

Элина Эллис

ВЗРОСЛАЯ КНИГА О ДЕТСКОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ



Как нарисовать свою яркую историю

УДК 75.056-053.2
ББК 85.15
Э47

Издано с разрешения автора

Эллис, Элина
Э47 Взрослая книга о детской иллюстрации : как нарисовать свою яркую историю / Элина Эллис. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2020. — 240 с. : ил.

ISBN 978-5-00100-986-3

Красивое и вдохновляющее руководство расскажет обо всех аспектах создания детской иллюстрированной книги — от идеи и разработки персонажей до сборки макета и обложки. Элина Эллис развеет страхи и сомнения начинающих художников и поможет сделать первые шаги в профессии иллюстратора.

УДК 75.056-053.2
ББК 85.15

Издание для досуга

Эллис Элина

ВЗРОСЛАЯ КНИГА О ДЕТСКОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ

Как нарисовать свою яркую историю

Шеф-редактор *Ольга Архипова*
Ответственные редакторы *Ольга Киселева,*
Татьяна Медведева
Литературный редактор *Ольга Нестерова*
Арт-директор *Мария Красовская*
Леттеринг обложки *Юлия Русакова*
Верстка обложки *Наталья Майкова*
Макет и верстка *Юлия Анохина*
Цветокоррекция *Владимир Постево*
Корректоры *Евгения Мазаник, Надежда Петров*

Изготовитель: ООО «Манн, Иванов и Фербер»
123104, Россия, г. Москва, Б. Козихинский пер.,
д. 7, стр. 2, оф. 24

mann-ivanov-ferber.ru
facebook.com/miftvorchestvo
vk.com/miftvorchestvo
instagram.com/miftvorchestvo

ISBN 978-5-00100-986-3



Все права защищены.

Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

© Элина Эллис, 2020

© ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2020

Использованные иллюстрации

© Валерия Камелькова, 2020 («Медведица», с. 47; «Дед Мороз с мешком», с. 47)
© Анна Чернышова, 2020 («Дед Мороз, эскиз», с. 49; «Дед Мороз», с. 49)
© Katsiaryna Dubovik, 2020 («На ладони», с. 51; «Красные туфли», с. 51; «Рыбак», с. 51)
© Виктория Семькина, 2020 («Человек с бумажным стаканчиком, эскиз», с. 57; «Человек с бумажным стаканчиком», с. 57; «Крыши», с. 58; «Фигура в красном комбинезоне», с. 58; «Лица в профиль», с. 58; «В автобусе», с. 61; «Мальчик в тельняшке», с. 62; «Много дел», с. 230; «В иллюминаторе», с. 230; «Портреты», с. 232)
© Daniel Miyares, 2020 («Корабли прибывают», с. 185; «Кролики в лесу», с. 185; «Холод в воздухе», с. 185)
© Maisie Paradise Shearring, 2020 («Во дворе», с. 217; «Дети с платками», с. 217; «Пловчихи», с. 217)
© Алиса Юфа, 2020 («У витрины магазина», с. 221; «Снежная улица», с. 221)

© Артем Костюкевич, 2020 («Мальчик-зайчик», с. 227; «В транспорте», с. 227; «На дороге», с. 228)
© Максим Покалев, 2020 («Оля и Коля», с. 234; «Сосиски и волки», с. 234)
© Мария Михальская, 2020 («Сон», с. 238; «Ангел», с. 238; «Красный дом», с. 239)
© Benji Davies, 2017 («Под кроватью», с. 214, из книги The Grotlyn by Benji Davies. Публикуется с разрешения HarperCollins Publishers Ltd.)
© Benji Davies, 2018 («Кормление птиц», с. 215, из книги Grandma Bird by Benji Davies. Публикуется с разрешения Simon & Schuster UK Ltd.; «Мальчик с сачком», с. 215. Публикуется с разрешения Benji Davies Ltd c/o The Bright Agency)
Иллюстрации Анны Десницкой (с. 224, 225) из книги «История старой квартиры», издательство «Самокат», 2016
© Десницкая А., иллюстрации, 2016
© ООО «Издательский дом «Самокат», 2016

Содержание

ОТ АВТОРА	4
СТРАХИ И СОМНЕНИЯ	10
ЧТО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ	28
С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ КНИГА	64
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА	108
СЕКРЕТЫ КОМПОЗИЦИИ	138
ЦВЕТ В ИЛЛЮСТРАЦИИ	168
НЕСКОЛЬКО ВОПРОСОВ НАПОСЛЕДОК	192
ИНТЕРВЬЮ С МАСТЕРАМИ	212



ОТ АВТОРА

Сколько бы вам ни было лет и что бы ни творилось в вашей жизни, если вам интересна детская иллюстрация, если вы подумываете о создании собственного проекта или хотите работать с издательствами — вам нужна эта книга.

Когда я была маленькой, я очень любила рисовать. Родители даже отдали меня в кружок при художественной школе, однако через год я сбежала. Мне было безмерно скучно изображать кубы, конусы и складки на какой-то тряпочке, висящей на стуле. Я хотела рисовать фей и единорогов, но этого в кружке не приветствовали. За год меня похвалили только один раз, когда я нарисовала лису. Точнее, лису дома нарисовала моя бабушка, а я в классе выдала ее за свою. На этом мое художественное образование закончилось, так и не успев начаться.

Потом была школа, художественная гимнастика, углубленное изучение иностранных языков, университет, образование экономиста, переезд в Англию, работа в офисе, семья... «А что же рисование?» — спросите вы. А рисование по-прежнему было частью моей жизни. Я рисовала в школе на уроках, в университете на лекциях, дома после работы. Я никогда не думала, что мое хобби станет чем-то большим, пока мне однажды не предложили проиллюстрировать детскую книгу.

Можно сказать, Вселенная наконец-то схватила меня за рукав и ткнула носом в любимое дело, к которому я никогда не относилась серьезно. Одна писательница сидела в парикмахерской и сетовала на то, что не может найти иллюстратора для своей новой книги. В соседнем кресле находился мой друг, который предложил ей обратиться ко мне, зная, что я неплохо рисую. Она обратилась.

На тот момент мне было почти тридцать, я отходила от весьма болезненного развода, работала на полную ставку экономистом и растила сына. Разумеется, я хотела отказаться от этого предложения. Кто я такая, чтоб иллюстрировать детские книги?

Я боялась провалиться с треском в этом новом и совершенно непонятном деле, но еще больше меня пугала перспектива превратиться в бесцветную моль, безразлично хлебющую остывший чай за запыленным кухонным столом. Казалось, именно так заканчивают люди, которые отказывают себе в удовольствии быть собой и делать то, что по-настоящему хотят делать. И я согласилась. Не зря же я рисую всю жизнь? Может, это мое призвание? Так в итоге и оказалось. Но поняла я это не сразу.

Первая книга далась мне невероятно тяжело. Чем дальше мы углублялись в проект, тем больше я понимала, что ничего не знаю и не умею. Каждый рисунок перерисовывала



много раз, и все было не то. Как научиться? Где брать информацию? С чего вообще начинать? Как строится композиция рисунка? Какими материалами работать? На какой бумаге? Как переводить рисунки в цифровой формат? У меня был миллион вопросов — и ни одного ответа.

Но дорогу осилит идущий! Сначала я скупила все пособия по детской книжной иллюстрации, которые сумела найти, и изучила их от корки до корки; перечитала все тематические блоги и сайты; обошла все библиотеки и книжные магазины в округе; стала очень внимательно рассматривать и анализировать детские книги, выписывать авторов и иллюстраторов, которые мне нравятся, изучать их биографии и техники работы. Я стала ходить на книжные выставки и ярмарки, научилась работать в Adobe Photoshop и других графических программах.

Большинство моих источников информации были на английском языке. На русском мне не удалось найти ни одной книги и даже ни одного сайта о том, как иллюстрировать детские книги. Но и европейские источники не давали полной картины.

Кроме всего перечисленного, я пыталась напрямую общаться с уже известными авторами и иллюстраторами и задавать им вопросы. На большинство моих писем никто не ответил, а те ответы, которые я получила, сводились к одному: мне нужно художественное образование, получить которое у меня не было ни малейшей возможности. Я поняла, что профессионалы не спешат раскрывать свои секреты новичкам за пределами учебных заведений. Чаще всего у них просто нет на это времени. Но теперь, побывав по обе стороны баррикад, я хорошо знаю, насколько новичкам нужна поддержка профессионалов и насколько важно делиться своими знаниями в более доступных форматах. Без этого многие, даже очень талантливые люди, остаются за бортом — не потому, что не могут, а потому, что не знают как.

Я решила, что буду делиться полученными знаниями со всеми, кому интересна эта тема. Завела блог, который веду до сих пор. В нем собрано все самое нужное, важное и полезное по теме детской иллюстрации (illustrator-uroki.com/blog).

Однако все это было позже. А тогда я была несмышленным гадким утенком, который пытался расправить крылья в совершенно новой для себя роли. Я была одна в чужой стране. Все мои друзья и родственники говорили, что я сошла с ума и у меня нет шансов, что в этот бизнес не пробиться без связей и образования. Но я стучала во все двери и даже лезла во все форточки! Я высылала свои рисунки в издательства, показывала их онлайн, создала собственный блог и сайт на английском, а также загрузила свое портфолио на все бесплатные платформы, которые на тот момент мне удалось найти.

Вопреки всем увещаниям постепенно меня стали замечать. Я стала получать заказы, и у меня появился арт-агент. Теоретические знания из книг и других источников начали подкрепляться практическими навыками и умениями. Постепенно я смогла уйти с основной работы и стать профессиональным иллюстратором.



С тех пор прошло десять лет. Я проиллюстрировала множество книг для самых разных издательств по всему миру, получила диплом магистра искусств по специальности «Детская иллюстрация» в Кембридже, победила в нескольких престижных международных конкурсах, мои книги можно купить практически в любом книжном магазине Европы и Америки. Я стала не только иллюстратором, но и автором детских книг. Я путешествую, преподаю, читаю лекции, участвую в социальных проектах. У меня все получилось!

Так для кого же я писала эту книгу? Прежде всего для себя десять лет назад. Для той уже не совсем юной девочки с кучей обязательств, без знаний, связей и образования, но с большим желанием освоить новую профессию и найти свое призвание. Если бы у меня тогда была такая книга, я бы развивалась гораздо быстрее. Было бы пролито меньше слез, съедено меньше шоколада, и выпито меньше кофе и валерьянки.

А еще я написала эту книгу для вас. Для тех, кто хочет освоить искусство детской иллюстрации, но не может бросить все и снова стать студентом. Для тех, кто считает, что у него нет шансов, потому что уже есть другая работа, возраст не тот, не хватает ресурсов и времени. Эта книга сэкономит вам время и сбережет нервы! Она поможет вам поверить в то, что не боги горшки обжигают и все возможно. Вы получите все необходимые знания, чтобы создать что-то по-настоящему достойное и заслуживающее внимания. Кроме того, эта книга для тех, кто уже умеет рисовать или даже занимается иллюстрацией, но хочет структурировать свои знания, упорядочить рабочий процесс и добиться большего.



Сколько бы вам ни было лет и что бы ни творилось в вашей жизни, если вам интересна детская иллюстрация, если вы подумываете о создании собственного проекта или хотите работать с издательствами — вам нужна эта книга. Как справочник, как учебник, как источник вдохновения, как конструктивный толчок в нужном направлении.

СТРАХИ И СОМНЕНИЯ

Любое творчество связано с риском. Каждый новый проект — это прыжок с обрыва в полную неизвестность. Но всякий раз, когда вам хочется спрятать подальше альбом для рисования, потому что страшно начать, подумайте о другом риске — о риске так и не реализовать себя.

Вы боитесь начать свой первый проект? Боитесь создать портфолио и показать свои рисунки людям? Или даже боитесь рисовать? Давайте поговорим о страхах. Согласитесь, немного бессмысленно изучать эту книгу дальше, если страх остановит вас еще на стадии мысли о собственном проекте.

Бояться — это нормально. Я дрожу как осиновый лист перед началом каждого проекта. Я боюсь, что не смогу перенести картинку в голове на бумагу, не смогу выразить мысль, настроение, посыл книги; боюсь, что моя работа никому не понравится, а главное, она не понравится мне самой; боюсь, что не успею к сроку и не оправдаю ожидания издательства. Вы бы знали, как меня трясло во время работы над этой книгой! Я же ничего подобного раньше никогда не делала! Все, на чем держится моя креативность и работоспособность, — это каждодневные маленькие победы над собственными страхами. Давайте начнем бороться и с вашими страхами прямо сейчас. Для начала ответьте, пожалуйста, на один серьезный вопрос.

Зачем вам это надо?

Зачем вы рисуете? Это хобби? Внутренняя потребность? Работа? Можете прямо по пунктам записать, что заставляет вас браться за карандаш или кисточку и что вам это дает. Может оказаться, что ваш страх — это просто одна из отговорок, которую вы придумали, чтобы все-таки не рисовать. Я, например, хотела бы играть на пианино. Но меня не вдохновляет мысль о том, чтобы практиковаться по несколько часов в день. Я могла бы сказать, что боюсь, что у меня нет времени или мне лень. Но причина на самом деле одна: мне это не очень нужно.

А вот без рисования мне плохо. Для меня рисование как воздух. Это самая естественная потребность — как дышать, пить воду и бегать по утрам. Я рисую не потому, что это у меня хорошо получается. Скорее, наоборот, у меня хорошо получается потому, что я все время рисую. Если у вас есть физическая потребность в рисовании, если вы не можете представить свою жизнь без него, значит, у вас есть и определенный (хотя,

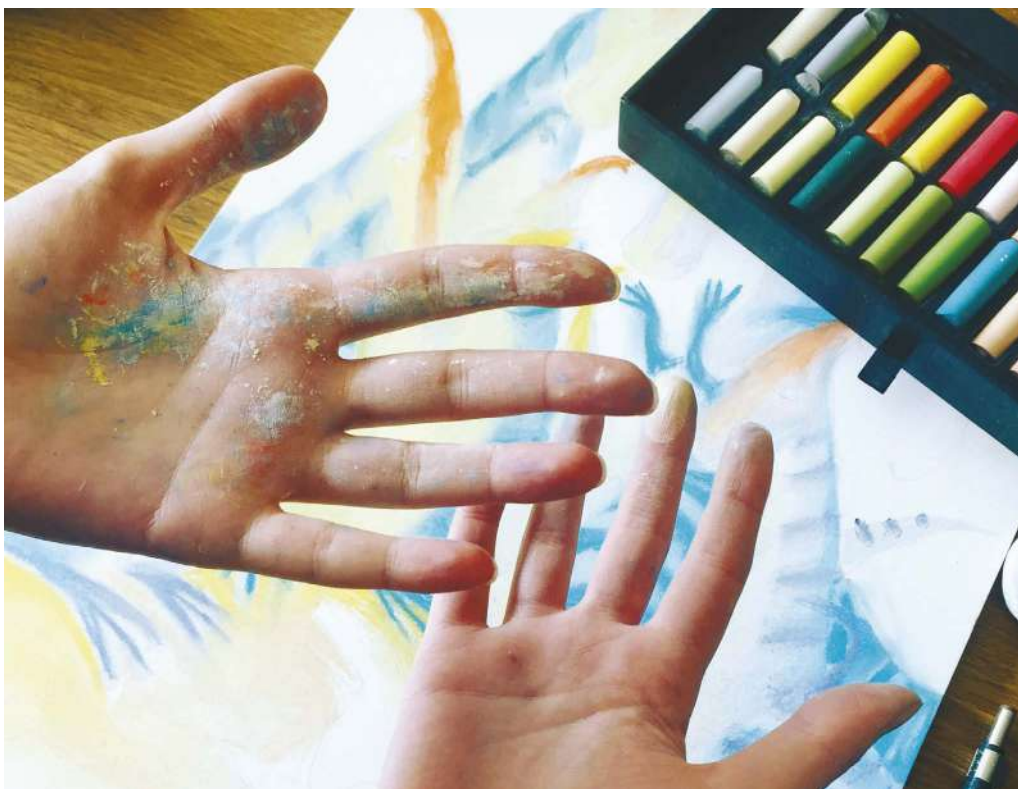
может, и глубоко зарытый) талант. Если бы у вас не было природных наклонностей, вам бы просто не хотелось рисовать. У вас были бы другие интересы. А раз есть желание и способности, значит, дело за малым — за практикой и знаниями!

Страх чистого листа

Иногда самое сложное — это начать: провести первую линию, записать первую идею. Во многих из нас с детства живет комплекс отличника. Каждый рисунок должен получаться красивым и правильным, в точности таким, как идеальная картинка у нас в голове. А еще обязательно, чтобы он всем понравился. Ну а раз так не выходит, значит, нечего и начинать. Поверьте: все, что вы рисуете, даже если оно кажется вам кривым, косым и безобразным, — это очень здорово! Ведь вы создаете что-то из ничего, вы делитесь частичкой себя с миром, вы совершенствуетесь.

Есть несколько способов помочь себе сделать первый шаг.

- **Начните с дешевой бумаги небольшого формата.** Не покупайте сразу же дорогие скетчбуки в кожаных переплетах. Вы будете бояться их испортить. Кроме того, они тяжелые и громоздкие. Мысли о том, сколько страниц нужно изрисовать, чтобы заполнить такой фолиант, будут вас демотивировать. Купите маленькие блокноты с универсальной бумагой формата А5, можно даже в бумажном переплете. Такой блокнот удобно носить с собой, и его не жалко испортить. Лучше покупать блокноты с переплетом, а не на пружине. Тогда вы сможете рисовать не только в формате страницы А5, но и в формате разворота А4.
- **Начните с простого карандаша, спрячьте стирательную резинку.** Если есть ластик, есть и соблазн им воспользоваться. Вы проведете больше времени, стирая и подправляя, чем рисуя. Учитесь принимать все свои рисунки, в том числе и не очень удачные, такими, какие они есть. Сохраняйте их, и тогда в будущем вы сможете отследить свой прогресс. Оставляя только самые удачные работы, вы не будете видеть своих ошибок. Кроме того, отсутствие стирательной резинки делает ваши линии более уверенными и свободными, ведь вы точно знаете, что вам не придется их стирать.
- **Для начала в вашем арсенале может быть только простой мягкий (6В–8В) карандаш.** Он дает самый широкий спектр линий, с ним удобно контролировать нажим и штриховать, создавая не только линию, но и пятно. И наконец, четкие уверенные линии всегда предпочтительнее еле заметных. Вы лучше будете видеть и понимать, что у вас получается, а что нет.
- **Не начинайте с пустого листа.** Проведите линию, поставьте точку. Самое сложное — переступить барьер этого чистого, белого пространства. Но мозг можно



обмануть. Произвольно проведите несколько линий, поставьте кляксу, нарисуйте кружки. Пусть на листе уже что-то будет, с чем можно работать. Тогда страх «испортить» его исчезнет.

- **Рисуйте всегда и везде.** Особенно на улице. Рисуйте детей в парке, людей в метро и кафе, зверей в зоопарке, птиц за окном. Это не только лучшая практика для любого иллюстратора, но и прекрасная возможность избавиться от страхов, ведь ваши модели не станут вам позировать. Они будут в постоянном движении, а вам придется рисовать предельно быстро. У вас просто не останется времени на страх. За час рисования в парке на лавочке вы незаметно для себя можете изрисовать половину блокнота, каждые пять минут начиная с чистого листа.
- **Не носите с собой весь ассортимент художественного магазина.** Мысль о том, что целую гору принадлежностей надо будет доставать, где-то раскладывать, а потом еще выбирать, чем рисовать, подавляет. Когда привыкнете к простому карандашу, советую добавить в свой арсенал пару цветных, желательно акварельных, брашпен с водой, брашпен с тушью, пару угольных карандашей, капиллярную или гелевую ручку. Все ваши рабочие материалы должны помещаться в кулаке одной руки или в кармане. И все! Этого хватит буквально на все случаи жизни!

Дорожный набор для рисования

У меня есть два дорожных набора инструментов.

- 1 Набор для путешествий.** В него входит все, что вы видите на фото справа. Цвета я каждый раз варьирую, но беру не более трех-пяти. Все материалы в наборе сочетаются между собой, их можно комбинировать друг с другом и накладывать один на другой.
- 2 Набор для уличных зарисовок.** Если я просто иду на прогулку рисовать, то беру лишь два-три материала из списка. Секрет в том, чтоб ограничить себя в выборе. Это экономит время, вытаскивает вас из зоны комфорта и заставляет искать новые решения.

Вот список инструментов в наборе для путешествий.

- 1 Скetchбук формата A5 объемом 20 страниц с мягкой обложкой и плотной бумагой.** Легкий, дешевый, поместится в любую сумочку.
 - 2 Точилка KUM.** Она позволяет оставлять длинный грифель в карандаше.
 - 3 Стирательная резинка Faber Castell.** Иногда я рисую резинкой, но практически не использую ее по назначению.
 - 4 Сложенная вчетверо плотная кухонная салфетка,** чтобы вытирать брашпены и руки.
 - 5 Брашпен с водой для размывания других материалов** (акварельных карандашей, туши, мелков).
 - 6 Брашпены с чернилами.** Мне нравятся Pentel за их ворсовую кисточку, которая позволяет рисовать подвижную живую линию, и возможность менять резервуары.
 - 7 Широкая точилка для мелков Stabilo Woody 3 in 1.**
 - 8 Мелки на восковой основе Stabilo Woody 3 in 1.** Они рисуют на любой поверхности, выглядят на бумаге как масляная пастель, но при этом отлично размазываются пальцем и размываются водой, создавая интересные текстурные пятна.
 - 9 Пара тюбиков с акриловой гуашью** для создания однородных ярких пятен с плотным покрытием.
 - 10 Широкие акварельные маркеры Faber Castell.** Это альтернатива брашпенам в дороге, но у них более статичная кисточка и менее подвижная и живая линия.
 - 11 Легкий тряпичный пенал,** куда помещается все необходимое.
 - 12 Перьевые ручки с загнутым пером Sailor Japan** для создания более живой рельефной линии и **с обычным пером Lamy** для однородной качественной линии.
 - 13 Простые карандаши Faber Castell.** Твердый 5H для обозначения композиционных элементов и мягкий 8B для постоянного рисования.
 - 14 Двухсторонний карандаш Caran d'Ache** для двухцветных зарисовок.
 - 15 Несколько цветных карандашей, желательно акварельных.** Я чаще всего пользуюсь Faber Castell.
 - 16 Парочка графитовых карандашей** для создания глубокого черного. Я предпочитаю Cretacolor и General's Charcoal.
 - 17 Пара маленьких тюбиков с гуашью Winsor & Newton.** Иногда вместо гуаши беру пару тюбиков с акварелью.
-



11



1



12



13



14



15



16



17



10



4



2



3



5



6



8



7



9





Страх конкуренции

Второе препятствие на вашем творческом пути — мысли о том, что кто-то рисует лучше вас, что все гениальное уже создано, все хорошие идеи разобраны, рынок детской книги переполнен талантливыми авторами и иллюстраторами. Куда вам с ними тягаться? Разумеется, как бы хорошо вы ни рисовали, всегда найдется кто-то, кто делает это лучше вас. На мой взгляд, это не повод останавливаться, а стимул работать дальше. Это значит, что вам есть к чему стремиться.

ДНК всех людей нашей планеты совпадает на 99,9%, и лишь оставшаяся 0,01% делает мир *Homo sapiens* таким разнообразным. Так же и с иллюстрацией. Да, многие рисуют на одни и те же темы, используют похожие материалы, работают в сходных стилях, но тем не менее работа каждого художника остается уникальной, если только он откровенно не копирует другого художника.

Даже если интерпретаций Красной Шапочки уже существует безмерное множество, это совсем не значит, что ваша Красная Шапочка будет похожа на чью-то еще. Она будет неповторима, так же как и вы! В книге Остина Клеона «Кради как художник»^{*} очень хорошо рассказывается о том, как заимствовать идеи, стили и сюжеты, смешивать их между собой и получать в итоге нечто совершенно уникальное. Все знают известную фразу Пикассо: «Хорошие художники копируют, великие художники воруют». Давайте учиться «воровать», как великие художники.

^{*} Клеон О. Кради как художник. 10 уроков творческого самовыражения. М. : Манн, Иванов и Фербер, 2019.

Страх критики

Начнем с самокритики, так как она, на мой взгляд, еще опаснее критики со стороны. Очень часто мы сами выносим приговор себе и своим работам еще до того, как решимся кому-то их показать.

Если вы не садитесь рисовать из-за страха, что ваши творения не понравятся вам самим, что вместо бабочки получится динозавр, эта проблема решается просто. Рисуйте одних бабочек каждый день, и к концу недели они начнут походить на бабочек! Ничто хорошее не дается просто и быстро. Если вам кажется, что кто-то творит с легкостью, скорее всего, у него на это ушли годы практики. И если вам не нравится, что у вас получается, это хорошо. Значит, вам есть к чему стремиться и следующий рисунок будет лучше. Здесь главное — не останавливаться!

Что касается критики со стороны окружающих, она неизбежна. Это неотъемлемая часть любого творческого процесса. Если вы хотите всем нравиться, рисуйте стодолларовые купюры. Помните: раз вас критикуют, значит, на вас обращают внимание и ваши рисунки вызывают какие-то эмоции. Не ругают только тех, кто ничего не делает.



Есть два типа критики — конструктивная и деструктивная. Первая работает на вас, вторая — против вас. Конструктивная критика несет в себе решение проблемы. Она чаще всего исходит от людей, которые разбираются в вашем деле, и звучит примерно так: «Вот тут получилось не очень, потому что... Можно попробовать сделать вот так... или так...» К такой критике прислушивайтесь, анализируйте ее и принимайте к сведению, но соглашаться даже с ней вы не обязаны. В конце концов, даже профессионалы не всегда оказываются правы.

Если же человек говорит, что ему ваша работа просто не нравится, но не может объяснить почему, это критика деструктивная. Она не несет в себе решение проблемы и не имеет для вас никакой ценности. Такую критику нужно просто игнорировать. Это белый шум. Что-то где-то жужжит, но к вам не относится.

Творческий блок

Творческий блок (или ступор) не имеет никакого отношения ни к таланту, ни к опыту. Если вы остановились на полпути, это еще не значит, что все пропало и пора сушить весла, то есть кисти. Ступор случается со всеми на самых разных стадиях работы. Иногда, часто очень внезапно, запас хороших идей исчерпывается, руки опускаются, результаты работы кажутся ужасными и хочется все бросить, залезть под стол и жалобно оттуда скулить. Это тоже нормально.

Что делать, если вы, выражаясь словами марафонца, уперлись в невидимую стену?

- **Сделайте зарядку.** Поприседайте, поотжимайтесь, постоит на голове. Кровь, обогащенная кислородом, разольется по телу, выброс эндорфинов поднимет настроение, стакан воды после зарядки подкрепит истощенные клетки головного мозга — и буквально через полчаса вы снова готовы к бою!
- **Пойдите на прогулку.** Еще Ницше утверждал, что ходьба пешком «дает крылья его творческому воображению». Особенно хорошо влияет ходьба на дивергентное мышление (способность к поиску разных путей решения одной и той же проблемы), а это важная составляющая креативности. Я почти каждый день хожу на прогулку, и мои лучшие идеи родились именно на улице.
- **Сделайте перерыв в работе над проектом.** Возможно, вы просто устали от него и нужно переключить внимание на что-то еще. Другой проект, встреча с друзьями, уборка... Переключение внимания стимулирует мозг. Проект будет «дозревать» в вашем подсознании, и, возможно, вы сами удивитесь новым идеям, которые появятся, когда вы к нему вернетесь.
- **Найдите группу по интересам.** В интернете таких групп и сообществ очень много. Не бойтесь просить совета и делиться проблемами. Люди в большинстве своем

THE CREATIVE PROCESS



искренне готовы помочь, и если вы умеете принимать критику, то получите много пользы от такого общения. Не бойтесь и того, что вашу идею кто-то «украдет», если вы решите ее поделить онлайн. Скорее всего, как минимум 100 человек в тот же момент, что и вы, работают над точно такой же идеей. Ничто не ново под луной, и мы все черпаем свои идеи из одного информационного колодца.



— **Обратитесь за помощью.** Даже просто поговорить о проекте и проблемах, с которыми вы столкнулись, может быть очень полезно. Одной из главных причин моего переезда в Кембридж и поступления на отделение иллюстрации было желание оказаться в среде единомышленников. Совместное обсуждение проектов, обмен знаниями, техниками и личным опытом, трагедиями и триумфами — все это оказалось даже полезнее, чем лекции и практические задания. После окончания университета я организовала в Кембридже «Клуб иллюстраторов». Мы встречаемся раз в неделю и обсуждаем свои проекты, делимся идеями, просим совета. Обычно я буквально улетаю с таких встреч на крыльях вдохновения и приземляюсь прямо за рабочий стол, готовая к новым подвигам!

Помните, что любое творчество связано с риском. Риском быть непонятым и неоцененным, риском провала, риском разочарования. Каждый новый проект — это прыжок с обрыва в полную неизвестность. Но всякий раз, когда вам хочется спрятать подальше альбом для рисования, потому что страшно начать, подумайте о другом риске — о риске так и не реализовать себя. Возможно, у вас есть замечательные идеи и талант и вы могли бы подарить этому миру прекрасные произведения, но об этом никто никогда не узнает, потому что вы так никогда и не попробовали. Вот чего действительно стоит бояться!

Я частенько думаю: а что было бы, если бы десять лет назад я струсилась? Если бы я послушала окружающих и решила, что мне это не по плечу, что я слишком много хочу и это невозможно? Тогда не было бы ничего. Ни одной моей книги, ни одного рисунка. И этой книги тоже. У меня от этой мысли мурашки по коже.



В поисках вдохновения

После слов «Я боюсь» обычно следуют слова «Я не знаю, что мне рисовать. У меня нет хороших идей». Откуда же черпают идеи другие художники и иллюстраторы? Где живет то самое мифическое животное под названием «вдохновение», которое мы все пытаемся поймать за хвост?

