокойства и угрозы, особенно когда они выполнены в *нижнем ракурсе*.

СТЫКОВКА КАДРОВ

Вы уже научились думать не только о создании интересных персонажей, но и о том, как расположить их в кадре. Следующий шаг — понимание того, как вести повествование от кадра к кадру. Теперь вы должны научиться состыковывать кадры в один общий ряд. Вот два технических приема, которые помогут решить эту задачу.



УКРУПНЕНИЕ ПЛАНА БЕЗ ИЗМЕНЕНИЯ РАКУРСА

Этот прием обычно используется, когда в сцене мало действия. Он фокусирует внимание на размышлениях персонажа, приближая к нему читателя по мере того, как мысли героя обретают конкретную форму. Этот же прием можно использовать для выявления мелких предметов, неразличимых на большом расстоянии. Постепенно укрупняя план, не забывайте добавлять новые детали.

ИЗМЕНЕНИЕ РАКУРСОВ СОСЕДНИХ КАДРОВ

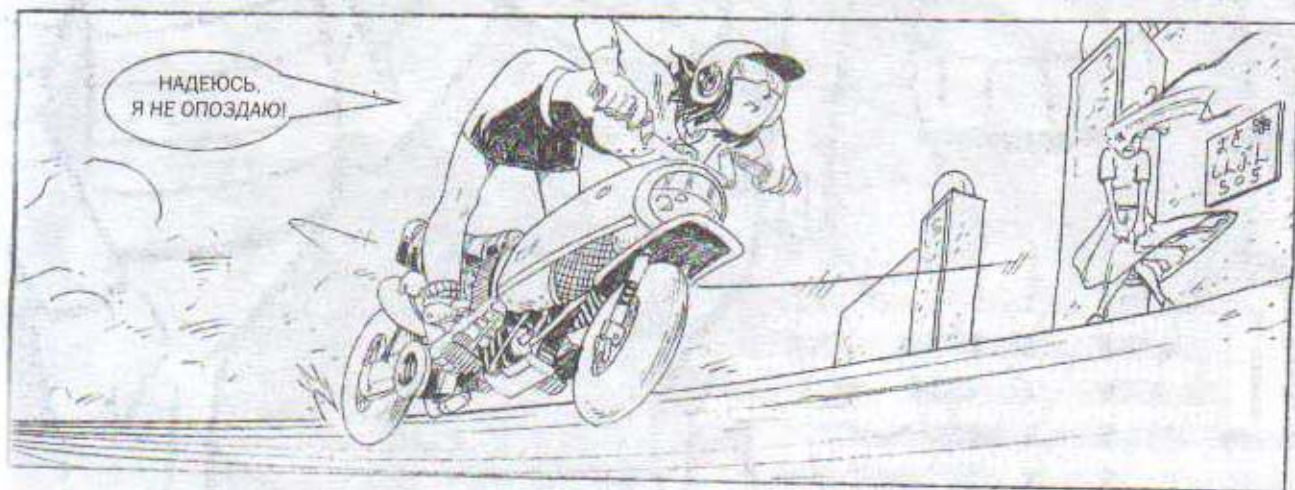
Иногда вы изменяете ракурсы для того, чтобы создать атмосферу возбуждения и значимости происходящего события. Изменение ракурсов соседних кадров придает сцене дополнительную энергию и раскрывает новые черты персонажа. Кроме того, этот прием заставляет аудиторию насторожиться и почувствовать свою сопричастность.



ПЕРЕХОДЫ ТУДА И ОБРАТНО МЕЖДУ ДВУМЯ СЦЕНАМИ

Представьте, что вы рисуете сцену схватки героини с чудовищем, а следующая сцена изображает журналистку, получающую нагоняй от босса. Вы можете дорисовать первую сцену до конца, а затем перейти к следующей. Или же переплести сцены так, словно они происходят

одновременно. Перескакивая с одной сцены на другую и обратно, вы связываете их вместе и вводите в рассказ элемент тикающих часов, выводя на передний план фактор времени.



РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ЯПОНСКИЕ ВЫРАЖЕНИЯ



Предлагаю вам несколько страниц распространенных японских слов и выражений, которые могут пригодиться и туристу, и создателю манги.

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ЯПОНСКИЕ ВЫРАЖЕНИЯ ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ МАНГУ

ДОСИТЭ
[МЕСТО]
НИ ИТТАРА ИИ
ДЕСУ КА?



КАК МНЕ ДОБРАТЬСЯ ДО [МЕСТО]?

Художники, работающие в жанре комиксов, все чаще ездят за границу на разные важные конференции. Такие культурные обмены способствуют углубленному пониманию художественных вкусов, стилей и тенденций в каждой из стран-участниц. Кроме того, они позволяют художникам расширить круг профессиональных контактов, что может привести к появлению новых творческих и карьерных возможностей. Как создателю манги вам будет полезно в какой-то момент вашей карьеры подумать о поездке в Японию. Ибо паломничество в Мекку манги с деловой целью или ради удовольствия непосредственно познакомит вас с культурой, представленной в комиксах, которые вы любите рисовать.

Естественно, приехав в Японию, вам нужно будет как-то общаться. Забудьте о посещении многих европейских городов, где каждый второй понимает по-английски. В Японии вам будет трудно найти нужный адрес, если вы не сможете спросить, как туда пройти. Кроме того, у вас возникнут специфические нужды по художественной части. Вы можете не найти словарь, в котором есть ключевые слова и выражения, необходимые иллюстратору книг комиксов. К тому же, когда вы будете принимать художников из Японии на конференциях в вашей стране, на них, безусловно, произведет приятное впечатление тот факт, что вы проявили столько интереса и усердия, чтобы научиться выражать некоторые ваши мысли по-японски.

МАНГА-КА ТО СИТЕ
СИГОТО СИТАИ ДЕСУ!
ВАТАСИ НО Э О
МИСЭТЭМО ИИ ДЕСУ КА?



Я ХОЧУ ПОЛУЧИТЬ РАБОТУ РИСОВАЛЬЩИКА МАНГИ!
МОГУ Я ПОКАЗАТЬ ВАМ МОИ РИСУНКИ?

СЛОВА, КОТОРЫЕ ВЫ ДОЛЖНЫ ЗНАТЬ

СЁДЗЁ = ДЕВОЧКИ
(Относится к комиксам, рассчитанным главным образом на девочек.)

СЁНЭН = МАЛЬЧИКИ
(Относится к комиксам, рассчитанным главным образом на мальчиков.)

СЕЙНЕН = ЮНОША
(Относится к комиксам, рассчитанным главным образом на юношей.)

ОТАКУ = это слово получило значение "восторженный ПОКЛОННИК МАНГИ", или "СТРАСТНЫЙ ЛЮБИТЕЛЬ", лишившись всех отрицательных оттенков, которые раньше оно имело в Японии.

СЮППАН-СЯ = ИЗДАТЕЛЬ

ОРИ КА БАН = ПОРТФЕЛЬ

МАНГА-КА = ХУДОЖНИК, РИСУЮЩИЙ МАНГУ

Э НО ДО ГУ = ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

НЕНСЮ-СЯ = РЕДАКТОР

ТОКО = ПОДАЧА ДОКУМЕНТОВ

СИГОТО = РАБОТА