Я не очень верю в капризную музу, которая иногда прилетает бог весть откуда, садится художнику на плечо и нашептывает гениальные идеи. Я лично с ней не знакома. Зато я верю в системную работу и здравый смысл. Пикассо говорил так: «Когда вдохновение приходит ко мне, оно застает меня за работой».

А еще я верю в основной закон сохранения энергии. На мой взгляд, творческая энергия, так же как и любая другая, не рождается из ничего и не исчезает бесследно. Она просто трансформируется и перетекает из одной формы в другую. И если вы примете за аксиому, что для того, чтобы произвести что-то стоящее, надо сначала потратить что-то стоящее, все встанет на свои места. Я полагаю: это и есть главный секрет творческого успеха. Причем качество того, что мы производим, напрямую зависит от качества того, что мы потребляем.

Иллюстратор, как губка, впитывает в себя весь окружающий мир, чтобы в памяти и сердце осталось самое нужное в работе.

Вся моя жизнь построена на бесконечном сборе информации — не только визуальной, но и интеллектуальной, социальной, культурной.



Моя коллекция необходимых для творчества ресурсов состоит из четырех групп.

1. Интеллектуальная коллекция (книги, журналы, фильмы, блоги, сайты)

Все, что я читаю, слушаю и смотрю, питает мое воображение. Это означает, что я просто не могу себе позволить тратить драгоценное время на бульварное чтиво, дешевые мыльные оперы и праздное блуждание по социальным сетям. Подобное времяпрепровождение не помогает мне развивать интеллект и креативность. При этом я очень много читаю, и не только ради удовольствия. Марк Твен как-то сказал, что человек, который не читает, не имеет преимущества перед человеком, который не умеет читать. Если я собираюсь создавать качественные книги, я должна сначала научиться их читать.

Мне интересен этот мир, и я пытаюсь разобраться в нем чуть глубже. Я нахожусь в постоянном поиске моделей поведения, архетипов, идей и ситуаций, которые я смогла бы применить в своих книгах. Шон Тан, известный австралийский автор-иллюстратор, как-то сказал, что самые интересные истории обычно получаются из тех, которые уже живут в нашем сознании, но мы еще не успели их сформулировать. Они побуждают нас посмотреть на знакомые вещи по-другому, как бы напоминая нам об их истинном значении: как мы живем, с чем сталкиваемся, как думаем и т. д. Я в постоянном поиске таких историй: делаю пометки на полях, вклеиваю закладки, выписываю то, что запало мне в душу. Я плету собственные истории из ниток, надерганных из других источников.

Творить — значит объединять уже существующие фрагменты мыслей, знаний, идей и воспоминаний во что-то новое; соединять, казалось бы, несоединимое; видеть

взаимосвязи даже в хаосе. Стив Джобс сказал об этом так: «Творчество — это создание связей между вещами. Если вы спросите творческих людей, как они сделали что-то, они почувствуют себя немного неловко, ведь в их понимании они ничего не сделали, а всего лишь что-то заметили. В какой-то момент это просто показалось им очевидным. Они связали воедино разные кусочки опыта и синтезировали из них нечто новое».

2. Визуальная коллекция (Pinterest, Instagram, Behance, Google Image, личное рабочее пространство)

Есть такое понятие, как «насмотренность». Чем больше вы изучаете и анализируете качественные работы других художников, тем лучше начинаете понимать, что и как хотите создавать сами. Рисующие люди обладают визуальным типом мышления. Чужие картинки нас вдохновляют и побуждают создавать собственные. Находить и сохранять их вам помогут следующие сервисы.

- **Pinterest** — моя любимая платформа для хранения и систематизации изображений из интернета. Я создала и постоянно дополняю коллекции на самые разные темы: иллюстрации других художников, цветовые комбинации, интересные композиции, текстуры, паттерны, дизайн обложек, типографика, персонажи, постеры и т. д. Любой рисунок или фотография в интернете, которые зацепили мое внимание и могут пригодиться в работе, отправляются в Pinterest в определенную тематическую папку и там ждут своего часа, когда мне нужно будет вдохновение. Посмотреть мои коллекции можно по ссылке: pinterest.ru/elinaellis/.
- **Instagram** — платформа, с помощью которой очень удобно следить за творческим ростом других иллюстраторов. Примерно 90% моей ленты — это работы других художников. Я пролистываю ее за завтраком — и вдохновения хватает мне на целый день, потому что люди по всему миру каждый день создают совершенно потрясающие вещи! Для меня это огромный стимул не отставать. Тут, разумеется, главное — вовремя остановиться, иначе весь день можно разглядывать чужие работы, так и не приступив к собственным. В день на Instagram я трачу не более 20 минут.
- **Behance** — прекрасная платформа для просмотра портфолио и личных проектов других художников и иллюстраторов. Кстати, и ваше портфолио должно поселиться на этой платформе. Она международная, бесплатная и очень удобная. Behance хороша еще и тем, что часто художники показывают не только конечный результат, но и все стадии работы над проектом, начиная с эскизов. Это очень познавательно и полезно.
- Мало окружить себя красивыми картинками в интернете, не менее важно, как выглядит ваше рабочее место. Даже если вы можете выделить себе для рисования только угол в комнате, этот угол должен вас вдохновлять. Повесьте свои любимые рисунки на стену, поставьте на стол красивую чашку с вкусным чаем, положите любимые книги и художественные материалы на полку рядом с рабочим столом. Окружите себя атмосферой творчества и уюта.



3. Социальная коллекция (семинары, лекции, мастер-классы, презентации, флешмобы)

Как я уже говорила, возможность оказаться в творческой среде и найти свою группу единомышленников оказала большое влияние на мое профессиональное развитие. До переезда в Кембридж я работала и рисовала в полнейшем социальном вакууме. В моем окружении не было ни одного человека, который увлекался бы иллюстрацией и детскими книгами. Большинство моих знакомых тихонечко крутили пальцем у виска, когда я, задыхаясь от восторга, рассказывала им о книжках-картинках. Поэтому не упускайте возможность сходить на лекцию или мастер-класс по теме, которая вам интересна и полезна. Вы не только почерпнете новые знания, но и познакомитесь с людьми, которые болеют тем же, чем и вы. Вы найдете единомышленников, а вместе с ними — поддержку и стимул двигаться дальше. Ведь нет ничего более вдохновляющего, чем обмен идеями, опытом, знаниями, энергией с людьми, которые с тобой на одной волне. Если вам сложно выбраться на подобные мероприятия, можете участвовать во флешмобах и творческих объединениях онлайн. Сейчас их проводится великое множество: люди общаются, делятся знаниями, показывают свои работы и совместно создают удивительные вещи.

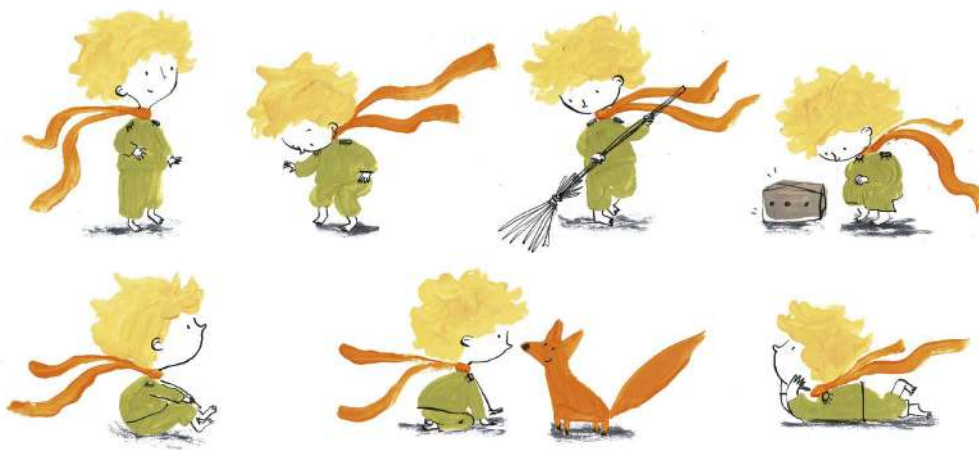
Вот всего лишь несколько из таких флешмобов.

- **They draw and cook** — проект, посвященный иллюстрированным рецептам, периодически проводятся челленджи для всех желающих. Курируют их представители издательств и другие потенциальные заказчики. theydrawandcook.com
- **They draw and travel** — аналогичный проект, посвященный путешествиям. theydrawandtravel.com
- **Illustration Friday** — еженедельный челлендж, где вам нужно проиллюстрировать одно слово. Это международный проект, в котором участвуют тысячи художников. illustrationfriday.com

В Instagram также очень много флешмобов разной продолжительности и сложности.

Например:

- **#365** — люди рисуют весь год по наброску в день и выставляют его в своем профиле.
- **#Inktober** — популярный в том числе и в русскоязычном художественном сообществе ежегодный флешмоб, посвященный работе с чернилами и черно-белой графике. Весь октябрь участники каждый день выкладывают по рисунку на заданную тему под хештегом [#inktober. inktober.com](http://inktober.com)
- **#Folktaletweek** — вы рисуете одну неделю в ноябре на заданные темы.
- **#Mermay** — вы рисуете русалок в мае.
- **#Drawthisinyourstyle** — известные и не очень иллюстраторы выставляют какую-нибудь свою иллюстрацию, которую нужно повторить в своем стиле.
- **День крокодила** — мой ежегодный рисовальный марафон. Анонсы появляются в моем аккаунте Instagram ([instagram.com/elinaellis/](https://www.instagram.com/elinaellis/)), а работы участников можно найти по хештегу [#денькрокодила](https://www.instagram.com/hashtag/dayofthecrocodile/).



4. Коллекция личных наблюдений (ваши скетчбуки, скрапбуки, журналы, записные книжки)

Иллюстратор — это еще и документалист. Мы не просто наблюдаем, мы пытаемся отобразить, запомнить, задокументировать увиденное. Мы рисуем в скетчбуках, пишем в записных книжках, ведем блоги, арт-журналы, странички в социальных сетях. Ведь наши мысли, эмоции и наблюдения крайне мимолетны. Если не запишем и не зарисуем какое-то ощущение или сюжет, они растворятся в суете жизни, и мы потеряем их навсегда. Иллюстратор просто не имеет права разбрасываться столь ценным материалом, потому что это семена, из которых вырастут наши будущие книги и проекты. Кто знает, на какие гениальные идеи натолкнет вас быстрый скетч в кафе или фраза, случайно услышанная в метро.

Если у вас нет вдохновения и вы не знаете, что рисовать, для начала просто соберите свои коллекции. Когда у вас появится интересный материал, из него начнут рождаться не менее интересные идеи.





Рекомендации

- **Читайте о том, что хотите нарисовать.** Хотите создать книжку-картинку? Сколько вы их прочли и проанализировали за последнюю неделю? Хотите нарисовать комикс или графическую новеллу? Что вы о них знаете? Сколько их хранится в вашей библиотеке? Вы должны стать специалистом и настоящим гурманом в той области, в которой хотите творить сами.
- **Проводите время с детьми, для которых мечтаете создавать книги.** Не ограничивайте свое общение только собственными детьми, общайтесь с их друзьями и друзьями их друзей. Все дети разные, и чем больше времени вы будете с ними проводить, тем лучше будете понимать, чего они хотят, чего боятся, о чем думают и к чему стремятся. Организуйте бесплатный кружок по рисованию или чтению в своем дворе или в школе, чаще выбирайтесь на детские площадки, общайтесь с посторонними детьми, играйте с ними, задавайте вопросы, прислушивайтесь к ответам.
- **Ищите ребенка внутри себя.** Взрослые очень любят поучать. Они говорят с детьми свысока, назидательным тоном, думая, что раз им больше лет, значит, они умнее. Это огромное заблуждение, и дети об этом знают. Мы же, авторы и иллюстраторы, создатели детских книг, должны быть с детьми заодно! Да, мы тоже должны быть немного шkodливыми, капризными, любопытными, смелыми, наивными. Хотя иногда очень сложно добраться до своего внутреннего ребенка, который притаился под слоем комплексов, стереотипов и предубеждений, навязанных нам социумом.
- **Верьте в то, что у вас все получится.** Я не говорю, что быть иллюстратором и создавать детские книги легко. Но чтобы не стало еще тяжелее, нужно верить в себя и помнить: вам есть что сказать.

ЧТО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ

Ваше рабочее место может быть просто углом
в комнате, но этот угол должен быть только ваш!
Ваша священная территория, куда нет доступа
посторонним. Ваш храм вдохновения,
где все на своих местах, где все именно так,
как вам нравится.

Ваше рабочее место

Чтобы взяться за дело, мало запастись карандашами и кисточками. Что же еще понадобится вам для того, чтобы работать качественно, продуктивно и, главное, с удовольствием?

У большинства из нас нет возможности снимать свою студию, но это еще не повод отказывать себе в личном творческом пространстве. Если вы рисуете на кухне, отодвинув в сторонку кастрюли с тарелками, или в комнате на диване, если у ваших кисточек и карандашей нет своего места, если вам негде разложить инструменты и погрузиться в работу с головой, вы никогда не настроитесь на нужную волну. Вокруг будет слишком много отвлекающих факторов.

Ваше рабочее место может быть просто углом в комнате, но этот угол должен быть только ваш! Ваша священная территория, ваш храм вдохновения, где все на своих местах, где все именно так, как вам нравится. Отвоюйте у своей семьи этот угол (комнату, гараж, пристройку), и никого туда не пускайте. Это ваше святилище. Посторонним вход воспрещен.

Не переживайте, если места у вас совсем мало. Даже у меня, профессионального иллюстратора, до недавнего времени был только угол в комнате. Но я его обустроила максимально комфортно для себя, и много лет мне этого вполне хватало.

Без чего не обойтись

Стул. Вполне подойдет обычный офисный вращающийся стул с мягким сиденьем, высокой спинкой и колесиками. Тогда вам будет удобно и сидеть, и дотягиваться до нужной кисточки, бумаги, принтера или книги. Хотя в последнее время я перешла на ортопедический стул без спинки. Когда сидишь на нем, корпус и бедра располагаются под тупым углом, а давление на позвоночник распределяется более равномерно, плюс нет возможности положить ногу за ногу или завязать ноги узлом и согнуть



в три погибели. Уверена, этой позой грешат многие рисующие, а потом страдают от боли в спине и шее. Мой ортопедический стул тоже на колесиках, что позволяет комфортно «разъезжать» по рабочему пространству.

Стол. Поверьте, рабочей поверхности много не бывает! Чем больше стол, тем лучше. Если есть возможность, поставьте два! Иллюстраторам обычно нужно много места для самих рисунков, материалов, компьютера, планшета, телефона, лампы, чашки чая, блюда с тортиком, недоеденного яблока. Это все будет жить на вашем столе. Убедитесь, что оно там поместится.

Свет. Свет должен быть правильный. Если вы работаете в традиционных техниках, вам нужен рассеянный дневной свет. Тогда ставьте свой стол у окна. Окно должно быть с полупрозрачными занавесками или жалюзи, чтобы яркий солнечный свет не бил вам в глаза и не отсвечивал от бумаги. На вечер купите хорошую люминесцентную лампу дневного света или светодиодную лампу, которая позволяет контролировать не только температуру света, но и яркость. Кроме того, светодиодные лампы экономят электроэнергию почти в десять раз по сравнению с обычными лампами. У меня две такие лампы по обе стороны от стола. Если вы работаете на планшете в компьютерных программах, стол может стоять напротив стены, подальше от окна, чтобы свет не падал прямо на экран.

Место для хранения книг, инвентаря, рисунков. Места должно быть достаточно, и желательно, чтобы все хранилось рядом с вашим рабочим столом. Вам нужны книжные полки или стеллажи, ящики для рисунков и материалов, удобные коробки и контейнеры для карандашей, ручек, кисточек, красок. У всего должно быть свое место. На стены можно повесить несколько магнитных или пробковых досок и крепить на них все, что вас вдохновляет. Позаботьтесь о том, чтобы все необходимое было под рукой, чтобы ваше рабочее пространство было максимально уютным, практичным, эргономичным.

Техника

Компьютер. Возможностей старенького ПК, даже если он позволяет вам читать ленту в Facebook и писать электронные сообщения, вряд ли хватит для работы иллюстратором. Хороший компьютер существенно упростит вам жизнь.

Я обновляю свой рабочий компьютер каждые пять лет, чтоб он справлялся с моими текущими профессиональными нуждами. При покупке компьютера обратите внимание на процессор, видеокарту, качество цветопередачи на мониторе и оперативную память. Я уже много лет пользуюсь ноутбуком MacBook Pro. Да, я теряю в размере экрана по сравнению со стационарным компьютером, но выигрываю в мобильности. Я много путешествую, и благодаря легкому и мощному ноутбуку моя работа всегда со мной.

Облако, внешний жесткий диск. Для иллюстратора нет ничего страшнее, чем «потерять» свою работу. А это случается чаще, чем вы думаете. Компьютер — вещь не очень-то надежная. Он может сломаться, упасть, потеряться, его даже могут украсть, поэтому вам нужна страховка! Желательно двойная. Во-первых, такой страховкой служат сервисы резервного копирования и облачные хранилища данных. Сейчас существует множество компаний, которые за небольшую ежемесячную плату копируют в онлайн-хранилище информацию с вашего компьютера. Таким образом, если с компьютером что-то случится, все ваши файлы можно будет скачать из облака. Второй вид страховки — внешний жесткий диск. Я делаю резервную копию своих файлов приблизительно раз в неделю. Таким образом, даже если что-то случится с моим компьютером и у меня не будет доступа к облачному хранилищу, я буду знать, что все мои файлы в целости и сохранности.

Принтер, сканер. Скорее всего, вам понадобится и то и другое. Сканировать можно не только свои рисунки для последующей доработки в компьютере, но и отдельные элементы, текстуры, вырезки из журналов, цветы, найденные в саду, и т. д. В иллюстрации все пригодится. Если у вас есть возможность, купите сканер формата A3 с разрешением 600 dpi и выше. Если такой возможности нет, любой домашний сканер/принтер (два в одном) для начала подойдет. Также удобно распечатывать свои рисунки или скетчи для последующей доработки через световой стол.



Световой стол. Это удобное устройство, которое помогает создавать чистовые версии набросков. Я еще помню времена, когда световым столом служил кусок стекла, поставленный между двумя табуретками, под которыми помещалась лампа. Я рада, что эти времена прошли. Теперь за небольшую сумму можно приобрести легкую и удобную LED-панель формата A3, которая не нагревается и расходует минимум электроэнергии.

Графический планшет и программы. Если вы серьезно настроены стать иллюстратором или даже если просто хотите создать книгу для себя и близких, вам надо будет эту книгу где-то собирать и редактировать. Для этого потребуются графические программы,

МОЕ РАБОЧЕЕ МЕСТО

- 1 Мой друг и главный критик — **Мистер Жаб**.
 - 2 **Фотография моей бабушки**, моего ангела-хранителя.
 - 3 **Подставка под ноутбук**, чтоб не наклонять голову во время работы и сидеть прямо (ИКЕА).
 - 4 Мой главный рабочий инструмент — **ноутбук MacBook Pro**.
 - 5 **Графический планшет Wacom Intuos**. Он самый легкий и дешевый, но мне его вполне хватает.
 - 6 **Держатель для мобильного телефона с зарядкой** (ИКЕА).
 - 7 **Записная книжка**, в которой пишу все, что придет в голову и что нужно по работе. Она всегда на столе.
 - 8 **Мой скетчбук**. На каждый проект у меня отдельный скетчбук.
 - 9 **Стекланная бутылка с водой на 700 мл**. Пока работаю, стараюсь выпить три таких бутылки.
 - 10 **Светодиодные лампы**, настроенные на дневной свет максимальной яркости. У них есть держатели для мобильного телефона, чтоб можно было комфортно снимать процесс рисования для социальных сетей.
 - 11 **Офисный настенный организатор** (ИКЕА). На нем можно разместить различные контейнеры, в которых я храню наиболее часто используемые арт-материалы. Это очень удобно, когда все под рукой и на виду.
 - 12 **В контейнерах** — кисточки, акварельные маркеры, фломастеры, простые и графитовые карандаши, перьевые ручки и брашпены, акварельные и обычные цветные карандаши, мелки и краски в тюбиках, а также баночки с тушью и жидкой акварелью.
 - 13 **Все письменные материалы, которые нужны для текущей работы**. Часто меняются.
 - 14 **Цветовой круг Иттена** всегда под рукой (о нем мы поговорим чуть позже).
 - 15 **Пробковые доски**, содержание которых меняется в зависимости от моего настроения и рабочих проектов.
-

например Adobe Photoshop или Procreate. А если вы собрались еще и рисовать в цифровом формате, то без графического планшета вам не обойтись, потому что мышкой вы много не нарисуете. При выборе планшета стоит обратить внимание на качество и функциональность стилуса (ручки для рисования) и его чувствительность к давлению — этот параметр позволяет варьировать толщину линии и плотность цвета. Сейчас на рынке лидируют две марки графических планшетов — Apple iPad Pro и Wacom (который предоставляет на выбор несколько планшетов для разных целей и бюджетов).

Фотоаппарат, телефон. Если вы решили стать иллюстратором, вам придется много фотографировать. Не только свои рисунки, но и локации, интересные типажи на улице,

обложки книг с информацией об издательствах, авторах и иллюстраторах. Вас может вдохновить все что угодно, поэтому вы должны быть готовы в любую секунду запечатлеть и сохранить увиденное. Благо сейчас не нужно с собой таскать тяжелые и громоздкие фотоаппараты, достаточно смартфона. Правда, если вы рисуете в большом формате и не можете качественно отсканировать свои рисунки, то профессиональный фотоаппарат не помешает.

Возможно, после знакомства с этим списком у вас пропала охота рисовать. «Это же целое состояние!» — воскликнете вы, и будете правы. Но только отчасти. Дело в том, что все перечисленное иметь желательно, но вовсе не обязательно. Если чего-то не хватает, это еще не повод отказаться от мечты и решить, что профессиональное рисование — слишком дорогостоящая затея. Все не так сложно, как может показаться.

Начинать можно с малого — с того, что есть, и приобретать остальное постепенно. Свой первый компьютер я принесла с работы, где его списали за ненадобностью. Свой первый планшет купила у подруги — подержанный, но зато дешево! Первый набор карандашей я и вовсе украла у пятилетнего сына (не волнуйтесь, он не заметил пропажи). Главное в нашем деле — разумное планирование и находчивость.

ПРАКТИКУМ

Проведите инвентаризацию всего, что вы можете использовать в работе. У вас есть стол? Стул? Компьютер? Кисточки? Краски? Контейнеры для хранения? Книжные полки? У вас есть место, чтобы все это разместить? Вы можете что-то попросить (одолжить на время, купить) у друзей и родственников?

Составьте список всего, чего вам не хватает для комфортной работы. Проведите анализ рынка — изучите марки, комплектации и цены. Выберите наиболее подходящие для себя варианты по соотношению цены и качества. Составьте бюджет и график для покупки всего необходимого. Будьте изобретательны! Вы можете не только ежемесячно откладывать определенную сумму, но и, например, объявить о распродаже своих рисунков, устроить акцию, взять подработку, участвовать в конкурсах с денежными призами. Запишите все возможные источники дополнительного дохода, которые придут вам в голову. Составьте четкий план действий и определите реалистичные сроки. Вы даже не заметите, как быстро у вас появится все необходимое! Главное — задаться целью.



Чем рисовать

Мы живем в прекрасное время. Индустрия детской книги переживает настоящий бум. Постоянно появляются новые форматы, идеи, материалы и техники. Художник сейчас абсолютно свободен в выборе: чем, как и на чем рисовать. Одно время рынок был перенасыщен компьютерной графикой, теперь над ней берут верх традиционные техники, но рынок детской книги очень подвижен, многогранен и либерален. Главное, на что обращает внимание любой издатель и арт-агент, — это *идея* и *мастерство* ее воплощения. А какими материалами вы при этом пользовались — вопрос уже гораздо менее существенный. Но это вовсе не значит, что вам не нужно изучать новые технологии, включая компьютерную графику, экспериментировать с новыми материалами, оттачивать свое мастерство.

Каждый материал имеет свои достоинства и недостатки, и вы не сможете определить, что подходит именно вам, пока не дадите себе шанс познакомиться с полным арсеналом художника-иллюстратора поближе. Подозреваю, что у всех есть в наборе акварель и цветные карандаши, но это ведь только вершина айсберга! Не отказывайте себе в удовольствии поэкспериментировать. Результаты могут вас сильно удивить.

Я и сама начинала с акварели и цветных карандашей, потому что, кроме них, у меня ничего не было. Получалось плохо, переделывать неудавшиеся рисунки было тяжело, и я решила перейти на компьютерную графику. Много лет создавала свои иллюстрации исключительно на планшете в программе Adobe Photoshop.

У цифровой иллюстрации, безусловно, есть свои преимущества. Вы получаете полный контроль над творческим процессом. В вашем распоряжении бесконечное множество текстур, кисточек и палитр. Вы можете имитировать любой традиционный материал. Исправлять ошибки и вносить изменения очень просто. Инвестировав однажды в хороший компьютер, планшет и графическую программу, вы можете работать из любой точки мира. Это очень удобно и практично. Но компьютер, как и любой другой инструмент, имеет свои ограничения и минусы. Проработав много лет в цифровом формате, я стала замечать, что он сковывает мою креативность и ограничивает полет фантазии. Моя работа превратилась в последовательность выверенных движений, в ней не оставалось места для спонтанности и неожиданных ошибок. Я тщательно отшлифовывала свои рисунки, и они, на мой взгляд, стали терять легкость, душевность, теплоту и непосредственность. Персонажи становились статичными и скучными, а сцены — предсказуемыми.

Меня тянуло в неизведанные воды традиционных техник. Согласитесь, возникает какая-то магия, когда карандаш соприкасается с бумагой. Появляется азарт и волнение, потому что у живых материалов есть свой характер, темперамент, даже свое звучание и запах. Рисование ими — гораздо более тактильный и интуитивный процесс. Вы никогда точно не знаете, что получится.

Задавшись целью изучить традиционные техники иллюстрации, я посвятила целый год экспериментам. Я каждую неделю пробовала что-то новое — акрил, гуашь, акварель, пастель, фломастеры, масляные карандаши, коллаж, линогравюру и трафаретную иллюстрацию. Какие-то техники мне импонировали, другие раздражали. Однажды я попробовала рисовать тушью и пером и просто влюбилась. Никогда бы не подумала, что это «мои» инструменты. Но что-то сдвинулось в моем сознании. Я поймала волну невиданного ранее удовольствия и вдохновения. Рука сама водила пером по бумаге. Мне нравилось качество линии, нравился эффект легкой небрежности, нравилась динамика и подвижность персонажей. Я открыла для себя совершенно новый стиль работы, о котором даже не догадывалась. С тех пор сделала еще много удивительных открытий, и мой стиль рисования изменился кардинально.

Именно поэтому я агитирую за открытость новому, за эксперименты, смелость и любопытство. Не бойтесь играть и пробовать новое. Ваша задача, особенно первое время, — не создавать каждый раз идеальную картинку, а найти себя, составить свой идеальный коктейль из материалов, техник и приемов. Причем состав этого коктейля может меняться вместе с вами.

Вовсе не обязательно сразу скупать весь магазин художественных товаров. Что-то можно попросить на недельку взаймы у друзей, что-то попробовать на коротком



обучающем курсе, если материалы предоставляют организаторы. Главное — не идти по пути наименьшего сопротивления, рисуя только тем, что вам привычно. Ведь все самое лучшее и интересное находится вне зоны вашего комфорта.

А что касается работы в цифровых приложениях, то я бы не стала пренебрегать этим важным навыком. Вам не обязательно рисовать на компьютере, но вы можете использовать цифровые инструменты для обработки своих иллюстраций, это упростит вам жизнь и повысит качество конечного продукта.

С другой стороны, не думайте, что, купив планшет и графические программы, вы сразу начнете рисовать лучше. Вы просто получите дополнительные инструменты и, возможно, станете работать быстрее. Мастерство рисования оттачивается годами, и, как правило, без бумаги и простого карандаша тут не обойтись. Научитесь сначала просто рисовать, а уже потом постепенно расширяйте спектр своих материалов, навыков и умений.

ПРАКТИКУМ

Нарисуйте эскиз простого персонажа. Сделайте 10 копий этого эскиза. Вы можете воспользоваться принтером или световым столом. А теперь раскрасьте эти 10 эскизов самыми разными материалами. Пробуйте все, что придет вам в голову. Не бойтесь комбинировать и экспериментировать. Совершите набег на запасы ваших детей, друзей и родственников, побалуйте себя чем-то новеньким из художественного магазина. Нарисовали 10? Понравилось? Нарисуйте еще 10!

Сравнительные характеристики материалов

АКВАРЕЛЬ	ЦВЕТНЫЕ КРАНДАШИ	АКРИЛ	ГУАШЬ
— Твердая в плитках — Полутвердая в ковтах — Пастообразная в тубах — Жидкая в банках (есoline) — Акварельные карандаши	— Угольные/графитовые — Акварельные — Обычные цветные — Пастельные/восковые — Сангина — Масляные	РАЗНОВИДНОСТИ — Платный акрил (ярче) — Художественный акрил	— Художественная — Платная — Акриловая — Для детского творчества
			
— Легкость, прозрачность, атмосферность рисунка — Хорошо смешивается, — безграничное количество оттенков — Много разных техник применения: по-мокрому, по-сухому, лессировка — Не токсична — Хорошо сочетается с карандашами — Стоит дешево, хватает надолго — Легко хранить, не высыхает	— Легко хранить/переносить — Стоят относительно дешево — Легко контролировать — Хорошо сочетаются с другими материалами — Существует множество разных техник использования — Не токсичны — Некоторые размываются водой	— «Облегченный» вариант масла — Водостойкий и быстросохнущий — Разбавляется водой — Яркие, насыщенные цвета — Легко перекрывается новым слоем — После высыхания краски не бледнеют — Возможен эффект пастозности (видны мазки, рисунок объемный)	ПЛЮСЫ — Наименее капризный материал — Сочетает в себе достоинства акварели и акрила — Разбавляется водой — Хорошо перекрывается — Хорошо смешивается — Хорошо сочетается с другими материалами — Быстро сохнет — Можно не стирать эскиз

МИНУСЫ

— Плохо перекрывается	— Плохо сканируются	— Быстро сохнет, высохший слой нельзя скорректировать	— Становится матовой при высыхании
— Сложно исправлять ошибки и вносить правки	— Плохо перекрываются	— Портит кисточки и палитры, если сразу не отмыть	— Если много слоев, крошится при высыхании и может пачкаться
— Плохо сканируется	— Энергозатратны, если покрывать большие поверхности	— Имеет большой вес: если не разбавлять водой, требует жестких кистей	— Более тяжелая и вязкая, чем акварель
— При высыхании бледнеет	— Легко ломаются и крошатся	— Темные цвета плохо перекрываются светлыми	— Работать нужно от темного к светлому, а не наоборот
— Сложно добиться ярких, насыщенных цветов	— Мажутся при неаккуратном использовании	— Токсичен	— Если капнуть водой, размажется даже после высыхания
— Бумага деформируется при избытке воды	— Цвета плохо смешиваются, нужно иметь много оттенков		

ПОПУЛЯРНЫЕ ПРОИЗВОДИТЕЛИ

— «Ленинград»	— Derwent	— Maimeri Polycolor	— «Мастер-класс»
— Rembrandt	— Faber-Castell	— Winsor & Newton Galeria	— «Сонет»
— Winsor & Newton	— LYRA Rembrandt Polycolor	— «Лагода»	— Winsor & Newton
— «Сонет»	— Koh-I-Noor	— «Невская палитра»	— Schmincke

ГРАФИКА

- Станковая, книжная, компьютерная

МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ:

- Гелевые и шариковые ручки
- Тушь/перо
- Гуашь и акварель
- Линеры и маркеры
- Угольные карандаши, грифель
- Рапидограф
- Все виды ручной печати
- Цифровые графические приложения

ПАСТЕЛЬ

- Масляная (в состав входит масло или воск)
- Сухая

ДЕЛИТСЯ:

- Мягкая (больше пигмента, меньше связующего вещества)
- Твердая (больше связующего вещества)
- Пастельные карандаши

МАСЛЯНЫЕ КРАСКИ

- Профессиональные и ученические
- Натуральные и искусственные
- Кроющие/полупрозрачные/прозрачные
- Отличаются по светостойкости, уровень устойчивости к свету обозначают звездочками (чем больше звездочек, тем больше светостойкость краски)

ФОЛОМАСТЕРЫ / МАРКЕРЫ

- Спиртовые (самые распространённые) — быстро сохнут, можно делать переходы из одного цвета в другой с помощью блендера
- На воде — цветовой слой после высыхания не растворяется последующим слоем. Плавные переходы из одного цвета в другой невозможны
- Акриловые — схожи с акриловой краской, цвета плотные и непрозрачные. Можно рисовать на любой поверхности

РАЗНОВИДНОСТИ



ПЛЮСЫ

— Востребована в книжной иллюстрации	— Мягкость, бархатистость рисунка	— Легко смешиваются	— Богатая цветовая палитра
— Дешевле в печати	— Живые, яркие цвета	— Не меняют цвет при высыхании	— Простота и удобство в использовании
— Классика, которая всегда будет актуальна	— Не выгорает, не трескается, не темнеет от времени	— Допускают исправления в работе после высыхания	— Краска водостойкая и нетоксичная
— Учит работать с тональностью, композицией, негативным пространством	— Можно смешивать и накладывать цвета один поверх другого	— Допускают возможность работы в разных техниках	— Быстро сохнут, можно перекрывать новым слоем
— Удобно и дешево в работе	— Все категории сухой пастели могут смешиваться между собой	— Долговечные	— Большинство имеют сменные картриджи с чернилами
— Разнообразие техник и материалов		— Светостойкие	— Продаются с разными наконечниками (широкий, круглый, ультратонкий, кисть)
— Проще начинать с графики, а потом переходить на цветную иллюстрацию			

МИНУСЫ

— Не подходит для самых маленьких	— Сложно контролировать, особенно рисовать мелкие детали и четкие контуры	— Очень медленно сохнут, поэтому рисунк можно сразу отсканировать	— Довольно дорогие
— Ограничения в палитре	— Легко крошится, образуя цветную пыль	— Токсичны	— Плохо смешиваются, нужно покупать много цветов и оттенков
— Больше внимания требует композиция и контрастность	— Мажется (рисунок, руки, стол), обязательно закреплять (можно лаком для волос)	— Требуют дополнительных материалов (масло, разбавитель, лак)	— Плохо перекрываются (кроме акриловых) — сложно исправить ошибки
— Сложнее расставить акценты и сделать так, чтоб передний, средний и задний планы не сливались	— Сухая пастель не может смешиваться с масляной	— Чаще используются в живописи и реже в иллюстрации	— Чаще всего протекают на обратную сторону бумаги. В блокноте не получится рисовать на обеих сторонах листа
— Сложнее придать настроение и атмосфере иллюстрации	— Ломается при неосторожном хранении	— Нужна очень плотная бумага или холст	— Стоит подкладывать листок под страницу, чтоб не испортить следующую
	— Не любит влаги и высоких температур	— Нужны специальные твердые кисти	— Реже используются в детской иллюстрации, чаще в иллюстрации моды и интерьеров
		— При высокой пастозности (непрозрачные, толстые мазки) плохо сканируются	

ПОПУЛЯРНЫЕ ПРОИЗВОДИТЕЛИ

— Брашпены (ручки-кисти) — Ecoline, Sakura, Tombow ATB	— Sennelier	— «Мастер-класс»	— Спиртовые — Copic, Letraset, Potentate
— Угольные карандаши — Koh-I-Noor, Creta Color, Derwent	— Schmincke	— «Ладога»	— На воде — Sakura, Ecoline
— Тушь — Winsor & Newton, Koh-I-Noor, «Сонет», «Гамма»	— Faber-Castell Polychromos	— Schmincke (Mussini, Norma Oils)	— Акриловые — Molotow, Schmincke
	— PanPastels	— Winsor & Newton	
		— Georgian Oil	

СМЕШАННАЯ ТЕХНИКА

- МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ:
- Все, что придет вам в голову, в любой последовательности и в любых комбинациях.
- Идеальная техника для экспериментов и поиска собственного стиля



РУЧНАЯ ПЕЧАТЬ

- МОЖНО ПОПРОБОВАТЬ:
- Линогравюру
 - Ксилографию
 - Офорт
 - Литографию
 - Шелкографию
 - Монотипию

КОЛЛАЖ

- МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ:
- Краски
 - Бумагу
 - Ткань, нитки, вышивку
 - Газеты, журналы
 - Растения
 - Детали из пластилина/пластика/металла/дерева

ЦИФРОВАЯ ГРАФИКА

- Векторная (Adobe Illustrator) — изображение состоит из кривых, качество не меняется при масштабировании
- Растровая (Adobe Photoshop) — изображение состоит из пикселей (цветных квадратов), качество меняется при масштабировании

ПЛЮСЫ

- Никаких ограничений в технике и материалах
- Чаще всего используется в детской иллюстрации

- Очень интересный, захватывающий процесс
- Невозможно предугадать результат

- Максимальный простор для творчества
- Легче манипулировать композицией

- Максимальный контроль над творческим процессом
- Огромное разнообразие техник и материалов, которые можно имитировать

- Комбинация материалов позволяет воспользоваться достоинствами каждого
- Очень удобно и может быть очень дешево
- Максимально гибко и адаптивно под каждый конкретный проект

- Прекрасные текстуры
- Учит работе с цветом и композицией
- Изображения получаются более графичными
- Возможно несколько оригиналов

- Отлично сочетается с компьютерной графикой
- Элементы можно сканировать отдельно
- Позволяет не ограничиваться одним материалом
- Популярен и востребован в современной иллюстрации

- Неограниченная цветовая палитра
- Легко вносить правки и изменения
- Не нужно постоянно покупать расходные материалы
- Занимает мало места

- Много времени уходит на эксперименты и поиск своих идеальных материалов и их комбинаций
- Большой выбор иногда затрудняет принятие решения
- Есть соблазн рисовать всем и сразу, что обычно не приводит к хорошему результату

- Токсично
- Нужна дополнительная техника и материалы
- Занимает много места
- Трудоемко и энергоемко
- Долго
- Дорого

- Требует много места
- Требует дополнительных инструментов
- Энергоемко
- Сложно сканировать склеенные работы
- Не так просто, как кажется
- Богатство выбора материалов затрудняет выбор

- Слишком много контроля, не остается шансов на прекрасную ошибку
- Отходит на второй план по востребованности в детской иллюстрации
- Менее спонтанный и интуитивный процесс, часто ведет к зажатости и статичности рисунка

МИНУСЫ

- У вас может быть больше одного оригинала. Продажа уникальных принтов может стать дополнительным источником дохода для любого иллюстратора
- Техника также очень удобна для создания паттернов (узорov) и продажи их различными компаниям

ПОПУЛЯРНЫЕ ПРОИЗВОДИТЕЛИ

- Графические программы — Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw, PaintShop Pro, GIMP
- Марки планшетов — Wacom, iPad Pro, XP-Pen

Я не могу назвать себя знатоком всех существующих техник, поэтому предложила нескольким иллюстраторам рассказать о том, как они работают, какие инструменты и материалы используют. Вот их рассказы и советы.



ГУАШЬ

ДИНАРА МИРТАЛИПОВА

mirdinara.com

Я влюбилась в гуашь еще со школьных лет — на уроках рисования мы пользовались именно ею, хотя по качеству та гуашь значительно отличалась от всего, что можно купить сегодня. Мне всегда нравилось, как гуашь ложится на бумагу. Она довольно быстро высыхает, и по высохшему слою можно наносить узоры. Оттенки получаются яркими и праздничными, даже если рисовать поверх цветной бумаги или залитого фона. Я перепробовала различные краски, включая акварель, акрил, масло, все они хороши, так что выбор материала — это вопрос личных вкусов и предпочтений. Я вернулась к гуаши, и по сей день это мой самый надежный рабочий инструмент.

Как и любой материал, гуашь имеет свои ограничения. Это краска на водной основе, она прекрасно ложится на бумагу. Но если вы хотите расписать какой-нибудь предмет, например деревянную шкатулку, то, возможно, лучше использовать акрил. Текстурой он напоминает гуашь, также быстро высыхает, но в отличие от гуаши не боится воды. Если вы хотите сохранить работы, написанные гуашью, на долгие годы, то лучше держать их в сухом помещении с невысокой влажностью воздуха.

Для работы с гуашью требуется довольно плотная бумага, которая не коробится от воды. Я рекомендую бумагу из стопроцентного хлопка плотностью 300 г/м². Хороших производителей сейчас много, и я не могу сказать, что перепробовала все марки. Лидерами на рынке считаются компании Arches (Франция), Winsor & Newton (Великобритания) и Canson (Франция). Бумага бывает холодного и горячего прессования: первая — более фактурная и шершавая на ощупь, вторая — гладкая и ровная. Я всегда держу в запасе оба вида. Когда рисую для галерей, то предпочитаю бумагу с текстурой: она выглядит интереснее. Когда работаю над книжными иллюстрациями, использую бумагу горячего прессования, так как она при сканировании создает меньше «шума».

Не могу сказать, что всегда работаю по какому-то четкому алгоритму. Если рисую «для души», то вообще не придерживаюсь плана. Бывает, я начинаю рисовать сразу красками по листу, не имея даже задумки. И мне это нравится: все равно что читать книгу или смотреть фильм, где ты не знаешь, что будет дальше. Иногда мне и самой очень любопытно дорисовать, чтобы узнать, чем же все закончится. Но когда я работаю над книжной иллюстрацией, приходится согласовывать карандашные наброски, вносить правки, иногда даже заранее обсуждать цветовую гамму. Часто редакторы просят рисовать на белом фоне и только после того, как работы отсканированы, добавлять фоновую заливку.

Я также стараюсь как можно меньше ретушировать рисунки в Photoshop и даже оставляю мелкие погрешности. Обычно в программе я только делаю иллюстрации контрастнее, чтобы белый фон выглядел белее, а черные краски — чернее.

Мои советы новичкам прозвучат банально, но все это правда.

- 1 Не бойтесь рисовать неправильно. В искусстве нет такого понятия. Если вам кто-то говорит, что вы рисуете «неправильно», знайте, что вы на верном пути.
- 2 Не рисуйте с целью кому-то угодить — так вы рискуете слиться с массой однотипных рисовальщиков, вместо того чтобы стать художником. Рисуйте только для себя.
- 3 Вдохновиться чем-то и срисовывать — совершенно разные вещи. Когда вы срисовываете, получается копия, в которой легко узнать оригинал. Вдохновение же посещает вас после красивого фильма, выставки, прочтения книги и помогает создавать собственные произведения.



ПЛАСТИЛИНОВАЯ АППЛИКАЦИЯ

ВАЛЕРИЯ КАМЕЛЬКОВА

valerikamelkova.com

Я не очень хорошо рисую и не владею компьютерной графикой на должном уровне. Казалось бы, это делает мечту стать иллюстратором недостижимой. Но я попробовала лепить персонажей из пластилина и в итоге именно на этом способе иллюстрирования и остановилась.

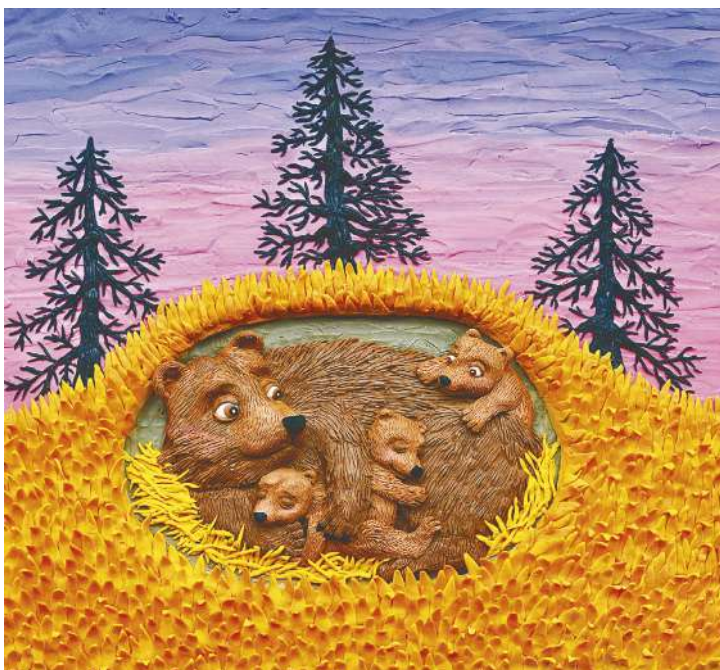
Иллюстрации из пластилина мне нравятся своей текстурой и объемом — смотришь на них, и хочется потрогать. К тому же интересно наблюдать, как меняется иллюстрация в зависимости от ракурса и расположения источника света. Ведь это не плоский рисунок, а барельеф.

Но есть и недостатки у этой техники: стоимость материалов, отсутствие нужных оттенков пластилина, необходимость просторного рабочего места. Кроме того, пластилиновую иллюстрацию труднее переделывать, передвигать на ней персонажей, менять фон. А еще пластилиновая картинка может повредиться от неловкого движения.

Я перепробовала огромное количество пластилина, но отдаю предпочтение восковому: он не липнет к рукам и из него легче лепить мелкие детали. В основном я использую пластилин Giotto и Jovi. Все цвета, кроме белого и черного, я получаю, смешивая основные цвета, причем почти всегда добавляю много белого, чтобы готовые оттенки не получились темными.

В качестве инструментов использую стоматологические стеки и стеки для лепки. Но мой главный инструмент — это ногти, хотя мне и неловко в этом признаваться.

Картинки я леплю на белом листе акварельной бумаги, приклеенной к картону. Сначала делаю набросок, потом леплю фон. Всех персонажей изготавливаю отдельно на прозрачных пластиковых листах — так их можно прикладывать к фону, чтобы определиться с окончательным расположением. Готовых персонажей я отделяю от пластика и размещаю на фоне. Чтобы они отделялись легко, предварительно



кладу их в морозилку. Если не совсем уверена в композиции, то просто прикладываю их к фону, а не клеиваю.

Самый ответственный момент — это съемка. Лучший эффект получается, если фотографировать работы при естественном освещении на балконе.

Завершающий этап — это обработка фото в Photoshop. Обрабатываю я их минимально, в основном ограничиваюсь цветами и четкостью.

Начинающим иллюстраторам, желающим работать с пластилином, я советую получать удовольствие в первую очередь от лепки. Важно иметь свой узнаваемый стиль, не бояться экспериментировать с пластилином, и тогда положительный результат не заставит себя долго ждать.



ЦИФРОВАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ

АННА ЧЕРНЫШОВА

cherypic.com

Конечно, самое очевидное преимущество рисования на компьютере — это скорость исполнения и «право на ошибку». Всегда можно отменить не очень выразительный штрих или пятно, подвинуть, покрутить или растянуть любой объект в композиции. Можно вернуться на несколько шагов назад или сохранить любой этап работы. И все это без пятен от стирательной резинки и возни с краской и мытьем кистей после работы. А еще не так страшны правки от издательств, поскольку не нужно перерисовывать всю иллюстрацию полностью.

Упомяну еще один занятный психологический момент. Лично мне опыт цифрового иллюстрирования прибавил смелости и в традиционном рисовании. С какого-то момента я заметила, что у меня пропал страх перед пустым холстом и я чувствую себя свободнее при работе с краской, несмотря на отсутствие клавиш Ctrl + Z.

Сейчас в программах есть такое количество кистей, текстур и фактур, что по отпечатанному изображению часто невозможно понять, каким образом оно сделано. Тем более что многие иллюстраторы сейчас совмещают традиционные техники с обработкой в Photoshop, что, кстати, тоже сильно ускоряет процесс. Но все-таки в краске и карандашах есть своя романтика, удовольствие и магия.

Мне кажется, на сегодняшний день у меня стандартный набор цифрового иллюстратора: планшет Wacom Intuos Pro и ноутбук (сейчас это Dell 17.3). Рисую исключительно в Photoshop. Раньше я рисовала на стационарном компьютере с огромным монитором, но ноутбук дает возможность рисовать где и когда угодно. Еще я подумываю приобрести себе карманный планшет iPad Pro для набросков, чтобы не терять идеи.

Самое важное для меня — это возможность работать несколько часов подряд не отвлекаясь, поэтому мое ежедневное расписание полностью подстроено под рабочий график.



Обычно все начинается с текста, который присылают издатели. Пока я читаю текст, делаю очень быстрые — «палка, палка, огуречик» — наброски на том, что подвернется под руку. Потом собираю эти каракули в охапку и уже на компьютере делаю более понятные глазу «карандашные» эскизы, в которых все еще очень мало деталей. Но на этом этапе они мне и не нужны, поскольку важна идея и общая композиция.

Затем начинается самый продолжительный этап — работа с цветом и деталями. Я практически никогда не делаю черновую раскладку по цвету, потому что Photoshop позволяет скорректировать цвет на любом этапе работы. И если издатель не просит сделать детальный скетч в цвете, у меня получается такой живой зверь, который как-то сам эволюционирует по ходу работы и часто удивляет даже меня. Рисую я обычно пятью-шестью кистями из моих наборов «пастель», «сухие кисти» и «гуашь». В моем случае чем меньше кистей, тем более цельной получается работа. А вот слоев я использую много, так легче вносить исправления. Я довольно часто вставляю в иллюстрации какие-то текстуры и фактуры. В основном это кляксы и пятна. Сейчас, правда, все чаще можно найти готовые кисти для этой цели. Во время работы стараюсь делать очень короткие перерывы, чтобы посмотреть на иллюстрацию свежим взглядом.

Если финальную картинку не нужно отправлять издателю сразу, то, как правило, через пару дней ко мне приходят новые идеи и хочется что-то подправить и добавить. Но обычно, конечно, работу сдаешь с пылу с жару, и эти идеи ждут своего часа до следующего раза.

Моя личная мантра: работать каждый день, не бояться экспериментировать и не останавливаться!



ГРАФИКА

КАТЕРИНА ДУБОВИК

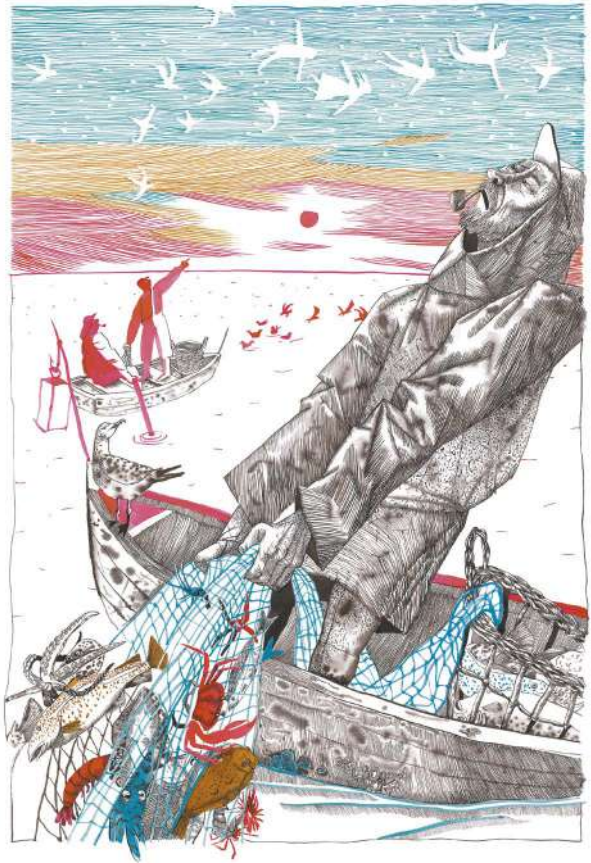
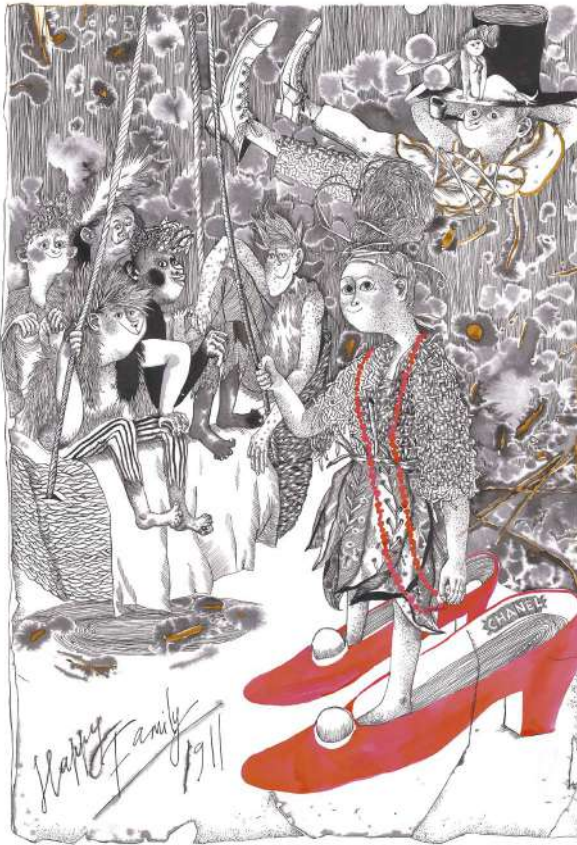
behance.net/Katsiaryna_Dubovik

В основном я работаю тушью и темперой. Выбрала эти материалы потому, что вижу в них наибольший потенциал. В них заключено неисчерпаемое количество возможностей, поэтому с их помощью я могу решать различные задачи, экспериментировать и добиваться различных эффектов. Единственный недостаток туши, который иногда доставляет мне определенные неудобства (впрочем, я к ним давно привыкла), — это то, что исправить ошибку нельзя: нужно все переделывать. С другой стороны, это очень дисциплинирует и не позволяет расслабляться, что, на мой взгляд, хорошо. С темперой все зависит от того, как ее применять. В комбинации с тушью — сложнее, без нее — легче. Я пользуюсь тушью Winsor & Newton, а также обычной тушью «Гамма». Темперу я предпочитаю марок «Невская палитра» и Linel. Кисти выбираю «Невская палитра». Бумагу использую самую разную, в зависимости от техники. В последнее время работаю на бумаге марок Holland, Fabriano и Canson.

Работу над иллюстрацией я начинаю с композиционного эскиза. Когда эскиз готов, мне понятна общая картина тональных и цветовых отношений. Потом переношу композицию на реальный формат и начинаю работу с того места, где мне наиболее понятно, как я буду действовать: это может быть какая-то деталь или большие формы. Работа над иллюстрацией занимает от трех дней до двух недель. Много зависит от техники и этапа работы над книгой — вначале все всегда идет медленнее. Когда работа над иллюстрацией подходит к концу, убираю ее на какое-то время, чтобы потом посмотреть на нее свежим взглядом и понять, что еще нужно доделать.

Я все время пробую что-то новое. Мне очень скучно делать то, что я уже умею, поэтому каждый новый проект пытаюсь вести по-другому. Художнику полезно постоянно выходить из зоны комфорта — нужно пытаться удивить не только зрителя, но и себя.

Начинающим художникам я бы посоветовала сначала попробовать разные техники — так проще найти самую комфортную для себя. С техникой не надо сражаться: если она не твоя, она все равно победит. А когда выбор сделан, остается много работать и не бояться экспериментировать.



СМЕШАННАЯ ТЕХНИКА

За свою творческую карьеру я перепробовала много различных техник и материалов. У меня есть книги, выполненные исключительно в графических редакторах, нарисованные акварелью, акриловыми красками, гуашью, цветными карандашами.

Сейчас мой стиль содержит в себе всего по чуть-чуть. Я рисую на бумаге отдельные элементы, фон, текстуры, потом сканирую, обрабатываю и «собираю» картинку как мозаику в программе Adobe Photoshop, накладывая рисунки слоями один на другой. Рисуя на бумаге, использую все, что попадется под руку, включая нестандартные материалы типа эмульсий и промышленных красок для стен. Все зависит от того, какого эффекта я хочу добиться в книге, какие эмоции должны вызывать иллюстрации и какую атмосферу пытаюсь создать. Таким образом, я сохраняю естественность, теплоту и спонтанность живых материалов и имею максимум контроля над творческим процессом, что делает мое сотрудничество с издательствами продуктивным и комфортным.

Мне по-прежнему относительно легко вносить правки и изменения, потому что большинство элементов выполнены по отдельности и «живут» на отдельных слоях.

Хороший пример — моя новая книга *The Truth about Old People* («Правда о стариках»).

Любую идею я сначала разрабатываю в своем скетчбуке или даже в нескольких сразу. Рисунки в скетчбуках — это еще не иллюстрации, скорее источники вдохновения и информации. С их помощью я ищу стиль, персонажей, характеры и цветовую гамму книги. В скетчбуках я рисую в основном карандашами, изредка красками и тушью.

Определившись с общей идеей и композицией каждого разворота, я рисую очень небрежный и приблизительный набросок в программе Photoshop. Мне гораздо удобнее рисовать конечные наброски для разворотов именно в цифровом формате, потому что так я сразу же задаю правильный формат разворота, знаю, где будет расположен текст, где сгиб страницы и сколько миллиметров по краям оставить под обрез. Кроме того, в программе гораздо удобнее «играть» с композицией, параметрами, расположением рисунка и его частей. Не нужно раз за разом все стирать и перерисовывать.

Нарисовав очень приблизительный набросок, я распечатаваю его и перехожу работать за световой стол. Поскольку книга про стариков задумывалась как очень минималистичная, я не хотела использовать множество разных материалов и остановилась на живой, подвижной линии пером и черной тушью и плоском, но пастозном (текстурном) пятне. Вот тут-то мне и пригодились пробники красок для стен! Я рисовала книгу именно ими, потому что они давали отличное плотное покрытие с хорошо заметными мазками. Такие краски похожи на гуашь или акрил, но гораздо дешевле. К тому же они отлично ложатся на бумагу и сканируются.

На одном листе бумаги через световой стол я рисую только линией, а на другом листе с того же эскиза — только пятном. Не случайно мой набросок был таким нечетким. Это был даже не полноценный эскиз, а скорее намек на то, что я хочу нарисовать. В результате пятна и линии не совсем совпадают, и, когда я соединяю их вместе в Photoshop, в рисунке появляется приятная глазу небрежность и динамика. Кроме того, отсутствие четких линий в эскизе позволяет мне расслабить руку и рисовать более интуитивно и свободно. Я не просто бездумно перерисовываю набросок, я использую его как ориентир, не более.



Набросок. Я рисую его голубым цветом, чтобы он не так сильно просвечивал во время следующего этапа работы

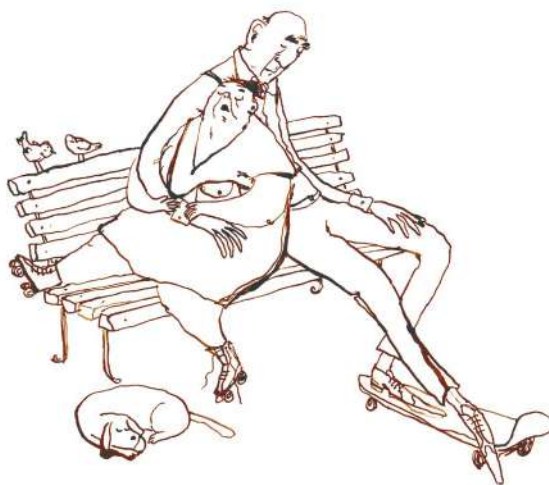


Рисунок пером и тушью



Рисунок красками. Персонажи



Рисунок красками. Задний план

Законченный рисунок



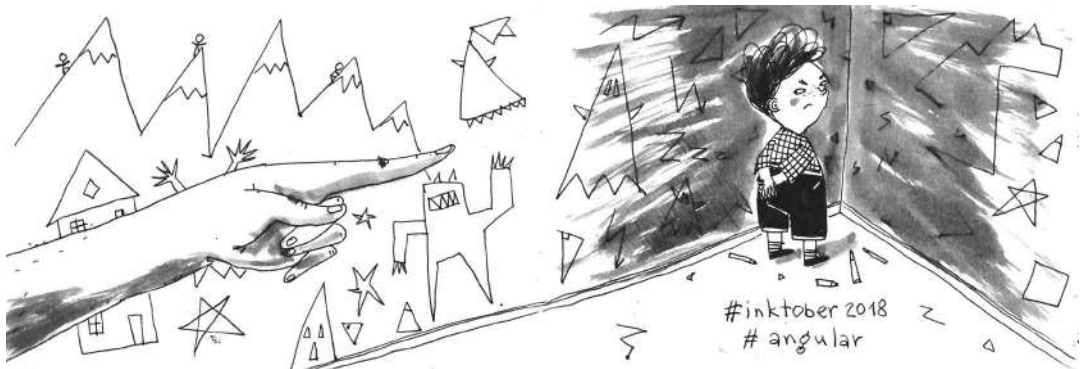
Наброски
из скетчбуков





Что касается организации рабочего процесса, могу дать один полезный совет, который сильно экономит время и нервы. Определившись с материалами и цветовой гаммой для книги, я складываю все необходимое для данного проекта в отдельный пластиковый контейнер. Это очень удобно. Я могу убрать этот контейнер, если работаю над чем-то другим, и достать его вместе со всем необходимым для работы за считанные секунды. Мне не нужно бегать по студии в поисках нужного карандаша или оттенка краски. Также это избавляет от соблазна полезть в ненужные материалы или потянуться за лишним цветом. Ваш выбор ограничен только тем, что вам действительно нужно для проекта, а все остальное будет вас только отвлекать и путать.

Но к каждому проекту и к каждой книге я подхожу очень индивидуально. Мои материалы и техники меняются в зависимости от того, что я пытаюсь донести до читателя. Содержание книги определяет ее стилистику. Мне нравится такой подход, потому что я очень люблю экспериментировать. Но это нельзя назвать общепринятым правилом. Многие художники и иллюстраторы предпочитают рисовать в одном стиле и подбирать книги под себя, а не подстраиваться под книги. Здесь нет единственно правильного решения. Вы должны работать так, как вам нравится, и теми материалами, с которыми вам комфортно. Главное, чтобы это было от души и сам процесс доставлял вам удовольствие.



ЗАЧЕМ ИЛЛЮСТРАТОРУ СКЕТЧБУКИ

Когда я поступила в университет на факультет детской иллюстрации, первый семестр у нас был посвящен живому рисунку в скетчбуках. Сначала каждый придумывал себе тему, например: «маленькие домики», или «люди на автобусных остановках», или «хозяева и их собаки», или «моя булочная»... а потом мы должны были целых три месяца выходить из дома с блокнотом и зарисовывать все, что так или иначе связано с темой. Предполагалось, что в итоге каждый принесет на проверку несколько изрисованных скетчбуков.

Я провалила это задание, так и не поняв, зачем мы его делаем. Во-первых, я всю жизнь рисовала исключительно из головы, используя собственное воображение, и меня это вполне устраивало. Во-вторых, я просто не умела рисовать то, что вижу, мне было неловко стоять в общественных местах с блокнотом и не нравилось все, что у меня получалось. Я решила, что это бестолковая трата времени.

Только спустя пару лет глубокого изучения иллюстрации я начала понимать смысл этого задания. Но по-настоящему мои глаза открылись, когда я попала на курс скетчинга в Болонье, который проводила Виктория Семькина, художник и иллюстратор, обладатель золотой медали Российской академии художеств. Вот тогда лампочка в моей голове зажглась и все встало на свои места.

С тех пор я стараюсь использовать любую возможность, чтобы сделать наброски на улице. Теперь я знаю, что посоветовать начинающему иллюстратору: берите блокнот и идите рисовать на улицу. Это очень расслабляет руку, вырабатывает ваш личный уникальный «почерк», позволяет увидеть то, чего вы не видели раньше, тренирует глаз и воображение.

Но не верьте только моему слову, почитайте, что о скетчинге пишет сама Виктория Семькина.

ЗАЧЕМ ДЕЛАТЬ НАБРОСКИ

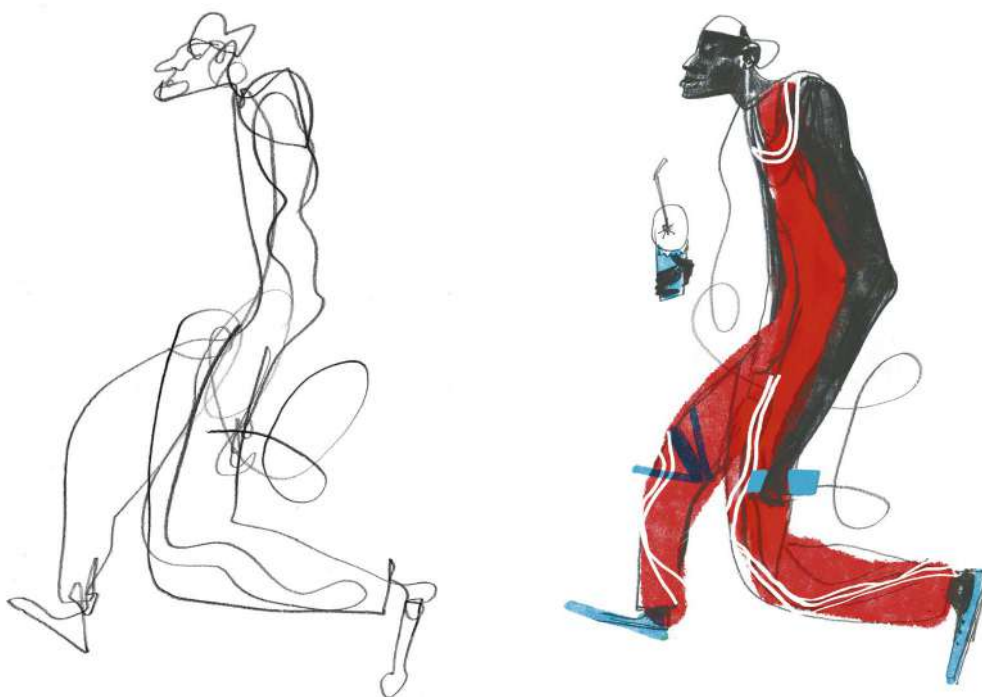
Виктория Семькина

Мне часто задают вопросы: «А для чего нужны натурные скетчи? Это хобби? Развлечение? Или натурное рисование может пригодиться в работе иллюстратора?» Как человек, который не один десяток лет коллекционирует иллюстрированные детские книги, я с уверенностью могу сказать, что самые яркие персонажи, самые неожиданные сюжеты и сцены берутся из жизни. Наблюдать, делать наброски за считанные секунды и развивать зрительную память — все это не только помогает в работе, это еще и просто чертовски интересно.

Блокнот, карандаш и ключи

Мой учитель в академии художеств говорил: «Когда я выхожу из дома, первое, что кладу в сумку, — это ключи, блокнот и карандаш. Остальное не важно».

Писатель носит с собой записную книжку, чтобы отмечать в ней все, что может потом стать частью романа. Записные книжки Чехова, Ильфа, Довлатова читаются взахлеб.





Когда рисуешь каждый день, вырабатывается очень важная привычка — находить интересное в самом обыденном. Ты постоянно тренируешь глаз и учишься придумывать сюжеты и истории обо всем, что тебя окружает. Самый банальный вид из окна, который ты наблюдаешь ежедневно, может стать началом рисовального романа. Надо лишь посмотреть на него как режиссер своего собственного кино.

Каждую минуту нас окружают десятки ненарисованных иллюстраций — нужно только их разглядеть и перенести на бумагу. «Легко сказать, перенести, — скажете вы. — А если я никогда не держал в руках карандаш? Если мне страшно при одной мысли, что придется рисовать голову или руки?..»

Давайте попробуем провести эксперимент! Возьмите чистый лист бумаги, положите его рядом с книгой и возьмите в руку карандаш. Мы начнем рисовать прямо сейчас. И не бойтесь — я рядом. Может быть, вы даже удивитесь, каким непредсказуемым и веселым занятием бывает рисование.

Как начать?

Как же перестать бояться и начать рисовать? Вы не поверите, но лучший способ — это просто не смотреть на лист. Давайте попробуем порисовать вслепую и посмотрим, что получится.

Выберите любой объект (допустим, чашку, вазу, ботинок, стул — неважно). Попробуйте сделать карандашный скетч примерно за минуту. Затем сделайте второй набросок, но теперь смотрите не на лист, а только на объект и не отрывайте карандаш от бумаги. Ведите его так, будто ваша линия — это длинная ниточка, которую можно намотать на катушку. Очень важно не подглядывать!

Теперь положите два рисунка рядом. Скорее всего, именно на втором, «слепом», линия будет уверенной и свободной, даже если сам объект получился кривым и непохожим.

Линия, которая дышит

Как правило, начинающие (а нередко и опытные) художники рисуют наброски так, будто идут по минному полю. Им кажется, что чем медленнее они ведут линию и чем чаще она прерывается, тем лучше получится результат. В действительности почти всегда такой рисунок будет вялым и статичным.

Как же сделать так, чтобы рисунок не был скучным и зажатым, чтобы в нем чувствовалась энергия? Для начала вам нужно перестать думать о результате. Рисование вслепую помогает быстро раскрепоститься и перестать бояться. Я советую делать это задание как можно чаще. Можно чередовать рисование «глядя» и «не глядя»,

чтобы вы могли увидеть и прочувствовать разницу. А если рисовать таким способом портреты с натуры на улице, в кафе или в транспорте, то вам не будет страшно. Ведь если вы не смотрите в блокнот, люди не замечают, что вы делаете наброски.

Позвольте себе ошибаться

Ошибка — одна из самых важных вещей в рисовании. Когда вы позволяете себе ошибаться, то выходите из зоны комфорта и пробуете что-то новое. Вы учитесь. Более того, самые острые и интересные рисунки очень часто получаются благодаря какому-то сбою, отклонению, «божественной ошибке». Выходит, что мы боимся того, к чему нам надо стремиться. Поэтому смело ошибайтесь.

От простого к сложному

Мне доводилось встречать совершенно потрясающих рисовальщиков, не получивших никакого художественного образования. Все, что у них было, — огромное желание научиться рисовать. Любая, даже самая смелая мечта может сбыться, если идти к ней постепенно, маленькими шагами, переходя от простых вещей к сложным.

Если тренироваться регулярно, появляется здоровый азарт: так, у меня получилось нарисовать ботинки, попробую-ка я набросать угол своей комнаты... А может, теперь я попробую сделать автопортрет в зеркале?.. А теперь попробую нарисовать друзей в кафе?..

Рисуйте как можно чаще, смотрите работы художников, которые вам нравятся, анализируйте: что именно вас в них привлекает? Композиция? Характер персонажей? Живая линия? Атмосфера?

Пробуйте все, экспериментируйте со своими рисунками. Главное — начните с самого простого.

Поиск персонажей

Для меня самое сложное и интересное в иллюстрации — это поиск главных персонажей книги. Если герой получился, читателю обязательно захочется поговорить с ним и придумать для него тысячи новых историй.

А как найти персонажей книги и раскрыть их характер? Конечно, у каждого художника есть свои способы и секреты. У меня поиск всегда начинается с натурального наблюдения и рисования. Я как будто пытаюсь встретить своего старого знакомого на улице, в магазине, кино, музее — на картине или фотографии. Где я его найду, не знаю. Но, вглядываясь в разные лица и фигуры, я начинаю создавать какой-то образ.



Я всегда ношу с собой блокнот и набрасываю все, что может пригодиться в работе над персонажами. Мимика, жесты, позы фигур, необычные элементы одежды — это то, что помогает максимально точно передать настроение и образ. Детали, взятые из жизни, всегда оказываются безумнее, интереснее и точнее придуманных.

Бесценный архив

Все удачные находки, характеры и идеи можно сканировать и сохранять по папкам, например: персонажи в парикмахерских, капризные дети, необычные шляпы, собаки у магазинов, ботинки... Так постепенно у вас соберется целая библиотека невероятных наблюдений и находок, которые можно использовать в иллюстрациях.

Когда руки рисуют сами собой

Сколько раз мне приходилось отказываться от ярких и необычных идей, потому что мне казалось, что я не сумею их нарисовать. Я садилась за стол, брала чистый лист, делала несколько беспомощных линий и понимала, что между моей идеей и рисунком лежит пропасть. Я совсем не могла передать на бумаге то, что задумала.

С тех пор как я стала много и в удовольствие рисовать, со мной случилась невероятная вещь. Страх в какой-то момент ушел, и руки стали рисовать как будто сами собой. Вот здесь и начинается все самое интересное! Конечно, я ошибаюсь, пробую, экспериментирую, снова ошибаюсь, но при этом рисую и ничего не боюсь.



Самое главное — драйв

Лучший способ быстро научиться рисовать — это получать удовольствие от процесса. Если вам скучно что-то делать, скорее всего, вы не поставили перед собой интересную задачу. Надоело рисовать людей в автобусе? Представьте себе, что автобус — это космический корабль, который выходит в открытый космос. Попробуйте нарисовать всех попутчиков в состоянии невесомости — вместе с собаками, шляпками, зонтиками и пакетами с едой (и не забудьте, что вы, кстати, тоже находитесь в невесомости).

Книжный иллюстратор — это потрясающе интересная профессия. Представьте, что вы режиссер, сценарист, актер и художник в своем собственном фильме. Но чтобы все закрутилось и сложилось в увлекательную историю, вам нужно сделать множество дублей и хорошо поработать. Не надо этого бояться — маленькими шагами всегда проще прийти к цели. Но для начала надо сделать первый шаг и снять первый кадр... Так что берите в руки бумагу, карандаши и начинайте рисовать...

Внимание: свет, мотор — поехали!

ПРАКТИКУМ

Купите небольшой скетчбук формата А5. В правом верхнем углу каждого разворота напишите тему. На каждую тему у вас будет две рабочие страницы скетчбука (или один разворот). Ваша задача — заполнять по одному развороту в день.

Вот темы на первые 20 разворотов. Остальные можете придумать сами.

- 1 Моя обувь
 - 2 Люди на транспортных остановках
 - 3 Мой кухонный инвентарь
 - 4 Мои родные и друзья
 - 5 Мои ноги и руки
 - 6 Мой двор и его обитатели
 - 7 Деревья
 - 8 Собаки и их хозяева
 - 9 Дома и крыши
 - 10 Мое лицо и разные его эмоции (воспользуйтесь зеркалом и не стесняйтесь гримасничать)
 - 11 Мой завтрак/обед/ужин
 - 12 Дети на детских площадках
 - 13 Продуктовый магазин (полки, покупатели)
 - 14 Птички на улице
 - 15 Общественный транспорт и его пассажиры
 - 16 Зоопарк
 - 17 Кафешки (зайдите в кафе, купите себе любимый напиток и рисуйте все, что видите)
 - 18 Бабушки
 - 19 Дедушки
 - 20 Мой творческий инвентарь
-

С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ КНИГА

В любой иллюстрированной книге самое главное — это единство и гармония. Все элементы книги — слова, линии, формы, цвета и даже пустое пространство — должны сочетаться таким образом, чтобы производить максимально сильное впечатление на читателя.

Детская книга? Да чего тут сложного!

Если вы вдруг решили написать или нарисовать свою детскую книгу и думаете, что вам хватит нескольких вечеров при мерцающем свете лампадки, спешу вас разочаровать. Создание книги — это большой и кропотливый труд, на который потребуется время. Много времени. У меня в среднем уходит полгода на создание качественного продукта. И это не много. Некоторые книги пишутся и рисуются годами. Некоторые рождаются за месяц. Но это, скорее, исключение из правил, нежели закономерность.

Книги, которые на первый взгляд кажутся спонтанными, непосредственными и не требующими особых усилий, скрывают под собой огромный пласт работы по исследованию и сбору материалов, поиску ритма и композиции, разработке персонажей, отрисовке эскизов, анализу, дизайну и оформлению. Все это с многочисленными правками, редакциями и переосмыслением, поиском наиболее лаконичных и выразительных решений.

«А зачем столько хлопот?» — спросите вы. Ведь писать или рисовать для детей гораздо проще, чем для взрослых. Простые сюжеты, минимум текста, незамысловатые картинки. Дети непритязательны.

Вот несколько доводов, почему это не так.

— Дети — самые честные критики. Они не умеют лицемерить. Если им не понравится ваша книга, они бросят ее после первой страницы. Они не боятся задеть вашу тонкую творческую натуру, показаться беспардонными или невежественными. Взрослые — публика более толерантная и сговорчивая. Мнением взрослых легче манипулировать. Великий американский автор и иллюстратор Морис Сендак говорил: «Я пишу книги, которые кажутся более подходящими

для детей, — что же, меня это вполне устраивает. Они лучшие читатели и более требовательные критики. Дети говорят тебе то, что думают, а не то, что, по их мнению, они должны думать».

- Дети умнее и сообразительнее многих взрослых. Они не любят покровительственный тон и нравоучения. И того и другого им хватает и в жизни. Элвин Брукс Уайт, автор известных детских книг «Паутина Шарлотты» и «Стюарт Литтл», говорил об этом так: «Все, кто пишет для детей и смотрит на них свысока, просто даром тратят время. Вы должны писать, глядя не сверху вниз, а снизу вверх. Дети требовательны. Они самые внимательные, любопытные, энергичные, наблюдательные, чувствительные, сообразительные и конгениальные читатели на Земле. Они верят всему, что вы им говорите, если вы говорите честно, прямо и интересно». Многим, особенно начинающим, детским авторам и иллюстраторам очень сложно удержаться от назиданий. Но главную мысль лучше спрятать, чем сунуть читателю под нос. Дайте возможность детям самим догадаться, о чем была ваша книга, — они достаточно сообразительны и находчивы, чтобы сделать правильные выводы.
- Вы сильно ограничены в выборе слов и их количестве. Думаете, это упростит вам задачу? Вовсе нет. Написание детской книги, особенно книжки-картинки, сродни написанию хокку. Там вам нужно вместить весь свой замысел в три строчки — 17 слов. В детской книге слов бывает больше, а бывает и меньше, но ваша задача все равно сложна — создать нечто трогательное и захватывающее, раскрыть иногда очень непростую тему, используя весьма ограниченный набор слов и упрощенную лексику. Это значит, что у вас нет права на ошибку, каждое слово на вес золота, каждое предложение бесценно, каждая точка и запятая важны, и потому еще большую ценность и смысловую нагрузку приобретают иллюстрации в детских книгах.
- Вы должны уметь сочетать текст и рисунки самым органичным и эстетичным образом. Соединить визуальное и литературное повествования в один законченный, емкий, цепляющий и целостный продукт — это настоящее искусство, которому посвящена не одна глава в моей книге. Наивно полагать, что это просто и этому не надо учиться. В любой иллюстрированной книге, особенно в книжке-картинке, самое главное — это единство и гармония. Все элементы книги — слова, линии, формы, цвета и даже пустое пространство — должны сочетаться таким образом, чтобы производить максимально сильное впечатление на читателя.
- Иллюстрация не просто визуальное описание текста. Иллюстрация — это отдельная история. Отдельная жизнь, если хотите. Существует очень тонкий баланс между словом и рисунком. Как выбрать, что сказать, а что показать? Как одно будет дополнять, оживлять и вносить новый смысл в другое? Шон Тан говорил об этом так: «Когда я работаю над книгой, я предпочитаю думать о словах и рисунках как о противоположных концах одной батарейки, создающих потенциальное



напряжение в промежутке между рассказыванием и показыванием. Но необходимо воображение читателя, чтоб замкнуть эту цепь, его мысли и чувства и есть тот электрический разряд, который заполняет пустое пространство».

- Вы должны заинтересовать ребенка с первого разворота и удерживать его внимание до последнего. Открывая роман или повесть, мы выдаем автору кредит доверия. Даже если первые десять-двадцать страниц нас не впечатлили, мы, скорее всего, продолжим читать в надежде, что все самое интересное еще впереди. Но дети мыслят иначе. У вас есть только первый, максимум второй разворот, чтобы завлечь, восхитить, вдохновить вашего маленького читателя, иначе он не захочет перевернуть страницу и узнать, что будет дальше. Вы не можете себе позволить ни одного неубедительного разворота, ни одного пустого предложения, ни одного бесполого рисунка.



Какие бывают детские книжки

Если вам кажется, что ваши рисунки непохожи на те иллюстрации, которые вы видите в типичных детских книжках, это еще не значит, что вам нечего делать на рынке иллюстрированной книги. В каком бы стиле вы ни рисовали и какие бы замысловатые сюжеты ни приходили вам в голову, знайте, что на ваше творчество найдется ниша и покупатель, а также подходящий формат.

Чтобы понять, какой формат выбрать, вам нужно хотя бы приблизительно знать, какие виды иллюстрированных книг сейчас существуют и пользуются спросом.

- **Интерактивные книги.** Это книги самых разных форматов и содержания, которые можно не только читать и разглядывать картинки, но и нажимать кнопочки, открывать окошки и трогать различные текстуры. Сюда относятся музыкальные и тактильные книги, книги-гармошки, книги с вырубкой, книги, в которых можно рисовать и выполнять задания.
- **Сборники стихов и сказок.** Это тоже книги любого формата и объема — от незамысловатых картонных книжечек для самых маленьких до объемных сборников в твердом переплете в виде подарочных изданий.

- **Энциклопедии и атласы.** Никогда еще это направление не было таким востребованным. Еще не так давно иллюстрациям в подобных книгах отводилась весьма скромная роль. Сейчас же задача художника — не просто правдоподобно нарисовать бабочек или динозавров, а создать целый художественный мир, где информация и рисунки сплетаются в единое целое.
- **Образовательные книги.** Я не случайно выделила эти книги отдельным пунктом. Если энциклопедии и атласы — это действительно монументальные проекты, то образовательные книги могут быть совершенно любого объема, дизайна и содержания. Это тоже новое направление, которое пользуется все большей популярностью. Если вы разбираетесь в какой-то теме (неважно, насколько глобальной или узкой) и хотите рассказать о ней в картинках — сейчас самое время.
- **Графические новеллы.** Это нечто среднее между комиксом и иллюстрированным романом. Это книги, в которых рисунки занимают лидирующую роль в восприятии произведения, а текст — второстепенную. Графические новеллы чаще рассчитаны на более взрослую аудиторию, в них допустимы непростые темы и сюжеты. Зачастую такие книги написаны и проиллюстрированы одним человеком. Сейчас графические новеллы приобретают все более утонченный художественный облик. Подобным направлением увлекаются многие молодые и очень талантливые художники, потому что там меньше ограничений по количеству страниц и слов, а также тематике произведений.



- **Иллюстрированные романы и повести.** В таких книгах гораздо больше текста и меньше картинок, но иллюстрациям в них отводится далеко не последняя роль. Эти книги часто выходят в виде подарочных изданий: в качественном переплете, крупном формате и на отличной бумаге. В них гораздо больше страниц, чем в книжках-картинках, и множество потрясающих иллюстраций.
- **Немые книги (книги без текста).** Это могут быть как книжки-картинки, так и графические романы и даже картонные книги для самых маленьких. Подобные книги очень удобны тем, что они географически универсальны, их не нужно переводить на другие языки, а значит, права на их издание легче продать в другие страны. Таких книг на рынке тоже становится все больше. Немые книги — это своеобразный вызов иллюстратору: хватит ли вам мастерства и таланта рассказать историю без слов? На международной ярмарке детской книги в Болонье есть даже специальный конкурс немых книг, горячо любимый посетителями.
- **Электронные книги.** Практически любую книгу в наше время можно перевести в электронный формат. Электронные книги тоже могут носить интерактивный характер. Многие иллюстраторы начинают именно с электронных книг, потому что производство таких книг менее затратно и рискованно, соответственно, меньше. Вы сами можете создать свою электронную книгу и выпустить ее в свет без помощи издательства.
- **Книжки-картинки.** Это самая распространенная категория детских иллюстрированных книг на мировом рынке. Именно о ней мы подробно поговорим в следующих главах, потому что это основа основ. Если вы знаете, как иллюстрировать книжку-картинку, вам будет гораздо проще проиллюстрировать книгу любого другого формата.

Все перечисленные форматы могут подходить самой разной по возрасту аудитории. Некоторым детям интересны графические новеллы, а некоторые взрослые любят книжки-картинки. Форма не должна определять содержание. Главное — раскрыть вашу идею самым гармоничным и доходчивым образом. Формат вашей книги должен соответствовать прежде всего ее идее и настроению, нежели определенному возрастному сегменту рынка.

Что такое книжка-картинка

Книжка-картинка — это сравнительно новая форма иллюстрированной детской книги, но самая распространенная и востребованная, особенно на международном рынке. Обычно этот термин применяется к тем книгам, где текст и иллюстрации органично и неразрывно связаны между собой, дополняют друг друга и в одинаковой степени влияют на восприятие книги. Это своеобразное произведение искусства, в котором важны ритм и темп визуального повествования. Можно сказать, что это нечто среднее между иллюстрацией и анимацией.

Почему же книжки-картинки так популярны? Что в них особенного?

- Книжки-картинки *идеально подходят для совместного чтения*. Даже если ребенок не умеет читать, он с удовольствием будет разглядывать картинки и сопоставлять их с историей, которую читает взрослый.
- Книжки-картинки *знакомят ребенка с самим процессом чтения* и стимулируют желание научиться читать самому. Сначала ребенок придумывает свои истории, глядя на картинки, потом запоминает прочитанную историю, пытается ее повторить. Так как слов в книжке-картинке мало (не более 1000), это идеальный формат для начинающих читателей.
- Книжки-картинки *развивают визуальное мышление*. Дети учатся анализировать рисунки, связывать их между собой в последовательное повествование, делать выводы.
- Книжки-картинки *развивают эстетический вкус и любовь к искусству*. Рисунки в таких книгах не просто декорация к тексту, они представляют собой неотъемлемую часть истории и стимулируют эмоции. Такие рисунки заставляют ребенка снова и снова возвращаться к любимым книгам, побуждая каждый раз находить в иллюстрациях что-то новое.
- Книжки-картинки — это *способ раскрыть сложные и даже неоднозначные темы в простой и доступной форме*. Темы страха, ревности, одиночества, утраты можно донести до ребенка с помощью незамысловатых сюжетов и симпатичных героев. Это настоящее искусство — объяснить сложную идею в максимально простой и комфортной для детского восприятия форме.
- Книжки-картинки *стимулируют диалог между взрослым и ребенком*. Такие книги интересно обсуждать, и ребенок вполне способен принимать активное участие в этих обсуждениях. Очень часто в книжках-картинках существует и более глубокий подтекст, адресованный взрослым. Взрослые и дети воспринимают такие книги на разных уровнях.



В традиционном понимании книжка-картинка — это книга с коротким текстом и рисунком на каждой странице, предназначенная для детей от четырех до семи лет. Но, как вы уже знаете, книжка-картинка может быть без текста и предназначаться для гораздо более широкой аудитории.

Сегодня подобные книги, как правило, состоят из 32 страниц и имеют довольно крупный формат. Конкретные параметры разнятся в зависимости от издательства. Все мои книжки-картинки были разных форматов. Но в любом случае исходите из того, что ваша книга должна быть не меньше 25 см как по вертикали, так и по горизонтали. Почему именно 32 страницы? Помимо того, что это экономичный объем для издателя, это еще и оптимальный объем для ребенка: достаточно, чтобы рассказать историю, но не слишком много, чтобы ребенок не заскучал и мог прочитать всю книгу за один присест.

О чем бы написать?

Если вы любите рисовать и хотите стать иллюстратором, у вас есть три варианта: иллюстрировать чужие тексты и идеи, придумывать и иллюстрировать собственные или комбинировать первое со вторым, чем и занимается большинство современных иллюстраторов. Сразу скажу, что на создание собственной книги уходит как минимум в два раза больше времени и нервов, чем на иллюстрацию чужой. Но и отдача, соответственно, гораздо большая. У вас больше творческой свободы, больше гонорар, потому что его не надо делить с автором, и, наконец, на обложке красуется только ваше имя.

Если вы пока не задумывались о создании собственного проекта, советую об этом подумать, потому что самые гармоничные и интересные книги частенько написаны и проиллюстрированы одним человеком, ведь книжка-картинка — это сложное переплетение текста и рисунков. К тому же нередко работа над текстом и над иллюстрациями идет параллельно, и вам как автору-иллюстратору будет проще добиться идеальной гармонии.

Итак, вы хотите создать свою книжку-картинку. О чем писать? Какие темы сегодня популярны и востребованы в мире детской книги? Главное правило в выборе темы для вашей будущей книги одно: пишите о том, что интересно вам! Нет смысла браться за работу, если вы просто пытаетесь удовлетворить запросы определенного сегмента рынка. Чтобы ваша книга вызвала интерес у читателя, она прежде всего должна вызывать искренний интерес у вас. Пишите о том, что вам близко, что вас цепляет или вдохновляет, в чем вам самим хотелось бы разобраться.

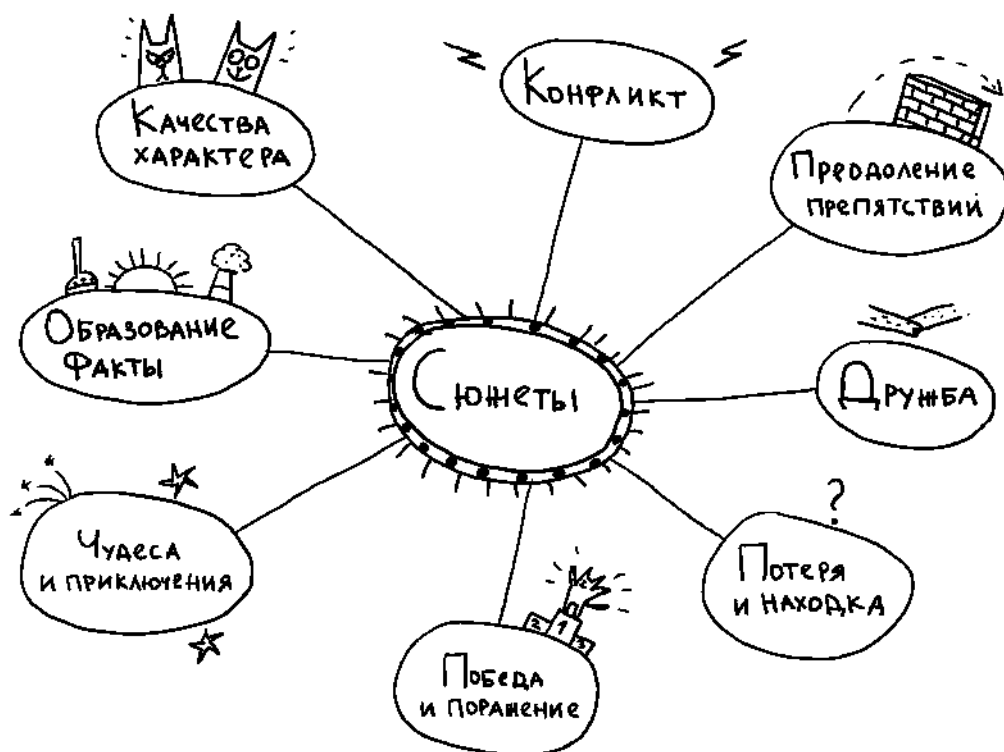
Вспоминайте, что вас беспокоило, когда вы были ребенком. Чем ближе проект к вашему сердцу, тем интереснее и уникальнее будет результат. Морис Сендак говорил так: «Я не пишу для детей. Я просто пишу. А потом кто-то говорит, что это для детей».

Для начала подумайте, о чем именно вы хотите рассказать. Какова главная идея вашей книги? В чем ее посыл? Она будет познавательной? В ней будет спрятан глубокий философский смысл? Или это будет просто увлекательное приключение или смешная история? Не ограничивайте себя. Вы знакомите детей с миром. Это ответственное и почетное дело.

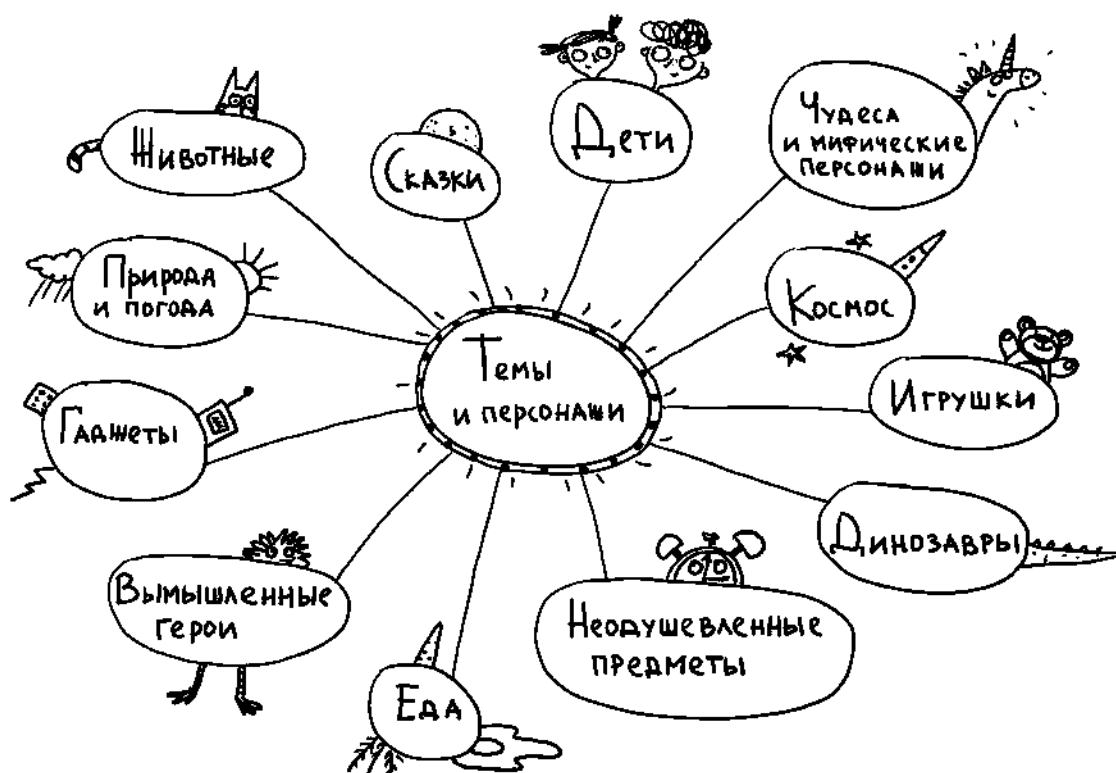
Помните, что в книжке-картинке вы очень ограничены в количестве слов и иллюстрируемых разворотов, а значит, ваша история должна быть максимально емкой и лаконичной. В идеале у вас должна быть одна сюжетная линия и одна главная мысль или идея, которую вы хотите донести до вашего читателя.

Самые распространенные темы для книжек-картинок:

- **Качества характера.** Доброта, смелость, лень, упрямство, жадность — любое качество характера может послужить основой для вашего сюжета.



- **Конфликт между персонажами и его разрешение.** Разрешиться он может благодаря умению героя делиться, прощать, стоять за себя, налаживать контакты и проявлять преданность и заботу.
- **Дружба.** Все, что связано с поиском друзей, отношениями, потерей дружбы и ее восстановлением.
- **Преодоление препятствий.** Приключения, поиск, созидание, развитие.
- **Потеря и находка.** Ваш герой может потеряться сам или потерять что-то важное.
- **Победа и поражение.** Умение выигрывать и проигрывать достойно, извлекать уроки из поражений, проявлять уважение к проигравшему.
- **Чудеса и приключения.** Ваша книга необязательно должна чему-то учить, она может просто рассказывать о чем-то удивительном, восхитительном и волшебном.
- **Выбор.** Что надеть? С кем дружить? Какой дорогой пойти? Как себя повести? Синий или красный? Добрый или злой? Уйти или остаться? Дети только учатся делать самостоятельный выбор, и книги на эту тему для них очень актуальны.
- **Познавательные факты.** В вашей книге может не быть сюжета вообще. Она может рассказывать о дельфинах или роботах, учить азбуке или цифрам, показывать предметы, цвета или чувства.



Кроме того, стали набирать популярность новые темы: здоровое питание, социальная ответственность, активное отцовство, лидерство и заслуги женщин, эмиграция, экология и защита окружающей среды. Еще до недавнего времени было принято считать некоторые темы слишком сложными или мрачными для детей. О каких-то вещах им предпочитали не рассказывать или выдумывать небылицы. Но сейчас тенденции меняются, и любой, даже самый тяжелый и неприятный, вопрос можно поднять в книжке-картинке, если сделать это максимально тактично и бережно, объяснив проблему понятным ребенку языком. Такие непростые темы, как смерть, болезнь, война, дискриминация, развод или расставание родителей, перестали быть табу. Издатели с интересом рассматривают подобные произведения. Загвоздка только в том, что раскрыть такие темы для детей очень сложно и не многие за это берутся.

После того как вы наметили тему, вам нужно определиться с персонажами. У вас очень большой выбор!

Я расскажу о наиболее популярных героях, но это, разумеется, далеко не полный список.

- **Дети.** Конечно же, детям интересно читать о сверстниках. общепринятое правило: главные герои в вашем произведении должны быть того же возраста, что и ваш потенциальный читатель, или на год-два старше. Второстепенные герои, типа друзей, братьев, сестер, родителей и так далее, могут быть любого возраста.

- **Животные и растения.** Вашим главным героем запросто может оказаться неуклюжий слон, деловой енот-полоскун или любопытная корова, а кроме того, любая птичка, рыбка, рептилия, даже насекомое или цветок.
- **Игрушки.** Куклы, тряпичные мишки, оловянные солдатики и пластмассовые машинки — все это прекрасные кандидаты на ведущие роли.
- **Гаджеты.** Новая и очень интересная ребенку тема. Компьютеры, мобильные телефоны, игровые приставки ворвались в жизнь наших детей и прочно там обосновались. А это значит, что и ими не стоит пренебрегать при выборе персонажей.
- **Природа и погода.** Не в каждой книге вообще есть герои. Ваша может быть, например, о смене времен года или дня и ночи, о дожде или ветре.
- **Космос.** Детям всегда будет интересно все, что касается инопланетян, космонавтов, ракет и других планет и цивилизаций.
- **Вымышленные герои.** Если вам не по душе персонажи из реального мира, вы всегда можете придумать собственных. Всяческие барабаки, чучуки, шубуршунчики и патунчики тоже стоят в очереди на главную роль в вашем будущем бестселлере.
- **Еда.** Книжки с иллюстрированными рецептами или продуктами в роли персонажей сейчас встречаются все чаще.
- **Неодушевленные предметы.** Это могут быть ожившие шкафы и тумбочки, тарелки и вилки, часы и коврики, а также самолеты, машины и поезда.
- **Мифические герои.** Не будем забывать о принцессах сказочных королевств, единорогах, колдунах и драконах, а также леших, водяных, эльфах, гномах и прочих волшебных существах.
- **Динозавры.** Тема динозавров стара, как сами динозавры, но от этого не становится менее популярной. Дети любят динозавров!

Разумеется, и тем, и героев детских книг на самом деле гораздо больше, но теперь, по крайней мере, вам будет от чего отталкиваться.

ПРАКТИКУМ

Попробуйте придумать 5–7 сюжетов для будущих книг, совмещая основные темы, приведенные выше, с основными персонажами. Например, это может быть история о маленьком хомяке, который вдруг решил, что он самый главный. О том, как он рассорился со своими друзьями, а потом придумывал, как помириться. Или это может быть история о единороге, который потерял свой рог и никак не мог его найти.



Итак, появилась идея. Что дальше?

- 1 Начинайте «копать» под вашу идею. Собирайте материал, создавайте визуальные библиотеки, наблюдайте, читайте, анализируйте, задавайте вопросы.
- 2 Заведите себе скетчбук или записную книжку и записывайте или зарисовывайте все, что придет вам в голову. Ни одна, даже самая бредовая, мысль не должна кануть в Лету. На базе этих мыслей и идей потом будет гораздо проще выстроить связанное повествование.
- 3 Идите туда, где живет ваша идея (разумеется, если вы можете себе это позволить), и делайте быстрые зарисовки с натуры.
- 4 Читайте как можно больше книг, подобных той, которую хотите создать. Анализируйте, как это сделали другие, что вам понравилось и что нет. Чем лучше вы информированы не только в плане сюжета, но и в плане визуальных приемов, языка, ритма повествования, тем лучше получится результат.
- 5 Не зацикливайтесь на шаблонах. Ищите нестандартные подходы и решения. Даже избитую тему можно раскрыть совершенно по-новому. Копайте чуть глубже очевидного. Прислушивайтесь к внутреннему голосу.
- 6 Не бойтесь сильных эмоций. Эмоциональный интеллект у детей гораздо выше, чем кажется многим взрослым. Не стоит сюсюкать с вашими читателями и обходить все острые углы. Дети любят острые углы.
- 7 Обращайте внимание на ритм изложения, на повторяющиеся слова и фразы, а также на то, как звучит ваш текст.
- 8 Если вы не уверены в своих поэтических способностях, лучше писать в прозе. Издатели настроенно относятся к стихам, если только они действительно не гениальны.

-
- The collage features several children's books and illustrations. The central book is titled "The Truth About OLD PEOPLE" by Elina F., showing a family dancing. To the right is a book titled "ROMANTICI" with an illustration of a man and a woman. Below it is a book titled "MALADRO" showing a man cooking. To the left is a book titled "opa's en oma's niet dansen," with illustrations of a family dancing. The background features a night sky with stars and a book titled "MALADRO" showing a man cooking.

Структура повествования, или Как строится сюжетная линия

Допустим, вы насобирали тонну информации, сделали миллион набросков, перепробовали все возможные материалы и готовы ринуться в бой. Но как написать захватывающую, необычную, фантастическую историю, которую захочется перечитывать снова и снова?

При работе над книжкой-картинкой и автору, и иллюстратору необходимо с самого начала мыслить не отдельными страницами, а разворотами, потому что именно в таком виде читатель воспринимает историю. В стандартной книжке-картинке из 32 страниц у вас будет всего 12 рабочих разворотов, в которые вам нужно вместить всю вашу историю. Есть такой термин — арка повествования, то есть последовательность, в которой развивается сюжет. В книжках-картинках эта последовательность задается сложившимися стандартами:

- **Разворот 1** — знакомство с персонажами и средой.
- **Разворот 2** — знакомство с проблемой, конфликтом, препятствием.
- **Развороты 3–10** — постепенное усугубление проблемы, ведущее к кульминации.
- **Разворот 11** — кульминация, разрешение конфликта.
- **Разворот 12** — закрепление результата, расслабление.

Как правило, действие не движется предсказуемо по прямой, а содержит элементы сюрприза — сюжетные повороты. Вы же не хотите, чтобы ваш читатель понял, чем закончится дело, прочитав первую страницу?

По собственному опыту я знаю, что самое сложное — это придумать такой финал, чтобы читатель был удивлен и тронут, чтобы ему хотелось поразмышлять над историей и прийти к собственным выводам. Именно поэтому, когда у меня готова основная идея, я часто начинаю с финала, и только когда он готов, сочиняю все остальное.

При построении арки повествования вам помогут эти простые советы.

- 1 Постарайтесь вместить всю историю в 300–600 слов, 1000 слов — это предел, для книжки-картинки такой объем текста уже великоват.
- 2 Не теряйте времени! Ответить на главные вопросы (кто? где? когда?) постарайтесь в первых двух предложениях, а потом сразу переходите к сути проблемы или препятствиям.

- 3 Показывайте, а не рассказывайте. Поступки говорят громче слов, иллюстрации работают лучше описаний.
- 4 Не забывайте о естественной паузе, которая возникает при перелистывании страниц. Вы не можете разорвать предложение и продолжить его на следующем развороте. Текст на каждом развороте должен завершаться точкой и законченной мыслью. Исключения составляют ситуации, когда вы хотите возбудить интерес читателя и стимулировать его желание перевернуть страницу. В таком случае можете закончить разворот словами «Все шло хорошо, пока...», или «А потом...», или «Том был очень послушным, но...». Таким образом, вы создаете эффект напряженного ожидания. Читателю очень захочется перевернуть страницу, чтобы узнать, что будет дальше.
- 5 Существует негласное правило: главный герой должен потерпеть неудачу как минимум два, но чаще три раза, прежде чем одержит победу.
- 6 Постепенно нагнетайте обстановку. Главный герой должен оказаться в самом затруднительном положении прямо перед кульминацией и разрешением проблемы или конфликта. Если ваш герой не оказался на грани полного поражения, то и его победа будет не такой впечатляющей.
- 7 Особенно важны первое и последнее предложения. Первое должно максимально цеплять, привлекать внимание, последнее — как можно дольше оставаться в памяти.
- 8 Не оставляйте кульминацию и разрешение конфликта на последний разворот, иначе ваше повествование прервется слишком резко и у читателя останется чувство неудовлетворенности. Последний разворот должен успокаивать, закреплять ощущения от книги, чтобы читатель еще долго думал об истории и делал самостоятельные выводы. Мне этот разворот всегда дается очень тяжело. Сложно подобрать правильные слова, чтобы не скатиться в нравоучения.

Обратите внимание: все это *советы*, а не *правила*. В творчестве не бывает единственно верных решений. Вы создаете *свою* книгу, и только вам решать, каких стандартов придерживаться, а какие игнорировать. Ничего страшного, если в вашей книге больше 32 страниц, если в ней нет текста или арки повествования, если главных героев больше трех или их нет вовсе. Вы все сделали правильно, если можете положительно ответить на два вопроса: удалось ли вам донести до читателя свою мысль или идею? Было ли ему интересно?

Из моего опыта

Когда я работала над своей книгой «Правда о стариках», у меня была только очень общая идея. Она неуловимым облачком витала в воздухе и никак не хотела оформляться во что-то более конкретное. Я знала, что хочу создать книгу, наполненную любовью, радостью, теплотой

и мудростью. Я хотела показать не ту старость, которая ассоциируется с болезнями, одиночеством и угасанием, а ту, что полна приключений, удовольствий и любви к жизни.

Все началось с многочисленных набросков на улице. Я рисовала стариков везде: в парках, в транспорте, на пляжах, на танцах, в домах престарелых. Я «искала» своих персонажей и сюжет. И вот герои начали вырисовываться: бабушка — маленькая, полненькая старушка-хохотушка, которая вечно подбивает дедушку на подвиги, и дедушка — долговязый джентльмен с галстуком-бабочкой и подтяжками, который сильно любит и всячески опекает бабушку.





Я поняла, что это будет история любви — обычной, человеческой, без драм и перипетий. Просто любовь, теплота и жажда жизни. Всегда. До самого конца. В моих персонажах отразились образы сотен, если не тысяч, нарисованных мной стариков.

Но, как вы помните, в книжке-картинке главный герой должен быть приблизительно того же возраста, что и основная масса читателей. Поэтому я придумала внука, который пришел в гости к бабушке с дедушкой. Я решила, что повествование будет вестись как раз от имени мальчика. Я покажу стариков глазами ребенка!

Все повествование я построила на противоречии текста и рисунка. Текст говорит одно (стереотипное представление о стариках), а рисунок — противоположное (то, что видит ребенок). В этой книге нет нагнетания обстановки и преодоления препятствий, в ней нет кульминации и разрешения конфликта, но в ней есть ритм повторяющегося приема — противоречие текста рисунку и есть арка повествования — знакомство с персонажами, цепочка событий, мысли ребенка и его умозаключения.

Так что какая бы идея ни пришла вам в голову, алгоритм работы над книгой всегда будет примерно одинаковым: идея, сбор информации, эксперименты, построение сюжетной линии, финальное оформление.



Так распределяются 32 страницы книжки-картинки с форзацами, включенными в блок. Если форзацы печатаются отдельно, то они не входят в 32 страницы блока и раскадровка выглядит немного иначе.

Из чего состоит книжка-картинка

В любой книжке-картинке есть следующие элементы:

- обложка;
- форзац в начале и нахзац в конце книги;
- титульная страница;
- примерно 12 разворотов иллюстрированного текста.

Обложка

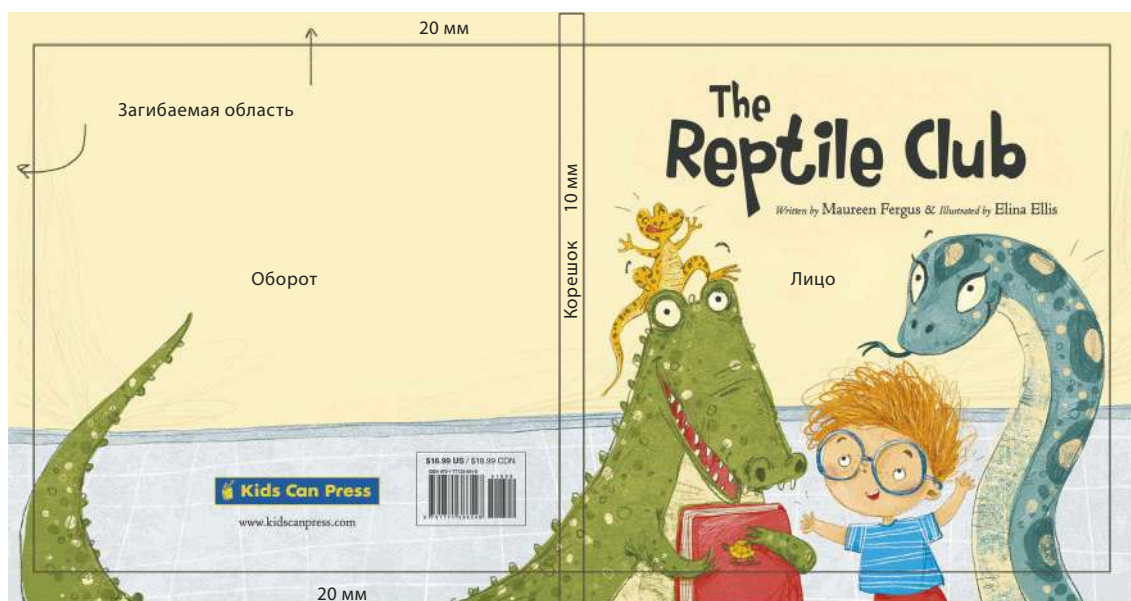
Важнейшие внешние элементы книги — это обложка (мягкая) или переплет (твердый). На Западе первым тиражом книга обычно выходит в переплете, и где-то через полгода или год, если продажи идут хорошо, она выходит в мягкой обложке. Иногда используется еще и суперобложка.

Переплет, суперобложка, нестандартное количество страниц, плотная и качественная бумага — все это требует дополнительных расходов при печати, поэтому издатель обычно тщательно взвешивает, в какие проекты стоит вкладывать больше средств и окупятся ли они.

О чем нужно помнить при работе над обложкой?

- **Формат.** Если обложка мягкая, ее размер будет таким же, как у внутренних страниц книги. Для переплета к размеру страницы прибавляется 5–10 мм с каждой стороны.
- **Загиб** (та часть обложки, которая будет загибаться вокруг картона). На него в среднем отводится дополнительных 15–20 мм с каждой стороны. В мягком переплете нет загиба, но необходимо отвести 5–7 мм под обрез.
- **Корешок.** Ширина корешка детской книжки-картинки обычно невелика — 4–7 мм, там умещается лишь название и имена авторов, иногда логотип издателя. Дополнительную иллюстрацию для него рисовать не надо: корешок оформляет дизайнер.

Оформлением обложки чаще всего занимается дизайнер в издательстве. Но вам нужно понимать основные принципы на случай, если вы решите издать свою книгу сами, или просто для того, чтобы облегчить жизнь дизайнеру и правильно подготовить рисунки.



Супербложка обычно повторяет дизайн обложки, но на ней печатается дополнительная информация, а иногда и иллюстрации на внутренних клапанах.

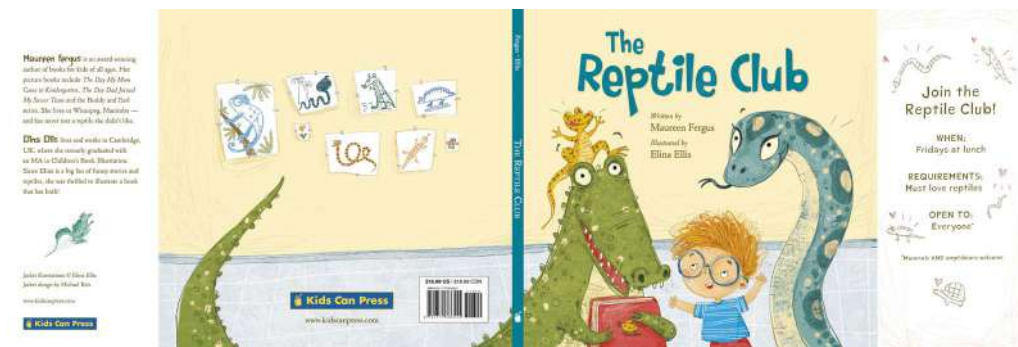
Иллюстрация на обложке может быть односторонней и обертывающей, то есть продолжающейся на корешок и заднюю сторону обложки. Если иллюстрация односторонняя, то на задней стороне обложки располагается еще одна иллюстрация или нет рисунка вовсе. В любом случае иллюстрация на ней должна быть такого размера, чтобы поместилась аннотация и другие данные от издателя.

Иллюстрация на обложке — это в первую очередь демонстрация авторского стиля, уровня и отражение контента книги, когда ожидания при взгляде на обложку совпадают с реальным содержанием книги (иными словами, в книге про котиков на обложке не должно быть слона).

Иллюстрация может быть не только демонстрационной, но и метафоричной — например, обыгрывать название или главную идею книги, основной прием или какую-то авторскую «фишку» (в этом случае слона на обложке можно оправдать).

Главное — иллюстрация должна быть «продающей»: привлекать внимание, быть не банальной и не пошлой в широком смысле, отличаться от конкурентных изданий.

Мария Красовская, арт-директор издательства «МИФ»



Примеры суперобложек

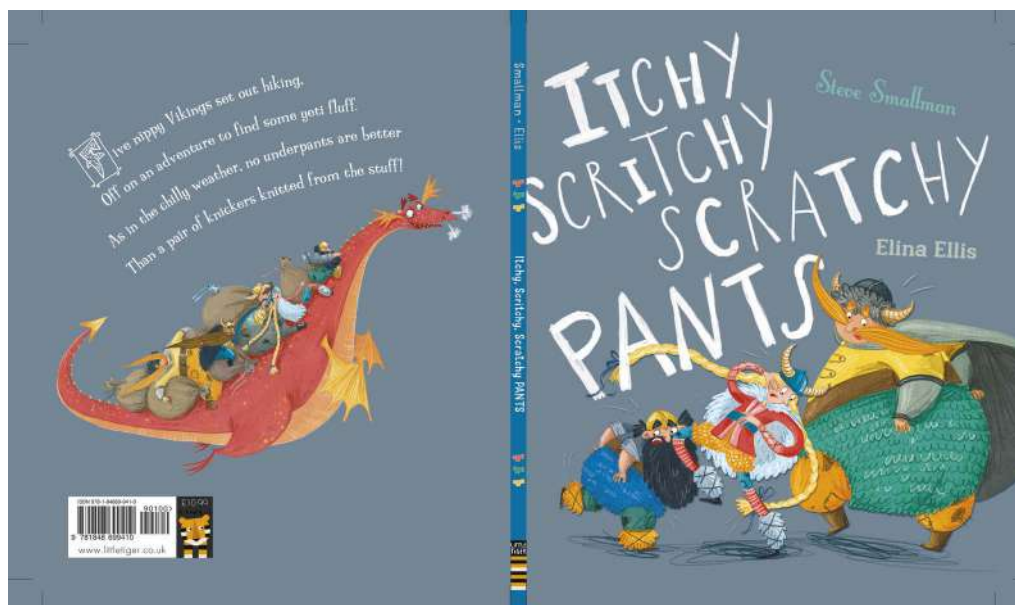


Обертывающая иллюстрация: рисунок переходит с передней стороны на заднюю

Иллюстрации на передней и задней стороне обложки не связаны между собой

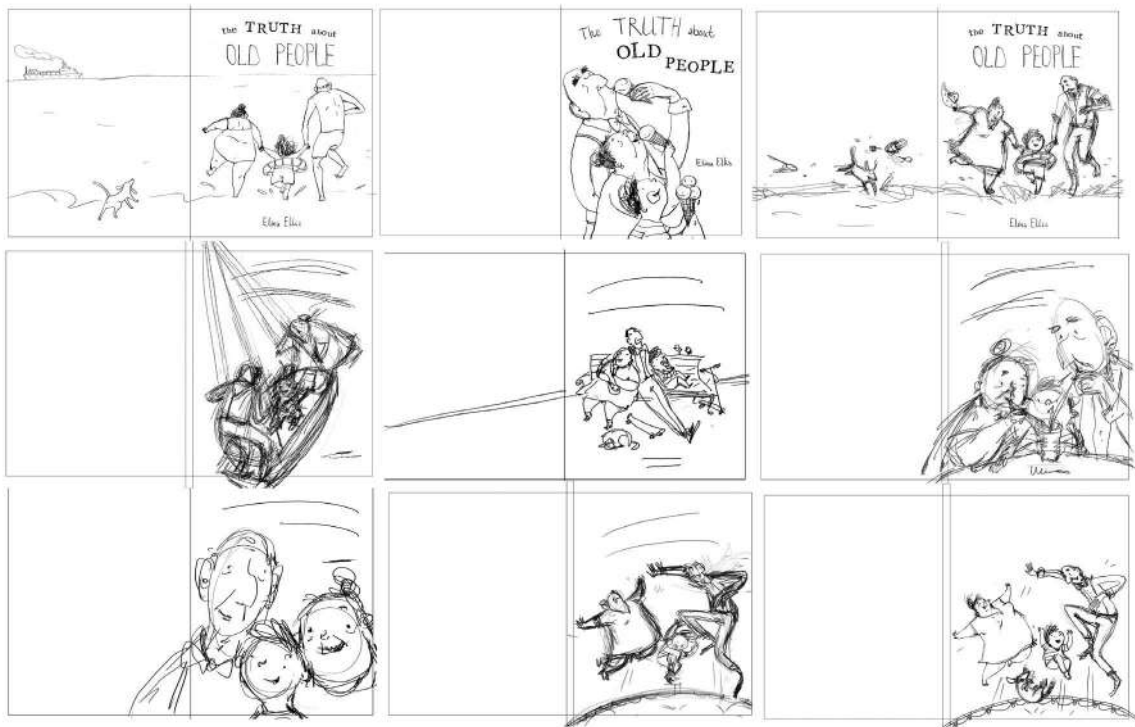


Так выглядит полностью оформленная обложка



Разрабатывая обложку, я обычно придумываю несколько вариантов, чтобы у издателя был выбор. Я стараюсь использовать как лицевые, так и обертывающие иллюстрации. Все зависит от сюжета и от предпочтений конкретного издателя. Шрифт названия книги иногда предоставляет издательство, но вы можете придумать собственный и написать название от руки.

Иногда приходится перепробовать массу разных вариантов, прежде чем найдется оптимальный вариант, который устроит и иллюстратора, и издателя.



When you're small, everyone bigger
than you seems *really* old.

But does being old have to mean being
boring, or quiet, or slow?

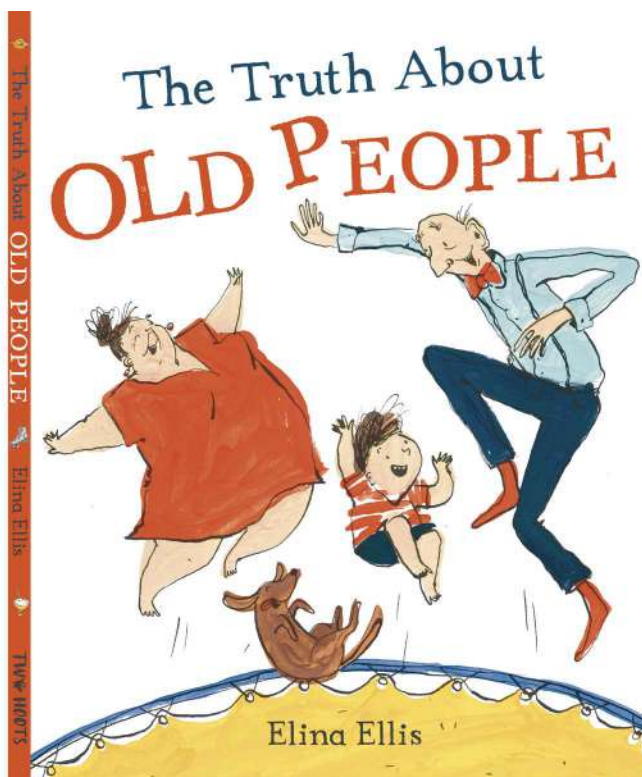
Find out in this warm and joyful picture
book from the winner of the Macmillan
Prize for Illustration 2017.

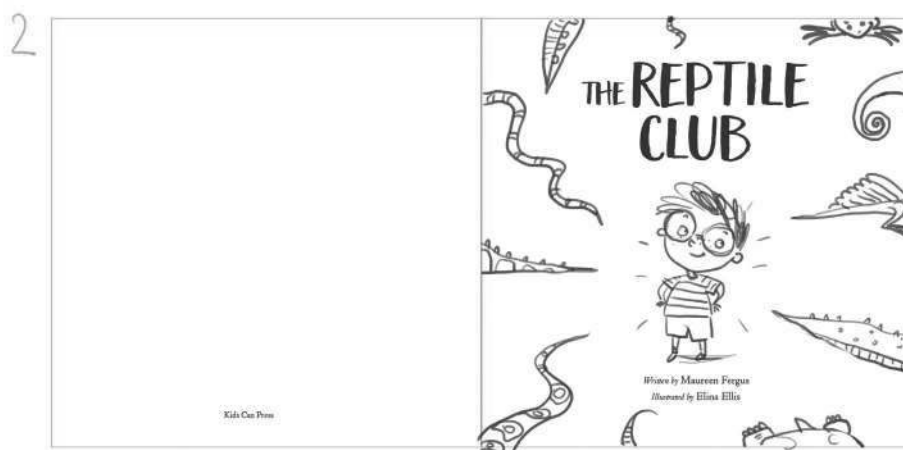
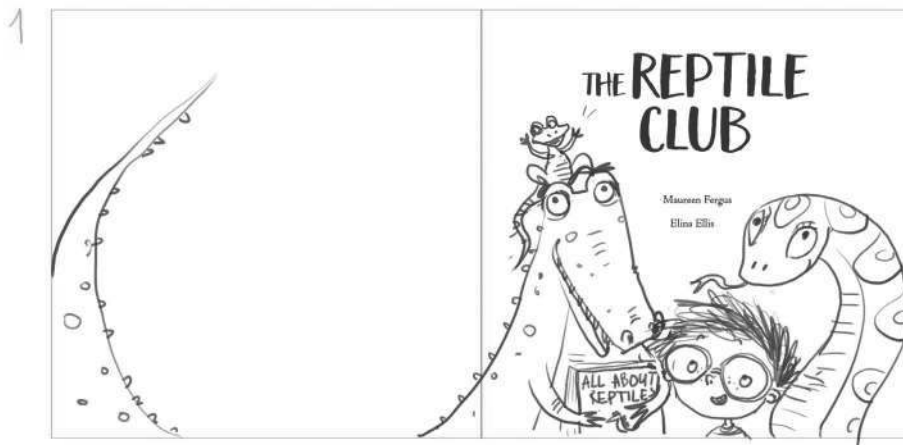


TWOHOOTSBOOKS.COM



£11.99



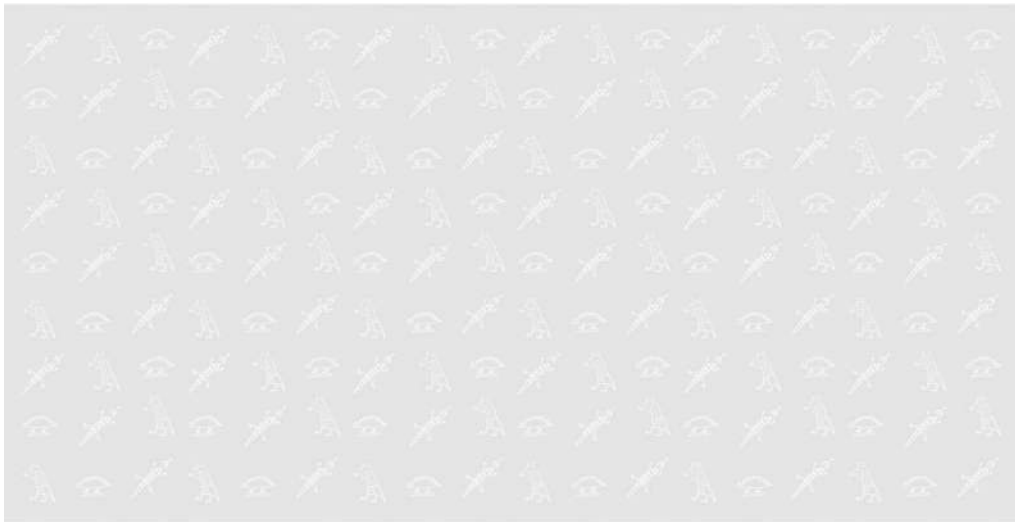


В работе над обложкой главное — привлечь внимание потенциального покупателя. Помните, что ваша книга будет стоять на полке в магазине рядом с сотнями других. Она должна выделяться и интриговать. Композиция должна быть выразительной, а цветовая гамма — продуманной. Не стоит пытаться изобразить на обложке сразу всех персонажей вместе с окружением. Не раскрывайте сюжет. Для обложки достаточно только намек на него и, как правило, изображения главного героя.

Композиции обложек бывают разные. Здесь нет четких правил, но чаще всего одну треть обложки занимает название произведения и две трети иллюстрация. Важно, чтобы в композиции был воздух — свободное пространство между текстом и рисунком, между всеми элементами и краями обложки. Текст не должен «жаться» к верхнему или нижнему обрезу. Вся композиция должна дышать. Стремитесь к тому, чтобы с первых секунд было понятно, что именно изображено, избегайте визуальной «каши».

Форзац

Форзац и нахзац — это листы, соединяющие книжный блок с переплетной крышкой в начале и в конце книги соответственно. Обычно они выполняют декоративно-оформительскую функцию — скрывают «изнаночную» сторону переплетной крышки и место ее крепления с книжным блоком. Часто форзац делают простым — одноцветным или украшенным паттерном (узором) из элементов, встречающихся в вашей истории. Это также могут быть геометрические фигуры, цветочки, звездочки.



Примеры
простого
форзаца



Но я предпочитаю думать о форзаце как о вступительном аккорде своей истории. У меня слишком мало страниц, чтобы тратить впустую целых два разворота. Мне нравится возможность сразу же погрузить читателя в историю, начать визуальное повествование чуть раньше, чем начнется литературное. Форзац — отличный способ заинтриговать и удивить ребенка.

Оформление форзаца и нахзаца может превратиться в полноценную иллюстрацию, которая будет служить декорацией для еще не начавшейся истории.

В книге «Правда о стариках» я нарисовала на форзаце коридор квартиры, в которой живут мои старики. Все вещи в коридоре уже рассказывают историю о своих хозяевах. На форзаце мальчик (внук моих героев) входит в квартиру — с этого начинается сюжет, а на нахзаце выходит из нее. Ребенку будет интересно разглядывать предметы в коридоре, угадывать, кому они принадлежат, и искать различия между двумя рисунками. Кроме того, сюжет завязывается прямо на форзаце — история уже началась, хотя в ней пока нет ни одного слова.

Но что бы вы ни решили изобразить на форзаце, он должен оставаться декоративным и выглядеть скорее как паттерн, нежели как сюжетная иллюстрация. Но кто сказал, что паттерн не может быть интересным и необычным?

Титульная страница

Титульная страница, точнее, титульный разворот идет сразу после форзаца. На левой стороне обычно указываются выходные данные, а на правой — название книги, имена автора и иллюстратора. На этой же странице часто располагается простая точечная иллюстрация или виньетка (например, изображение главного героя, какого-нибудь персонажа или предмета, который встретится читателю в книге). В остальном оформлении титульной страницы обычно занимается дизайнер в издательстве.

For Scarlet and Gabby (who cannot sit still!)

~ S S

For my favourite artist, Sasha Polivar

~ E E



LITTLE TIGER PRESS,
an imprint of the Little Tiger Group
1 Code Studios, 187 Munster Road, London SW6 6AW
www.littletiger.co.uk
First published in Great Britain 2018

Text copyright © Steve Smallman 2018
Illustrations copyright © Elina Ellis 2018

Steve Smallman and Elina Ellis have asserted their rights
to be identified as the author and illustrator of this work under the
Copyright, Designs and Patents Act, 1988

A CIP catalogue record for this book is available from the British Library
All rights reserved
ISBN 978-1-4448-9411-0
Printed in China
LTP-1400/2187/0318
2 94 8 10 7 5 3 1

ITCHY SCRITCHY SCRATCHY PANTS

Steve Smallman

Elina Ellis

LITTLE TIGER

1444894110



Макет книги и типы иллюстраций

Давайте представим, что работа над книжкой-картинкой — это создание сложной конструкции из набора Lego. У вас есть идея (то, что вы хотите построить) и есть примерно 12 разворотов (ваша стройплощадка). Теперь вам нужны строительные блоки или детали конструкции. Разумеется, в книжке-картинке строительными блоками будут рисунки и слова. Но что произойдет, если все ваши строительные блоки будут одинаковыми по цвету, весу, форме и размеру? У вас получится очень скучная конструкция. Вам нужны разные блоки — большие и маленькие, простые и сложные, основные и вспомогательные. То же и с иллюстрацией. Книгу нужно собирать из разнообразных иллюстраций: не только по содержанию, но и по формату, визуальному весу, композиции, настроению.

Какие строительные блоки, или типы иллюстраций, есть в вашем арсенале?

Иллюстрации в рамке — это иллюстрации с четко очерченными границами. Я очень не рекомендую в прямом смысле рисовать рамку вокруг своей иллюстрации, кроме тех случаев, когда она часть рисунка и несет смысловую нагрузку. Во всех остальных случаях любая обводка вокруг рисунка будет только мешать его восприятию.



Иллюстрации
в рамке



Виньетки без заднего плана, на которых изображен процесс ожидания



Виньетки с задним планом, на которых показаны простые сюжеты

Виньетки — небольшие иллюстрации с фоном или без него, без четко очерченных границ. На странице вы можете разместить несколько виньеток. На них обычно изображаются промежуточные или не очень важные сцены. Виньетки имеют простую композицию и часто используются для того, чтобы описать происходящий в книге процесс или показать протяженность событий во времени. А еще для того, чтобы сделать визуальную паузу в повествовании, потому что вокруг виньеток обычно много воздуха (негативного пространства).



Иллюстрации
на страницу
с фоном
и без фона



Иллюстрация
на разворот
с частичной
заливкой

Точечные иллюстрации — самые простые и мелкие иллюстрации без фона, на которых обычно изображен отдельный предмет или персонаж. Такие иллюстрации используются для равновесия в композиции или как интересный визуальный прием. В книгах большего формата они часто располагаются в начале или в конце главы.

Иллюстрации на страницу занимают всю страницу и обычно располагаются на вылет, что означает отсутствие белых полей по краям иллюстрации. Рисунок как бы

Иллюстрация
на три четверти
разворота



соскальзывает со страницы. Подобные иллюстрации могут быть с фоном или без него и обычно сочетаются с виньетками на противоположной странице. Иллюстрации с фоном обычно выглядят «тяжелее», чем иллюстрации без него. Вы должны уметь хорошо балансировать каждый разворот, чтобы левая страница гармонично сочеталась с правой.

Иллюстрации на три четверти разворота: рисунок занимает всю страницу и половину противоположной. На оставшейся половине часто рисуется небольшая виньетка или точечная иллюстрация, дополняющая основную. Иллюстрации на три четверти разворота обычно применяются для сложных, но не самых значительных сцен. Чаще всего они располагаются на вылет и имеют фон или заливку. В этих иллюстрациях нужно планировать рисунок таким образом, чтобы его важные или мелкие детали, например лица персонажей, не угодили прямоком на сгиб. В противном случае ваш персонаж может оказаться без носа или без глаза, потому что при склейке книги рисунок на сгибе теряет несколько миллиметров.

Иллюстрации на разворот: весь разворот занят одним рисунком, и текст вписывается прямо в рисунок. Подобные иллюстрации обычно используются, чтобы показать самые драматические моменты, среду, где будет происходить действие, или чтобы подчеркнуть настроение. Обычно первый и последний развороты в книге, а также разворот с разрешением проблемы или конфликта выполняются как раз в формате одной иллюстрации на весь разворот.



Иллюстрация
на разворот
с полной заливкой
(задним планом)



Иллюстрация
на разворот
без заливки
(с частичным
задним планом)

Теперь, когда в нашем арсенале есть целый набор различных типов иллюстраций, как нам разобраться, что и как иллюстрировать? Где использовать полный разворот, а где виньетки? Где нужна заливка, а где нет? Сколько негативного пространства должно быть в рисунке и куда вписывать текст? Чтобы ответить на все эти вопросы, нам нужно создать раскладовку нашей книги.

Раскадровка

Я никогда не начинаю работу над книжкой-картинкой с финальных иллюстраций. Почему? Да потому, что книга — это не просто набор картинок, а гармоничное целое, где последовательность, композиция, ритм и сочетание иллюстраций между собой играют огромную роль. Сначала нужно понять, как все развороты будут смотреться вместе, и только потом начинать работать над каждой иллюстрацией отдельно.

Представьте, что вы режиссер и снимаете кинофильм. Вам нужно решить, в каком кадре у вас будет крупный план, а в каком — средний или общий, на чем акцентировать внимание зрителя, как координировать игру актеров и расположение камеры. Те же решения вы принимаете при создании книжки-картинки, только кадров у нас всего 12.

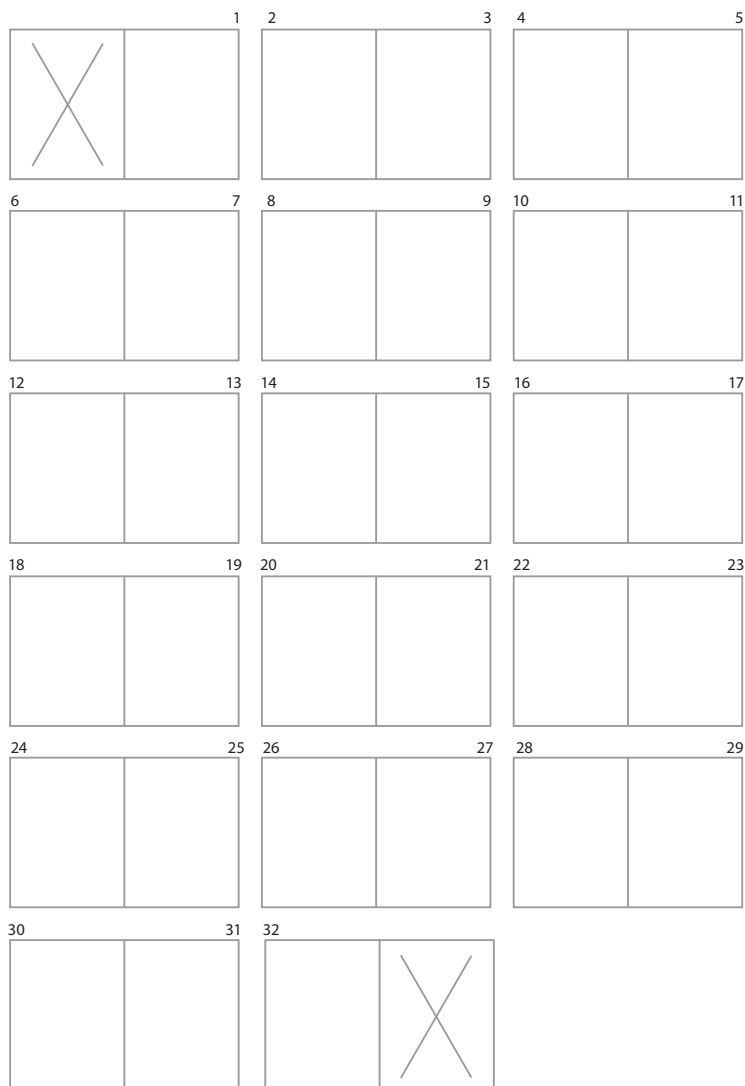
Создать раскадровку очень просто. Вы можете нарисовать ее от руки в своем скетч-буке или распечатать на обычной бумаге формата А4. Так как мы работаем в формате разворотов, а не отдельных страниц, раскадровка будет выглядеть как набор прямоугольников, разделенных пополам. Каждый прямоугольник — это разворот. Прямоугольники должны быть достаточно маленькими, чтобы у вас не появился соблазн углубиться в мелкие детали рисунка, но достаточно крупными, чтобы вам было понятно, что вы изобразили.

В этих прямоугольниках нужно схематично распланировать, что вы хотите изобразить на каждом развороте: где у вас будет текст, где рисунок, что это будет за рисунок — с фоном или без, в рамке или на вылет. Когда на одном листе бумаги изображены все развороты книги, проще выстраивать ритм повествования, композицию на каждом развороте и композицию книги в целом.

Я обычно распечатаваю свою раскадровку на принтере и заполняю ее простым карандашом — набрасываю все, что приходит мне в голову. Иногда на один разворот придумываю несколько идей, тогда я вырезаю кадры, отбираю из них лучшие и склеиваю их в нужной последовательности на отдельном листе бумаги. Моя задача — выбрать лучшие 12 кадров, которые сложатся в законченную гармоничную картинку. Для меня это самый сложный момент в создании книги. Иногда я мучаюсь неделями, рисуя все новые и новые варианты разворотов и комбинируя их между собой. Но если вам удастся создать классную раскадровку, дальше дело пойдет гораздо быстрее и приятнее.

Зачем нужна раскадровка

- Планирование книги в маленьком формате сэкономит вам время и нервы. Согласитесь, нет ничего хуже, чем потратить несколько часов или дней на финальную иллюстрацию, а потом понять, что у нее слабая композиция или она не вписывается в общий ритм книги.



Пример макета раскадровки

- Когда вы работаете в миниатюре, вам гораздо проще увидеть соотношение между элементами и создать качественную композицию как каждого разворота, так и книги в целом. Только в раскадровке вы видите все ваши развороты на одном листе.
- В раскадровке у вас нет возможности прорисовывать детали. Вы обращаете внимание только на суть, на общий силуэт и визуальный вес всех крупных элементов. Допустим, если вы рисуете в крупном формате сцену за столом (три поросенка обедают), у вас будет большой соблазн погрузиться в прорисовку посуды, клеточек на штанах, птичек на подоконнике, конфеток в буфете и т. д. Хотя все, что имеет значение на стадии планирования книги, — это где на вашем развороте будет располагаться стол с поросятами, а где текст, какой угол зрения вы выберете и как рассадите поросят.

Как работать над раскадровкой

- 1 Разбейте ваш текст на страницы.** Помните, что рабочих страниц у вас всего 24, остальные уйдут на обложку, форзац и титул. Если вы работаете над текстом, предоставленным издательством, не исключено, что он уже будет разбит на страницы. В противном случае помните, что предложение нельзя разрывать и переносить на следующий разворот. Мысль на каждом развороте должна быть закончена. Также текст нельзя «растягивать» на весь разворот, чтобы он пересекал сгиб страницы. Убедитесь, что все содержание книги помещается в 12 разворотов.
- 2 Убедитесь, что вы оставили достаточно места для текстовых блоков.** Начинаящие иллюстраторы нередко забывают про текст и концентрируют все внимание на рисунке, и в результате текстовый блок приходится впихивать между элементами композиции. Планируя композицию каждой страницы и разворота, очень важно помнить, что вокруг текста должно быть минимум 1,5–2 см негативного пространства. Не рекомендуется располагать текст поверх рисунка или отдельных его элементов, например на траве с цветочками. За текстом должно быть пустое пространство или однотонная заливка, никакой фактуры и элементов рисунка.
- 3 Набросайте основные элементы на каждом развороте.** Сосредоточьтесь на общем расположении и соотношении текста и рисунка. Избегайте прорисовки деталей.
- 4 Чередуйте разные типы иллюстраций и разное расположение текста.** Не ставьте текстовый блок на одном и том же месте на каждой странице. В вашей книге должен чувствоваться визуальный ритм. Каждый новый разворот должен быть небольшим

Виньетки описывают процесс: мальчик возится со своей обувью, скучает





Полная заливка на разворот описывает важный момент: мальчик отдает свой меч. Множество деталей вынуждает зрителя задержать внимание на этом развороте и задуматься над тем, что происходит

сюрпризом для читателя. Если вы нарисуете три сложные иллюстрации на три разворота подряд, ваш читатель устанет и заскучает.

5 Чередуйте типы иллюстраций осмысленно, а не просто ради разнообразия.

Помните: маленькие картинки — для спокойных эпизодов, большие, на весь разворот, — для ключевых, драматических моментов. Виньетки или точечные иллюстрации описывают процессы, растягивают действие во времени. Сложные иллюстрации со множеством деталей — это вдох, простые рисунки с большим количеством воздуха — это выдох. Книга как живой организм — она должна дышать!



Большое количество воздуха вокруг рисунка означает тихий, интимный момент, уединение двух детей в компании книги

But I KNOW
that OLD PEOPLE are ...

Большое количество воздуха вокруг рисунка означает интимный момент, доверительный разговор



6 Помните о расположении камеры и о ракурсе — их тоже можно чередовать.

Что-то можно выделить крупным планом, что-то нарисовать с высоты птичьего полета, на что-то посмотреть сверху вниз, на что-то — снизу вверх. Вы не просто рисуете книжку, вы снимаете фильм, где обязательно будет крупный план, средний и общий, но выбор ракурса должен быть обдуманным.

7 Не забывайте о негативном пространстве. Белая бумага вокруг элементов вашей композиции — это воздух. Его в книге должно быть достаточно. Негативное пространство может нести и смысловую нагрузку, означая тишину, покой, одиночество, отчужденность или просто паузу и пустоту.

О чем нужно помнить при планировании каждого разворота

— **Сгиб страницы.** Не рисуйте ничего существенного, например лица персонажей, или мелкие детали на сгибе страниц, потому что несколько миллиметров вашего рисунка будут потеряны при склейке книги.

— **5 мм под обрез.** Ваш рисунок должен быть на 5 мм больше с каждой стороны, чем размер печатной страницы. Эти 5 мм обрезаются при изготовлении тиража, чтобы по краям иллюстрации случайно не осталась белая полоса. Также лучше не размещать важную информацию ближе чем на 10 мм от края полосы,

чтобы в случае неаккуратной резки в типографии она не оказалась на самом краю страницы.

- **Размер рисунка.** Если вы рисуете от руки, старайтесь, чтобы размер вашего рисунка был не меньше, чем формат книги. Идеальным будет соотношение 1,5:1, тогда при сканировании не потеряется качество. Если вы рисуете в цифровом формате, то размер рисунка должен соответствовать формату книги плюс 5–20 мм с каждой стороны под загиб или обрез (об этом говорилось выше). Другие важные параметры: разрешение 300 dpi и цветовой режим CMYK.
- **Расположение текста** — минимум 20 мм от краев страницы и от других элементов вашей композиции. Не загоняйте текст в углы и не ставьте его поверх деталей композиции или на стык с ними.

В издательстве «МИФ» есть еще один этап работы с раскадровкой. Он может быть полезен и начинающим иллюстраторам. Перед работой стоит подготовить таблицу разворотов. Обозначить в ней примерное развитие сюжета, добавить текст, чтобы можно было оценить соотношение текста и иллюстраций, отметить важные моменты, которые часто вылетают из головы.

Так, в таблице для книги «Снежная королева» были напоминания, что дети должны по ходу истории взрослеть, и отметки в местах переломных моментов. А в другой книге для всех эпизодов было указано время суток, так как действие происходило в короткий зимний день. Заглядывая в такую таблицу, иллюстратор и готовит свою раскадровку.

Ольга Киселева, шеф-редактор издательства «МИФ»

Из моего опыта

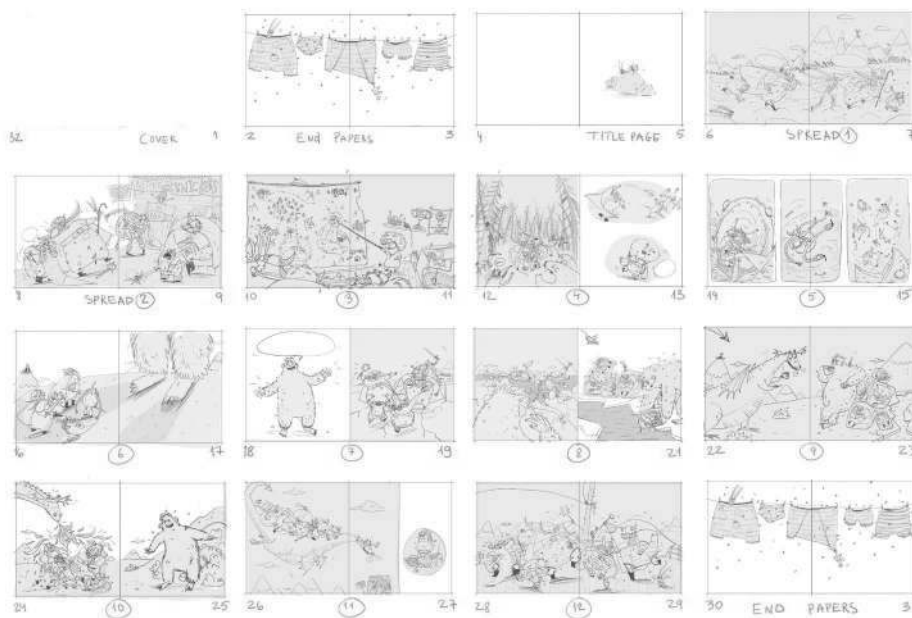
В работе над книгой процесс создания раскадровки часто занимает не один день, и даже не одну неделю. Если мы работаем над проектом вместе с издательством, то я регулярно посылаю свои идеи арт-директору и дизайнеру, мы их обсуждаем, я дорабатываю — и так постепенно приходим к наиболее оптимальному для всех варианту. Это всегда совместная работа. Начинающие иллюстраторы часто слишком ревностно относятся к своим идеям и воспринимают критику или правки издателя как проявление придирчивости или необъективности. Я же предпочитаю считать, что мы с издателем заодно, у нас общая цель — создать максимально качественный продукт.

Наша работа над книгой — это всегда диалог и совместный поиск идеального решения, которое устроит всех, включая отдел по маркетингу. Да, в хорошем издательстве обязательно есть и такой, и его мнение при создании книги всегда учитывается.



Изначально моя раскадровка выглядит примерно так. Вместо текста я рисую несколько линий, которые обозначают, что в этом месте я вижу текст.

После того как мы с издательством обсудили все нюансы и определились с конечным дизайном каждого разворота, я отрисовываю раскадровку более детально, выделяя серым все зоны, где будет рисунок или заливка цветом, чтобы было хорошо видно соотношение иллюстраций, текста и негативного пространства.





После того как эскизы раскадровки утверждены, я могу предоставить издательству еще одну раскадровку в цвете. Это делается для того, чтобы отчетливо понимать, как будет смотреться книга, гармонично ли подобрана цветовая гамма и как она сочетается с композицией и настроением книги. Цветовая гамма книги разрабатывается отдельно, и мы с вами подробно об этом еще поговорим.

ПРАКТИКУМ

Возьмите за основу текст из сказки «Красная Шапочка». Это очень стандартная история с четкой аркой повествования. Разбейте текст на 24 страницы (12 разворотов), учитывая советы, данные в этой главе. А теперь попробуйте сделать раскадровку сказки с учетом того, как вы разбили текст на отдельные сюжеты.

В работе над раскадровкой используйте разные типы иллюстраций в зависимости от смысла и настроения описываемого сюжета. Помните, что расположение текстового блока должно быть продумано заранее для каждого разворота. Сделайте несколько вариантов раскадровки. Не стесняйтесь вырезать лучшие развороты и склеивать все новые сценарии, пока в вашем визуальном повествовании не появится ритм, гармония и баланс.

Опыт можно повторить с любой другой всеми известной сказкой или историей. Возможно, из этой затеи и родится ваш новый грандиозный проект.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

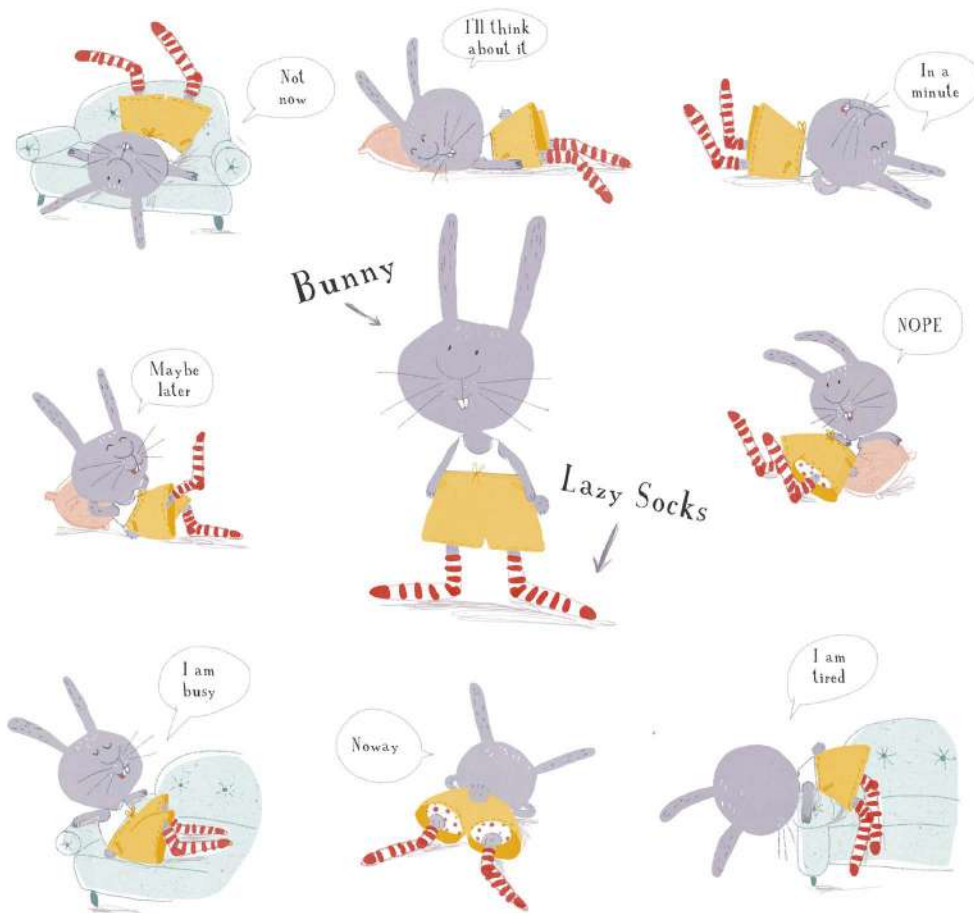
Создание иллюстрированной книги —
это очень многогранный процесс. Вы одновременно
думаете и о сюжетной линии, и о формате,
и о стилистике и ритме повествования. Но прежде
всего вы думаете о персонажах.

Создание иллюстрированной книги — это очень многогранный процесс. Вы одновременно думаете и о сюжетной линии, и о формате, и о стилистике и ритме повествования. Но прежде всего вы думаете о персонажах. Сильные, запоминающиеся, притягательные персонажи могут вдохнуть жизнь в вашу книгу, тогда как слабые и невыразительные — испортить даже самую захватывающую историю. Думайте о создании героев как о кастинге актеров для вашего нового фильма. Достаточно ли убедительно они играют? Способны ли они раскрыть отведенный им образ или заставить зрителя поверить в него?

Дизайн и разработка персонажей — это одна из тех задач, которые кажутся очень простыми на первый взгляд. Казалось бы, что тут сложного — нарисовать зайчика, или принцессу, или цветок? Но вот как этот цветок оживить? Как вложить в него душу, придать ему характер и индивидуальность? Как заставить вашего читателя поверить в него? Вот в чем заключается настоящее мастерство, и вот над чем придется попотеть. Продолжим аналогию с актерской игрой: если вы пригласили на кастинг несколько очень красивых актеров, далеко не все они окажутся талантливыми. Так же и в иллюстрации: если вы нарисовали красивого котика или принцессу, это еще не значит, что из них получатся хорошие персонажи.

Ваш персонаж должен очаровывать и интриговать. Ему не обязательно быть приторно милым и исключительно положительным, но он должен быть обаятельным, должен привлекать внимание. Ваш главный герой, скорее всего, будет красоваться на обложке книги, а значит, будет ее «продавать». Также не забывайте: вам предстоит рисовать одного и того же персонажа в разных ситуациях по мере развития сюжета. Он должен быть узнаваем вне зависимости от его настроения, позы и ракурса. Важно изучить и понять вашего героя. Поверьте в него всей душой, если хотите, чтобы в него поверили ваши читатели. На время создания вашего героя вы должны им стать!

Процесс работы над персонажем очень сильно зависит от привычек художника и от исходных данных. Если вы иллюстрируете чужое произведение, вы можете начать с описания персонажа в тексте или с более подробной характеристики, которую иногда предоставляет издательство. Если же вы создаете собственный проект,



особенно если это книжка-картинка, то персонаж рождается и эволюционирует параллельно с работой над текстом и структурой повествования.

То, как развивается и меняется характер персонажа в процессе рисования, часто влияет на развитие самого сюжета. Если у меня нет идей для книги, я начинаю с зарисовок разных персонажей, пока не почувствую, что кто-то из нарисованных мной крокодилов, моряков или даже инопланетян начинает отзываться в моей душе и требовать к себе внимания. Почти все мои книги начинались с неказистых почеркушек в блокноте. Сначала рождался интересный персонаж, а потом из него вырастала идея или история для книги.

И все же можно ли как-то систематизировать процесс разработки персонажа? Давайте разберем его чуть подробнее.

Анализ характера

Самое сложное для любого иллюстратора — нарисовать живого героя, в которого легко поверить, который вызывает эмоции и который близок читателю. Мало нарисовать голову, ноги, руки или хвост — нужно подарить герою душу.

Когда я начинаю работу над любым персонажем, я рисую все, что придет мне в голову, но в процессе всегда думаю о главном: какой он, мой персонаж? Он добрый? Хитрый? Застенчивый? Какие у него желания? Какая у него история?

Независимо от того, работаете ли вы с чужим текстом или с собственным проектом, я предлагаю вам задуматься над следующими характеристиками вашего героя:

- 1 **Стиль общения.** Как ваш герой общается с окружающими и ведет себя? Он надменный? Шутливый? Сообразительный? Он легко находит общий язык с другими или вообще не умеет говорить? Предпочитает молчать или болтлив сверх меры? Основные черты характера обычно проявляются именно через общение.
- 2 **История персонажа.** Откуда он взялся, какая у него история, есть ли у него семья? Привязан ли он к кому-то, скрывает ли он что-то, что привело его в начало вашей истории?
- 3 **Отношения.** Какие у него отношения с окружающим миром и другими персонажами? Кто его друзья? Есть ли у него враги? Нравится ли ему, где он и чем занимается?





4 Цели. Чего он хочет?

5 **В чем его недостаток?** Никто не любит идеальных персонажей, особенно дети. Идеальные персонажи очень далеки от реальности. К тому же они скучны. Даже в самом положительном герое должен быть какой-то изъян. Тогда читателям будет проще ассоциировать персонажа с собой. Так что подумайте, в чем его проблема. Может, это внешность, черта характера или привычка, которая всех нервирует. Что в нем не так?

6 **Мысли.** Какие внутренние диалоги может вести с собой ваш персонаж? Соответствует ли его внутренний голос внешнему? Переживает ли герой внутренний конфликт?

7 **Идентификация.** Легко ли читатели могут узнать в персонаже себя, своего ребенка или соседа?

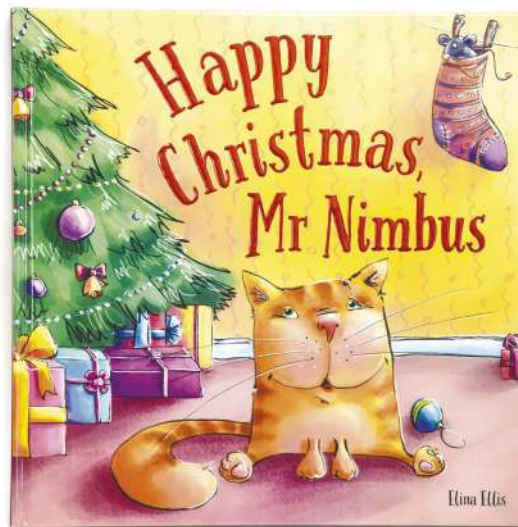
8 **Ограничения.** Какие внешние или внутренние ограничения предстоит преодолеть вашему персонажу, какую проблему решить? Готов ли он к этому? Обладает ли он необходимыми качествами?

Ваша задача состоит в том, чтобы заставить читателей чувствовать что-то по отношению к вашему персонажу. Он должен испытывать сам и вызывать настоящие эмоции. Ответив на вопросы выше, вам будет проще раскрыть суть и внутренний мир вашего героя.

ИЗ МОЕГО ОПЫТА

Моя первая книга, для которой я сама написала текст и нарисовала иллюстрации, называлась *Happy Christmas, Mr Nimbus* («С Рождеством, мистер Нимбус»). Нимбус — это имя кота, которое в переводе с английского означает «дождевое облачко». История была о том, как одна семья готовилась к Рождеству и все немного забыли о Нимбусе, — точнее, так ему казалось. Он решил, что его больше никто не любит, очень расстроился и даже собирался уйти. Но в день Рождества понял, что сильно заблуждался.

В книге мой Нимбус был уже взрослым котом, и издатель сразу спросил: «Если так, почему он раньше никогда не видел Рождества и почему так враждебно к нему настроен?» Нам пришлось придумать для Нимбуса полноценную предысторию, которая впоследствии повлияла и на сюжет, и на характер кота. Оказалось, что Нимбус прожил всю жизнь в приюте и только недавно обрел дом и семью. Именно поэтому он так боялся лишиться внимания и заботы домочадцев и так болезненно воспринимал перемены. Его характер и поведение обросли новыми деталями и нюансами, и книга стала еще более теплой, душевной и понятной читателю.



ПРАКТИКУМ

Составьте досье на вашего персонажа. Укажите его имя, пол, возраст, рост и вес, социальный статус, семейное положение, хобби и увлечения. Опишите все восемь характеристик, обозначенных выше.

Поиск вдохновения и сбор информации

К сожалению, начинающие художники склонны пропускать эту стадию и начинать работу над персонажем с конца, то есть сидя дома перед пустым листом бумаги и пытаясь изобразить конечный вариант детально и в цвете. Возможно, вы нарисуете красивого зайчика или принцессу, но они еще не будут персонажами.

Чтобы по-настоящему прочувствовать и понять, что и как вы хотите изобразить, нужно не только заглянуть в себя, но и оглянуться вокруг. Главный источник информации и вдохновения — реальная жизнь и зарисовки с натуры. Не сидите дома перед монитором или белым листом. Выходите на улицу и рисуйте то, что вам интересно и нужно для вашего проекта. Ваш главный герой носорог? Посвятите несколько дней зарисовкам в зоопарке, причем рисуйте не только носорога, но и птичек, сидящих у него на спине, мух, жужжащих у него в ушах, а также всех остальных его соседей и друзей. Кто знает, что может получиться из вашего с носорогом тесного общения.

Ваша книга о парикмахере? Посидите в углу парикмахерской с блокнотом и цветными карандашами. Ваша книга о детях? Понаблюдайте за малышами на игровой площадке, записывая их диалоги и делая зарисовки. Именно рисуя с натуры, вы научитесь улавливать и передавать движения, настроение, язык тела и мимику.

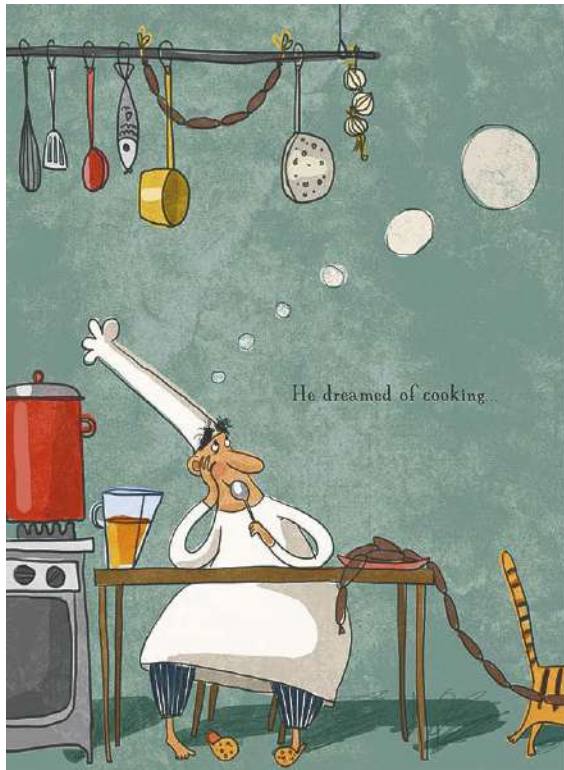
Вам нужно глубоко изучить вашу тему. Что вы знаете о своем герое, кроме всем известных фактов? Например, не так давно я работала над книгой о шеф-поваре, который больше ни за что в жизни не хотел печь яблочные пироги. Я приблизительно представляла себе его предысторию и характер, но у меня не было в голове цельной картинки, как он должен выглядеть и как себя вести.

Я стала размышлять и искать информацию. Что я знаю о поварах? Как они одеты? Как они двигаются? Как нарезают лук с картошкой? Как жарят? Как месят тесто? Как кладут вишенку на торт? Какие позы для них естественны? Какие у них привычки, ужимки, секретные знаки?

Мой персонаж должен быть правдоподобен и узнаваем. Я стала смотреть передачи о приготовлении еды, читать блоги и кулинарные книги. Так я погружалась в эту тему и атмосферу с головой, искала своего героя и его историю, пыталась понять, полюбить и раскрыть его характер.

На каждый проект и каждого персонажа, над которым работаю, я собираю *визуальную библиотеку* на интернет-платформе Pinterest. Это очень удобно. В тематические папки идут фотографии, чужие рисунки, стилистика которых мне кажется интересной и уместной, ролики на YouTube.

Я не рекомендую срисовывать с фотографий и тем более с чужих рисунков. На фото человек чаще всего позирует, застывает для красивого кадра. Срисованный



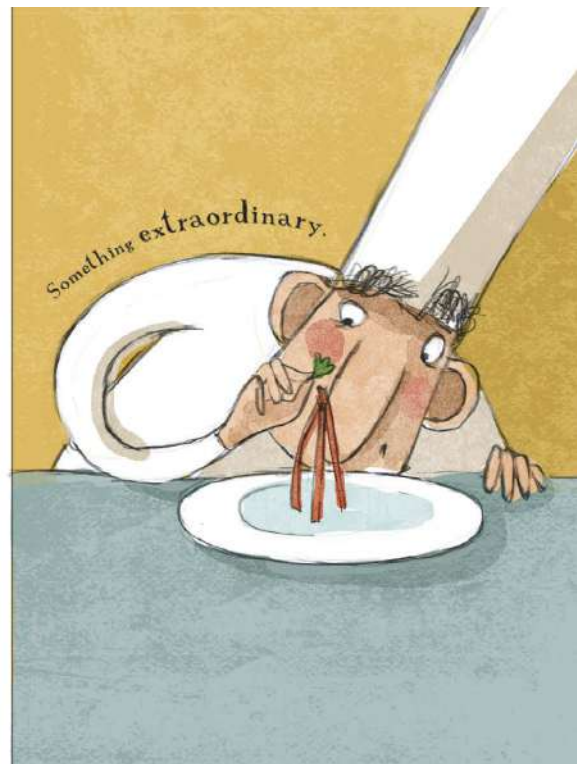
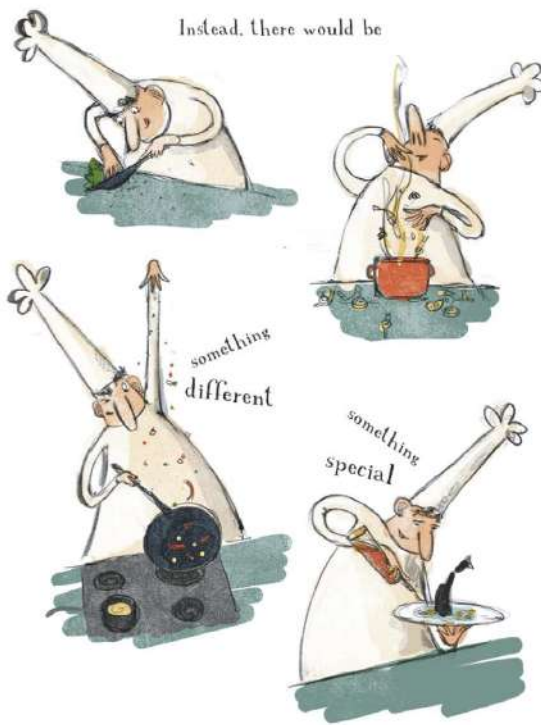
something
different.



something
special.



something
extraordinary.



с постановочных фотографий, ваш персонаж будет слишком статичен. Кроме того, вы можете смотреть на фото до бесконечности и вырисовывать каждую деталь, что лишит персонажа легкости и естественности. Если нет возможности рисовать с натуры, лучше рисуйте с видеороликов, не нажимая на паузу. Это сложно, но гораздо более полезно и интересно. Или дайте себе не более минуты, чтобы запечатлеть ту или иную позу или выражение лица. А потом рисуйте по памяти, включайте воображение, додумывайте своего героя.

Зачем же тогда нужна визуальная библиотека, если срисовывать нельзя? Она создает фон. Мы мыслим картинками. Они гораздо лучше откладываются в нашем сознании, чем текст, поэтому с такой визуальной библиотекой вам будет от чего отталкиваться.

Иногда на сбор материалов и их анализ у меня уходит очень много времени. Некоторые идеи и персонажи живут в моем сознании месяцами и даже годами, и я потихоньку коплю о них информацию, пока они не сформируются настолько, чтобы наконец-то «родиться». Эта стадия работы очень похожа на беременность. Вы «вынашиваете» своего героя и ждете, пока он созреет и пока вы созреете.

Если я работаю с издательством над чужим проектом и мое время ограничено, я стараюсь отвести минимум две недели на исследования и поиск информации и референсов (вспомогательных изображений). Очень рекомендую не пропускать эту стадию, она создает глубину вашего понимания не только персонажа, но и истории в целом.

Итак, вы собрали все картинки, посмотрели фильмы, порисовали с натуры, разобрались с тем, какой характер у вашего персонажа и чего он хочет от жизни. Что дальше?



Обкатка персонажа

Вот теперь пришло время садиться за рабочий стол и начинать рисовать. Начальная стадия работы над вашим героем называется обкаткой персонажа.

Что вам для этого понадобится?

1 Обычная бумага формата А4 для ксерокса или скетчбук того же размера.

Бумага должна быть недорогой, чтобы ее не жалко было портить, но достаточно качественной, чтобы на ней было удобно рисовать простым карандашом. Если вы работаете над своим проектом в скетчбуке, вам понадобится пара разворотов.

2 Один цветной карандаш (я пользуюсь красным или синим) и два простых карандаша помягче. Я люблю рисовать карандашами В5 и В8. Если вы пользуетесь механическим, тонким или твердым карандашом, у вас будет постоянный соблазн углубиться в детали, начать прорисовывать ресницы, волосы и кружева на платице. На данной стадии важны только общие формы и силуэты.

Что вам не понадобится?

1 Стирательная резинка. Уберите ее подальше. Во-первых, вы потратите больше времени стирая, нежели рисуя, потому что, естественно, 90% из нарисованного вам не понравится. Во-вторых, вы рискуете стереть что-то важное, что потом может вам пригодиться.

2 Компьютер. Даже если вы привыкли рисовать в цифровом формате и у вас это отлично получается, отойдите подальше от планшета и стилуса. В чем беда работы в цифре на начальных стадиях? У вас слишком много контроля. Слишком легко все поменять и переделать. У вас выйдет не двадцать разных силуэтов, а один, потому что вы без конца будете совершенствовать первый, вместо того чтобы двигаться дальше. Иногда лучшие рисунки получаются случайно, а из ошибок рождаются настоящие шедевры.

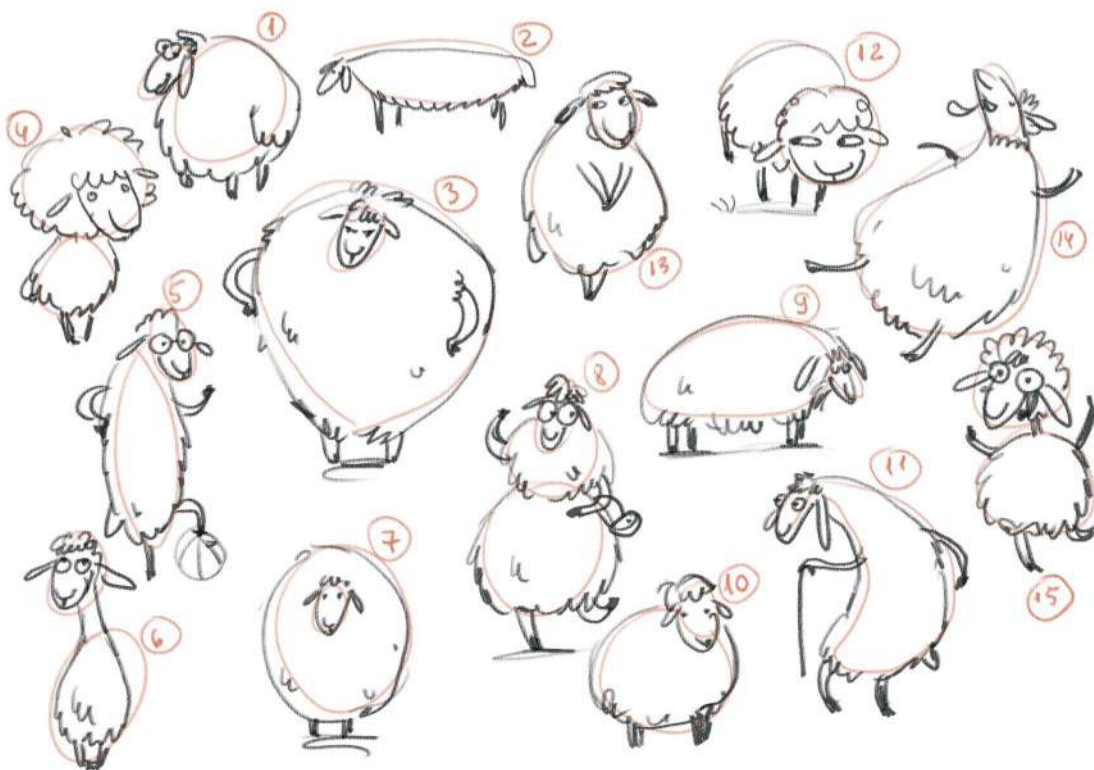
Итак, нарисуйте много разных вариантов уверенными жирными линиями. Ищите форму, массу, силуэт персонажа в самых общих чертах. Быстро и без сомнений рисуйте все, что будет приходить вам в голову. Если результат не нравится, не огорчайтесь, а переходите к следующему варианту. Вы ищете своего героя, извлекаете его из вашего подсознания.

Сохраните все получившиеся варианты, чтобы потом из них выбрать лучшее или скомбинировать удачные фрагменты из нескольких вариантов.

Форма и пропорции

Для иллюстрации всех стадий создания персонажа я придумала овечку Люсю. Люся — добрая, любознательная, романтическая особа. Но пока ее нет — есть только идея. С чего же начать?

Начинать лучше с простых форм — кругов, овалов, груш и цилиндров. Я их обычно рисую красным или синим карандашом, чтобы изначальная форма была хорошо читаема. Затем я беру простой карандаш и прямо поверх этих форм «наращиваю» объем и силуэт персонажа. Опять же, рисовать нужно очень схематично, не вдаваясь в подробности и не углубляясь в детали. На данной стадии главное — найти правильную форму и пропорции.



Соотношение частей тела и характер персонажа связаны между собой. Например, если ваш персонаж умный, у него, скорее всего, будет большая голова и высокий лоб. Если сильный, то широкие плечи и тяжелая грудная клетка. У романтических девочек большие глаза и тонкая талия. Милые персонажи будут иметь пропорции младенца: большая голова, высокий лоб, грушевидное тело, мелкий подбородок. Органичные, округлые, мягкие формы подходят добрякам; тонкие, заостренные, крючкообразные — злодеям.



Персонажи одной из моих книг. Хотя на картинках ничего не происходит, вы уже видите, что у каждого свой характер

Разумеется, эти правила не аксиома, но хорошо продуманные пропорции и формы помогают считывать образ персонажа, потому что в нашем подсознании уже существуют определенные стереотипы о том, как должен выглядеть силач, ребенок или злобная старуха.

Рост персонажа обычно измеряется относительно высоты его головы. Допустим, в рост ребенка она укладывается три раза, а в рост взрослого — шесть-семь. С такой системой измерения вам будет проще соблюдать пропорции на протяжении всей книги.

Итак, я нарисовала много разных вариантов овечки: большая голова, маленькая, круглое тело, треугольное, овальное. Получилась овца-силач, овца-старушка, модница, ребенок. Но вспомним основные черты характера нашей героини — добрая, любопытная, романтическая. Мне показалось, что варианты 13 и 14 наиболее соответствуют этому образу. Поэтому я их объединила, и вот она — овечка Люся.



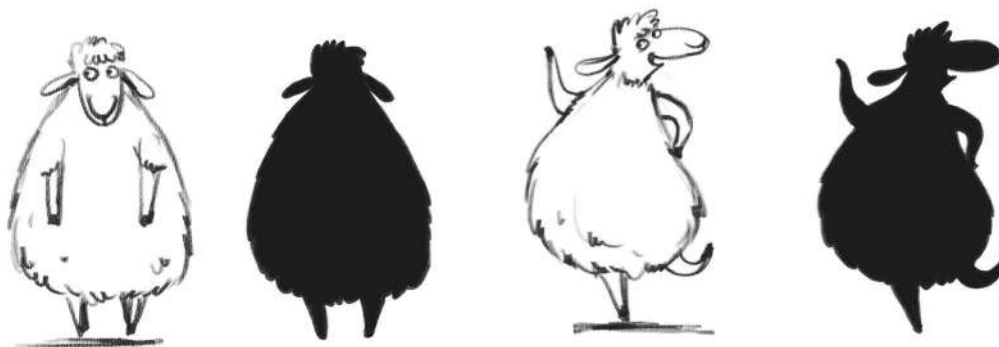
Еще один совет: не рисуйте вашего персонажа стоящим по стойке смирно. Во-первых, симметрия делает его застывшим и чопорным. Чтобы этого избежать, перенесите вес персонажа на одну ногу, наклоните или поверните голову, поменяйте положение рук. Во-вторых, даже если персонаж просто стоит, он «не просто стоит». Он все равно что-то делает, куда-то смотрит, о чем-то думает. В носу ковыряет, в конце концов. Не забывайте, что он живой.



Силуэт

Главное в персонаже — это его узнаваемость и читаемость. Читатель должен узнавать вашего героя молниеносно, еще не успев разглядеть его черты лица и одежду. Как этого добиться? Вам нужен четкий энергичный силуэт. Силуэт, по которому сразу будет понятно не только что это за персонаж, но и какой у него характер, в каком он настроении и что делает.

Для того чтобы понять, «работает» ли силуэт вашего героя, залейте его черным или просто заштрихуйте. Что вы видите? Бесформенное пятно или нашу милую романтическую овечку? Со временем вы начнете видеть, «работает» ли силуэт персонажа, без всякой заливки. Но эта способность приходит с практикой.





После того как силуэт готов, наступает моя самая любимая стадия работы: пора «поиграть» с персонажем. Снова возьмите обычную бумагу формата А4 и уже полюбившийся мягкий карандаш и начинайте рисовать вашего героя в самых разных вариантах, позах и сценах.

Меня часто спрашивают, как добиться согласованности и последовательности в рисунке, чтобы персонаж на всех иллюстрациях в книге был похож на себя независимо от позы и ракурса. Именно для этого и нужна стадия обкатки. Вы знакомитесь со своим героем.

Вы набиваете руку, смотрите, как поведет себя его тело, если его посадить на велосипед, заставить делать йогу или прыгать с парашютом. Рисуйте его не только лицом к зрителю, но и спиной, боком, сидящим, лежащим, в самых необычных позах, даже если этого нет в вашей истории. Чем больше набросков вы сделаете, тем лучше поймете и узнаете своего героя. Не все наброски обязательно должны быть связаны тематически. Постепенно вы начнете привыкать к персонажу, чувствовать его.

Параллельно старайтесь ответить на все вопросы, перечисленные в разделе «Анализ персонажа». Кто наша овечка? Откуда она взялась? Какие у нее недостатки? С кем

она дружит? Кого терпеть не может? С какими трудностями ей придется справиться? Смело записывайте все, что придет в голову, прямо рядом с рисунками. Все, что вы не записали, сотрется из вашей памяти уже на следующий день, так что любая, даже самая бредовая, мысль или идея должна поселиться на бумаге. Вы можете записывать даже отдельные реплики вашего героя или его мысли.

Постепенно наша овечка будет обрастать деталями и характеристиками. Она будет оживать на глазах. Это та самая тонкость, которая отличает хорошего персонажа от плохого. В хорошем персонаже теплится настоящий живой огонек. Плохой персонаж — это просто рисунок, даже если он выполнен очень искусно.

Обратите внимание на линии, которыми вы рисуете, потому что их характер тоже кое-что говорит о вашем персонаже. Толстые, мягкие, округлые линии подразумевают симпатичного, приятного, доброго героя, располагающего к себе, в то время как острые, резкие, обрывистые линии разной толщины могут обозначать сложного, колючего героя.

ПРАКТИКУМ

Чтобы научиться «ловить» позу, пропорции и ракурс персонажа, я очень рекомендую рисовать обнаженную натуру. Вам не обязательно изучать анатомию и знать точное расположение всех мышц и костей, но, делая быстрые зарисовки обнаженной натуры, вы очень скоро начнете понимать, как в принципе устроено человеческое тело, как будут себя вести руки, ноги и голова, если вашего персонажа посадить, положить, развернуть боком или поставить вверх тормашками.

Есть масса книг и сайтов на эту тему, но я бы хотела порекомендовать бесплатную платформу для художников и иллюстраторов On Air Video (onairvideo.com). Там собраны сотни живых уроков, где вам за 20 минут нужно будет нарисовать: 5 поз — по одной минуте на каждую, 4 позы — по 2 минуты на каждую и одну позу за 5 минут. Это отличная практика, которая не занимает много времени. В свое время я каждый день посвящала 20 минут этому сайту, стараясь рисовать разными материалами. Это позволило мне гораздо лучше чувствовать позы и поведение тела в пространстве. Теперь я практически любую позу могу нарисовать из головы, не используя фотографических референсов.



Работа над
образом Беллы —
героини книги
Джона Келли
«Shhh! I'm Reading!»
(«Тс-с! Я читаю!»);
эскизы и готовый
персонаж



Работа над книгой
The Reptile Club
(«Клуб рептилий»);
эскизы и готовая
иллюстрация

Линии действия и взаимодействия

От положения и позы персонажа часто зависит, легко ли считывается образ и органична ли ваша композиция. Чтобы поза персонажа «работала», она должна обладать точной и лаконичной линией действия. Вы должны придать действию четко выраженное направление, тогда на рисунке появится динамика и вы будете рисовать не столбики с ручками и ножками, а живого подвижного героя.



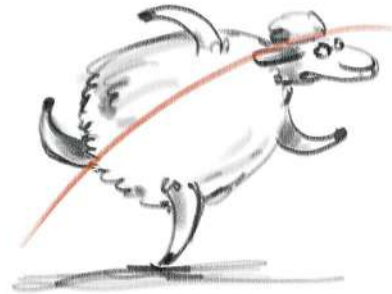
В этих линиях нет направления



В этих линиях есть направление



В движении НЕТ направления



В движении ЕСТЬ направление

Как это делается? Можете начинать рисовать прямо с линии. Желательно взять цветной карандаш, чтобы линию хорошо было видно на всех рисунках и вы имели представление, насколько вам удалось ей следовать.

Придерживайтесь простого правила: любое движение вашего персонажа должно быть основано на прямой (желательно не вертикальной), дугообразной или изогнутой в форме буквы S линии. Эти три типа отличаются тем, что в них есть сила и направленность. Все остальные линии, например зигзагообразные или пересекающиеся, сделают позу слабой и невыразительной.

Вы можете представить линию действия как своеобразный позвоночник или ось, на которую вы «наносите» вашего героя.

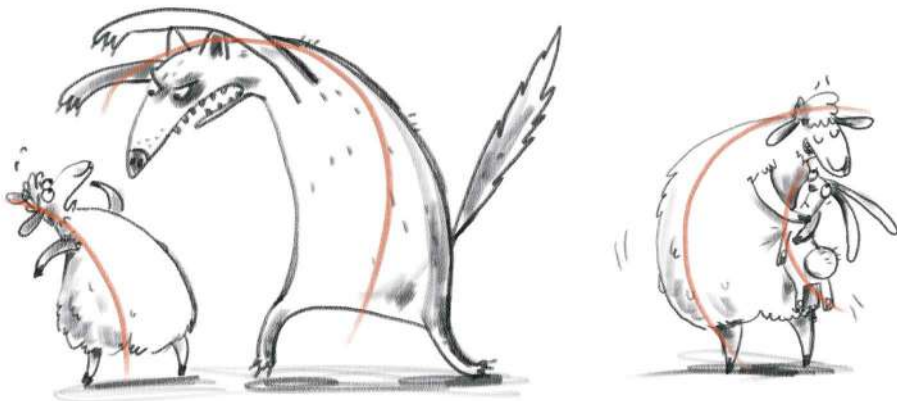
ПРАКТИКУМ

Нарисуйте вашего персонажа вальяжно гуляющим, идущим быстрым шагом, бегущим трусцой и несущимся со всех ног. Посмотрите, насколько изменится линия действия и как это повлияет на восприятие рисунка.

Язык тела — это очень важный инструмент для любого иллюстратора. Вам нужно научиться показывать эмоциональное состояние вашего персонажа, не только рисуя улыбку или слезинку в уголке глаза. Вся поза должна подчеркивать суть происходящего. Линии действия придадут вашему герою пластичность и выразительность.



Но персонаж в вашей истории, скорее всего, не один, и ему придется соприкасаться с другими героями. Поэтому нужно научиться определять не только линии действия, но и линии взаимодействия.



Принцип здесь тот же. Четко обозначенное направление делает композицию более экспрессивной. По линии взаимодействия должно быть сразу ясно, в каких отношениях находятся персонажи и что именно между ними происходит. Не бойтесь делать эти линии утрированными, преувеличенными — так иллюстрации получатся более выразительными. Рисуйте позы неустойчивыми (вне баланса), чтобы создавалось впечатление, будто еще чуть-чуть и персонаж упадет, или понесется куда-то, или наскочит на кого-то. Это отличный способ передать динамику.

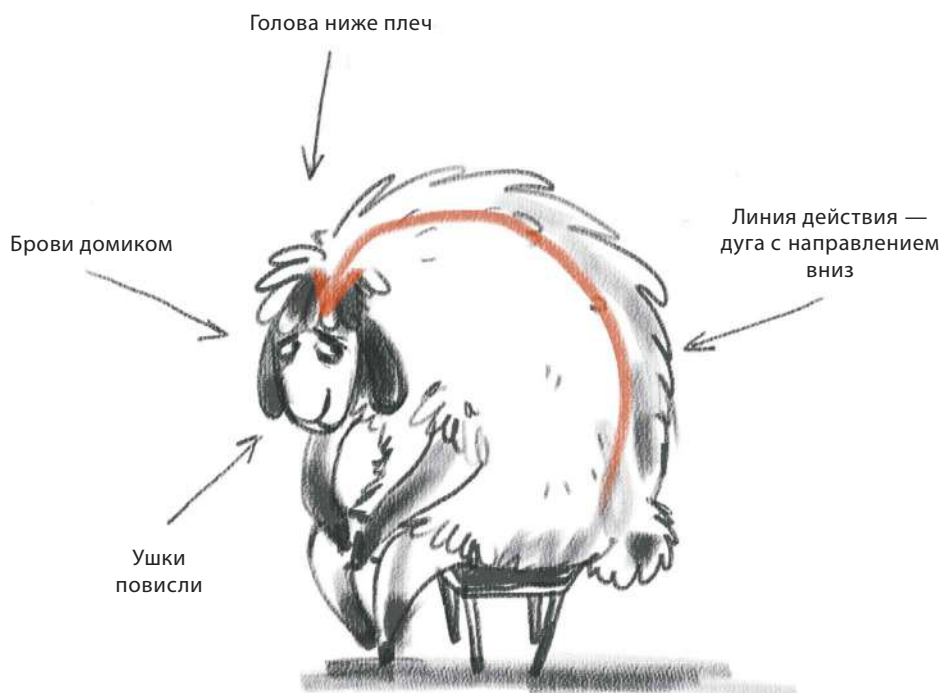
Из моего опыта

Как-то одна моя ученица показала мне свою работу, на которой она нарисовала сову и девочку. Они обнимались. Это был очень красивый детальный рисунок в цвете. Но он не выражал никаких эмоций. Сова и девочка просто стояли рядом и держались друг за друга. Моя же ученица очень хотела передать именно любовь, теплоту, заботу, преданность одного персонажа другому. Почему у нее не получилось? Потому что она забыла про линии взаимодействия. Что выражают две вертикальные прямые? Они выражают дисциплину, порядок, стойкость. Но никак не любовь и близость.



А если сделать из этих прямых две дуги, направленные друг к другу? Если сделать так, чтобы сова наклонилась к девочке, а девочка прильнула к ней? Получается совсем другая эмоция. Вот такой простой прием помогает определить, удастся вам донести свою мысль до читателя или нет.

Если вы не знаете, как нарисовать ту или иную позу, изобразите ее перед зеркалом или попросите своих домочадцев вам позировать. Допустим, если ваш персонаж грустит, сядьте перед зеркалом, представьте, что вы актер, и начинайте изо всех сил грустить. Обратите внимание на основные особенности вашей позы: голова и плечи опущены, руки висят, колени сведены, — а потом придайте своему персонажу те же черты, утрируя их. Линия действия в данном случае будет кривая, идущая вдоль вашего позвоночника и направленная вниз.



Карта эмоций

Мимика — один из главных способов изображения эмоций персонажа. Чем она ярче и разнообразнее, тем интереснее можно обыграть его реакцию на то или иное событие. Разумеется, многое зависит от стилистики вашей книги, но если вы рисуете для детей, то старайтесь изображать эмоции утрированно, чтобы сразу было ясно, что чувствует ваш герой.

Вовсе не обязательно, чтобы ваш персонаж смотрел прямо на зрителя на каждом развороте. Ракурсы должны быть такими же разнообразными, как и мимика: рисуйте лицо вашего героя в профиль, вполоборота и даже со спины.

Карта эмоций должна основываться на истории, которую вы иллюстрируете, но в любом случае я предлагаю нарисовать хотя бы пять основных:

- **Радость** — морщинки у уголков глаз, приподнятые уголки рта, обозначенные нижние веки, округлившиеся щеки.
- **Злость** — опущенные и сведенные к переносице внутренние уголки бровей, сжатые губы, раздутые ноздри, красные уши, иногда оскаленные зубы.
- **Страх** — поднятые брови домиком, широко распахнутые глаза, приоткрытый рот, вжатая в плечи голова.
- **Удивление** — поднятые брови, круглые глаза, открытый рот, вытянутое лицо.
- **Грусть** — брови домиком, приподнятое нижнее веко, опущенные уголки рта.

Я очень люблю рисовать эмоции и постоянно корчу рожицы во время рисования. Вообще, выражение моего лица очень сильно зависит от того, что я рисую. Это полезно. Вы как бы чувствуете то же, что и ваш герой, и переживаете ситуацию вместе с ним.

Обратите внимание на положение головы в сочетании с мимикой и жестами. Это поможет выразительнее передать настроение вашего героя. Например, голова приподнята — уверенный в себе, высокомерный герой; голова опущена — герой зол, устал или загрустил; голова наклонена в сторону — герой смущен или флиртует; голова держится прямо — удивлен или испуган.



Обрадовалась



Смутилась



Удивилась



Разозлилась



Загрустила



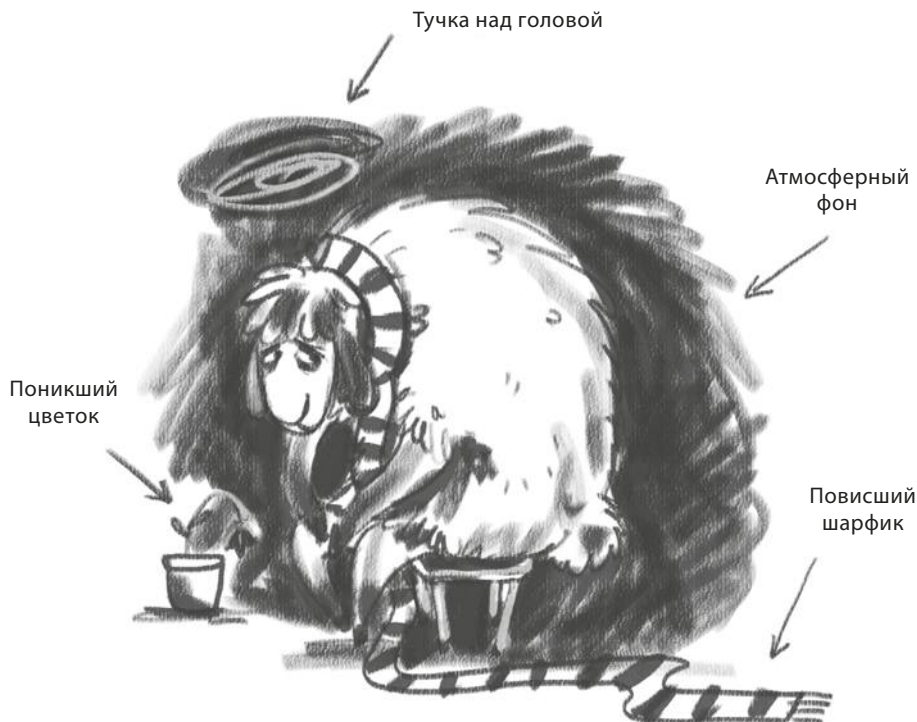
Заподозрила
неладное



Задумалась



Развеселилась



Есть масса инструментов, которые помогают передать настроение. Например, цветовая гамма, композиция, характер линии, дополнительные элементы вроде тучки над головой или сверкающих молний из глаз. Включайте воображение. Не ограничивайтесь стандартным набором из улыбок и слез.

Помните грустящую овечку? А если внести в рисунок дополнительные элементы, которые могут подчеркнуть ее настроение?

ПРАКТИКУМ

Если у вас есть время, попробуйте нарисовать не 5, а 25 разных настроений. Это очень весело — корчить рожицы перед зеркалом и быстро их зарисовывать, ловя основные черты. Или сделайте 25 собственных фотографий с наиболее экспрессивными гримасами. Распечатайте их в миниатюре на листе А4 и старайтесь перенести основные черты на своего персонажа. Не бойтесь преувеличивать эмоции, рисовать смеющийся рот на пол-лица или глаза, вылезавшие из орбит. Гротеск и утрирование здесь весьма уместны. Используйте дополнительные элементы, чтобы подчеркнуть настроение. Вы иллюстратор! Вам можно все! Ну или почти все.

25 выразительных эмоций

счастливый	грустный	довольный	злой	обескураженный
уставший	удивленный	раздраженный	задумчивый	ликующий
напуганный	озабоченный	заинтересованный	серьезный	кривляется
безразличный	недоверчивый	уверенный	жестокий	подавленный
пьяный	в ярости	насмехается	в отвращении	болеет



Детали и аксессуары

Сделать персонажа узнаваемым можно не только за счет силуэта, но и за счет различных атрибутов, дополняющих его образ. Такие детали рассказывают историю вашего героя и раскрывают его характер.

Например, старая потертая одежда может означать бедность, а бриллианты — богатство, очки — ум, любознательность, галстук — серьезность и официальность, маленькая сумочка — кокетство. Даже если вы рисуете зверей без одежды, подарите вашему медведю бабочку, зайцу — рюкзак, а мартышке — очки!

Ваши читатели должны видеть в персонаже себя, или соседа, или друга. У нас у всех есть какие-то вещички, которые подчеркивают наш характер. Я, например, люблю шарфы и шляпы.



От того, какими аксессуарами вы наградите вашего героя, будет зависеть то, как его воспримет ваш читатель. Обратите внимание на Люсю. На этих рисунках одна и та же овечка стоит в одной и той же позе. Только благодаря аксессуарам у меня получилось пять совершенно разных персонажей.

Из моего опыта

Независимо от того, кто мои персонажи — дети, животные или неодушевленные предметы, я всегда пытаюсь добавить им какую-нибудь отличительную черту в виде одежды или аксессуара. Это может быть сущая мелочь, но именно из таких мелочей и создается образ.



Например, на этой иллюстрации изображены персонажи из моей книги *The Big Adventure* («Большое приключение»). Согласитесь, если бы не одежда, нам было бы сложнее понять, что представляют собой звери. А так мы сразу видим, что Лось в шарфике — интеллигентный персонаж, Лиса — девочка, Медведь — моряк и любитель приключений, а Цыпленок — деловая птичка в клетчатых штанах.



А эта красавица могла быть просто толстой трехцветной кошкой, но если добавить большой розовый бант и зеленую утку, получается совсем другая история и совсем другая кошка!

Иногда, даже если убрать с картинки самого персонажа и оставить лишь его аксессуары и дополнительные детали, мы сразу поймем, кто изображен. Например, Гарри Поттер с его круглыми очками и шрамом на лбу в виде молнии. Покажите зрителю очки и молнию — и он сразу поймет, что это за персонаж.

Презентация персонажа

Только теперь подошло время рисовать вашего персонажа в цвете. Мы наконец добрались к той стадии, с которой большинство новичков начинают. Все, что было до этого, — подготовительная работа, и она, поверьте мне, необходима.

Оставшийся этап самый легкий, потому что у вас уже почти все есть: эскизы персонажа в разных позах и настроениях, карта его эмоций и дополнительные детали. Теперь нужно окончательно оживить героя, придав ему цвет и по желанию объем. Последнее не обязательно: плоский персонаж (без теней и бликов) может оказаться не менее привлекательным. Все зависит от стилистики вашей книги.

Аккуратно подбирайте цвета. Они тоже могут передавать характер героя. Темные — черный, фиолетовый — отлично подойдут злодею; серый — скучному, унылому персонажу; светлые тона — белый, голубой, розовый, желтый — означают невинность и чистоту; яркие и насыщенные — красный, синий, оранжевый — подходят смельчакам.

В вашем персонаже должно быть не больше трех основных цветов плюс пара оттенков, иначе он получится пестрым. Если вы еще не определились со стилистикой книги, можете начать разрабатывать ее с вашего героя. Попробуйте нарисовать его разными материалами. Нарисуйте один вариант цветными карандашами, другой — акварелью, третий — гуашью или сделайте коллаж.



Нарисованный разными материалами, ваш персонаж будет обладать разными качествами. Он будет преобразаться каждый раз, и вы, возможно, сами удивитесь результату и своему выбору.

Не обязательно рисовать героя в цвете во всех позах. Определившись со стилистикой, я обычно рисую только один вариант в цвете. Для презентации этого достаточно.

Презентация — это подборка ваших лучших наработок. Чтобы сделать ее профессионально, отсканируйте нарисованное, уберите в программе Photoshop все лишнее и грамотно распределите на странице, не забыв указать свое имя и название проекта. Все! Такую презентацию не стыдно показать издателю, если понадобится. Она всегда будет перед вашими глазами, пока вы работаете над книгой. Хотя к тому времени вы настолько сживетесь с персонажем, что сможете рисовать его с закрытыми глазами.

Если в книге у вас несколько персонажей, нужно будет поработать над каждым отдельно, а также сделать несколько набросков, где они чем-то заняты вместе. Не забывайте при этом о линиях действия и взаимодействия. Постепенно вы набьете руку и будете тратить все меньше и меньше времени на эту стадию.

В презентации выставляете всех ваших героев в линию. Это называется «**линейка персонажей**». Она необходима для того, чтобы издатель, да и вы сами видели, как силуэты и размеры персонажей соотносятся между собой. Это может выглядеть приблизительно так.





План действий

Здесь вы можете воскликнуть: «Как? Столько работы, а мы еще даже не начали рисовать саму книгу!» Казалось бы, зачем мы расходуем столько драгоценного времени, которое можно потратить на детальную прорисовку конечных иллюстраций.

Вы вправе пропустить все эти стадии и сразу приступить к работе над книгой. Но в таком случае глубина, тонкость, выразительность и близость читателю вашей работы будут уже совсем другими. Ваша задача не просто изрисовать 32 страницы цветными картинками, а создать новый мир, настолько увлекательный, чарующий, стимулирующий воображение, что ребенок, да и взрослый тоже, захочет уйти в него с головой. Ищите героев, которые будут вызывать эмоции и влюблять в себя, а не просто смотреть на читателя красивыми глазками с пушистыми ресничками. Даже если вы работаете по заказу издательства и у вас ограниченные сроки, попробуйте разбить свой творческий процесс на стадии.

- 1 Поиск информации и вдохновения** — 1–2 недели. При этом вы можете заниматься и другими проектами, но отведите хотя бы пару часов в день на «вынашивание» вашего героя.
- 2 Форма, пропорции, силуэт** — 2–3 часа. За это время вы заполните быстрыми набросками не больше нескольких листов формата А4 или разворотов в скетчбуке. Вам не нужно углубляться в детали, ограничивайтесь общими чертами и формами. Главное на этой стадии — найти правильные пропорции и определиться с размером и телосложением вашего героя.
- 3 Обкатка персонажа** — 2 дня по 2–3 часа в день. В это время вы изрисуете еще несколько листов все такими же очень быстрыми набросками. Но это уже будут наброски конкретного персонажа. В процессе рисования вы анализируете его характер, делаете метки на полях, придумываете ему аксессуары и дополнительные детали, составляете его досье.

4 Карта эмоций — 2–3 часа. Посвятите это время наброскам различных эмоциональных состояний вашего героя. Не ограничивайтесь только мимикой, подключайте жестикуляцию и окружающую обстановку.

5 Финальная презентация — 2–3 часа работы, если вы уже определились со стилем персонажа, и 2 дня, если хотите еще поэкспериментировать.

Как видите, даже при самом расслабленном графике (2–3 часа работы в день) вам понадобится не больше трех недель на полный анализ и разработку вашего персонажа.

Есть еще один момент, о котором не стоит забывать. Если вы разрабатываете персонажа для книги, он должен быть достаточно простым и лаконичным, потому что вам придется его рисовать много раз — скорее всего, на каждом развороте или даже на каждой странице. Если ваш герой слишком сложен и детализирован, вам будет тяжело изображать его в разных позах и ситуациях, вы потратите много времени и устанете от необходимости вырисовывать каждую шерстинку или кружева на платье 45 раз.

Чем проще ваш персонаж, тем легче с ним работать, тем легче нарисовать его в любой позе, придать ему характер и настроение, показать эмоции. Лишние подробности засоряют картинку и мешают восприятию. Оставляйте только то, что раскрывает образ персонажа и помогает читателю понять его.

Также стоит помнить и об аудитории. Если вы ориентируетесь на международный рынок, старайтесь рисовать детей разных национальностей и разного цвета кожи. Это сделает вашу историю более универсальной и привлекательной для читателей, живущих в разных странах и принадлежащих к разным культурам. Не забывайте о детях в очках и детях с ограниченными возможностями. Религиозные и этические убеждения тоже стоит учитывать: многим родителям не понравятся открытые плечи и животы или короткие юбки у персонажей-девочек.

Помните и о технике безопасности, особенно если вы рисуете для европейских и американских издателей. Детям на иллюстрациях нельзя давать в руки острые предметы и оружие; если кто-то едет на велосипеде или скутере, он должен быть в шлеме; дети в классе не могут оставаться без присмотра учителя. Даже от таких мелочей порой зависит решение издателя.

Зато если вашими персонажами становятся животные или неодушевленные предметы, то обо всем этом можно не думать. Чаще всего используются домашние животные, потому что в разных странах они в целом одни и те же. Кроме того, кошечек, собачек, мышек и хомячков из-за их размера легко ассоциируют с собой дети, которые живут в мире больших взрослых. Но разумеется, вы можете использовать любых животных, лишь бы они были действительно хорошими актерами.

Все рекомендации, перечисленные выше, всего-навсего пища для размышления. Слушайте свое сердце.



СЕКРЕТЫ КОМПОЗИЦИИ

Любая хорошая иллюстрация удовлетворяет двум основным требованиям. Во-первых, ваш рисунок должен рассказывать историю. Во-вторых, он должен это делать максимально доходчиво и интересно.

Что такое композиция

Любая хорошая иллюстрация удовлетворяет двум основным требованиям. Во-первых, ваш рисунок должен рассказывать историю. Во-вторых, он должен это делать максимально доходчиво и интересно.

Мы с вами разобрались, как работать с раскадровкой и планировать книгу в целом. Давайте теперь поговорим о том, как работать с каждым разворотом и каждым рисунком в отдельности. Вы, наверное, не раз оказывались в такой ситуации: усердно рисуешь что-нибудь часами, стараешься, а потом смотришь на почти готовый рисунок и понимаешь — что-то не то. А что конкретно — не понять. Вроде все правильно, а иллюстрация скучная, плоская и невыразительная. И неясно, где в ней суть и на чем фокусировать внимание.

Чтобы понять, как «работают» рисунки, очень полезно знать основные принципы дизайна и композиции. Принципы эти универсальны как для иллюстрации, так и для живописи, фотографии, архитектуры, графического и интерьерного дизайна. Человеческий мозг устроен таким образом, что мы воспринимаем визуальную информацию в определенной последовательности. Несложные алгоритмы построения рисунка вызывают устойчивые ассоциации. Если иллюстратор знает основы композиции, он может манипулировать не только взглядом зрителя, но и его настроением, восприятием нарисованного.

Композиция — это объединение отдельных элементов в художественное целое таким образом, что они приобретают особый смысл в окружении друг друга.

Ваша задача — рассказать историю, «провести» читателя по рисунку таким образом, чтобы он обратил внимание именно на то, на что должен его обратить. Выделить те или иные смысловые элементы в рисунке помогают специальные выразительные средства: свет и тень, цветовая гамма, план, ракурс, а также акценты и контрасты. В любом случае композиция служит лишь средством выражения авторской мысли, поэтому существует бесконечное количество возможных комбинаций этих средств, и ни одну из них нельзя считать единственно верной.

Все зависит от вашей идеи и от того, что вы хотите сказать. Но кое-какие правила и хитрости здесь все же есть.

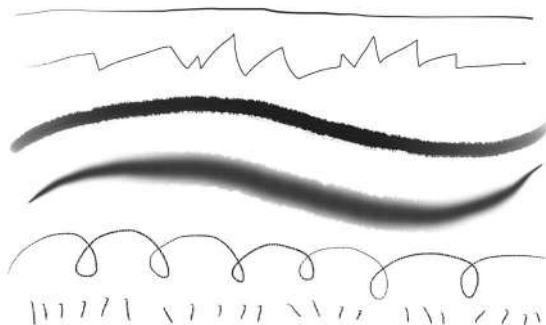
Итак, зачем нам нужна композиция?

- Она помогает подчеркнуть важное. В большинстве иллюстраций должна быть точка фокуса.
- Позволяет провести взгляд зрителя по рисунку в правильном направлении и последовательности.
- Помогает зрителю понять иллюстрацию.
- Делает рисунок грамотным и привлекательным.

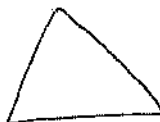
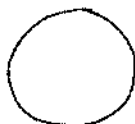
Элементы в композиции вашей иллюстрации не могут быть «сами по себе». Все они, взаимодействуя друг с другом, должны составлять единое целое, подчиняться общей идее. Вам не обязательно использовать в каждом рисунке все правила, о которых пойдет речь ниже, но знание основ упростит вам жизнь и поможет понять, почему одни иллюстрации «работают», а другие нет.

Элементы дизайна

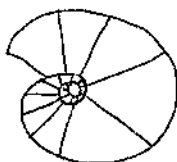
Прежде чем разбираться, как строится композиция, поговорим о том, из чего она, собственно, строится. Что служит строительным материалом для художника?



Линия — это черта, создаваемая движущейся точкой. Линией можно сказать очень многое. Характер линии, ее направление, нажим — все это несет смысловую нагрузку. Например, острые, кривые или оборванные линии говорят о смятии, волнении, страхе. Мягкие, плавные линии — о комфорте и расслаблении. Воздействие на зрителя зависит и от используемого материала. Линия, проведенная пером с черной тушью, будет сильно отличаться по настроению от линии, проведенной акварельной кисточкой.

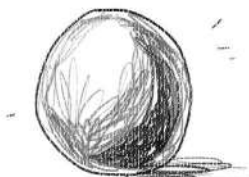
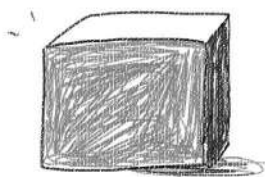


Геометрические фигуры



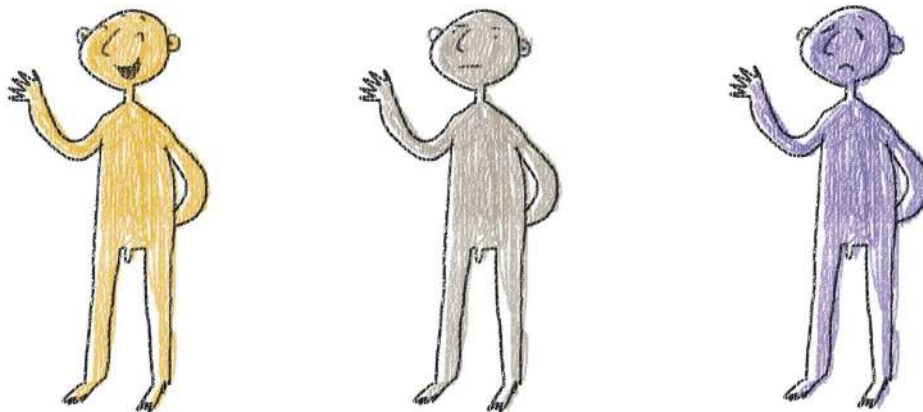
Органические фигуры

Фигура — это двухмерный объект, который создается замкнутой линией или же за счет контраста тона, цвета или текстуры. Существуют геометрические фигуры (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник) и органические фигуры (цветок, ракушка, лицо).



Форма

Форма — это трехмерный объект в отличие от фигуры. У формы есть ширина, высота и глубина. Ее можно передать светотенью или путем объединения двух или более фигур. Не стоит забывать, что негативное пространство тоже создает определенные формы и фигуры.



Цвет — один из самых важных элементов дизайна. От него зависит настроение и восприятие рисунка в целом. Цвет может визуально менять размеры предмета или пространства, передавать атмосферу, акцентировать внимание зрителя, создавать иллюзию глубины. Гармоничное сочетание цветов — это целая наука.



Текстура передает визуальный или тактильный характер поверхности — то, что мы почувствовали бы, прикоснувшись к ней. Жесткие, колючие, рельефные текстуры ассоциируются с дискомфортом, тревогой, страхом или движением. Гладкие, мягкие, теплые текстуры — с покоем и уютом. Фактически любое тактильное ощущение можно передать в рисунке.

Узор — это повторяющийся элемент фигуры или формы, покрывающий поверхность. Узор создает определенный ритм в композиции и тоже влияет на восприятие рисунка.

Тональность — характеристика, которая определяет, насколько предмет светлый или темный. Тональность зависит от освещения, окраски предмета, степени его



удаленности от наблюдателя. Различие в тональности сильнее отделяет предметы друг от друга, чем различие в цвете, поэтому в иллюстрации она может использоваться для создания контраста и иллюзии новых форм. Тональность придает рисунку атмосферу, подчеркивает глубину и пространство, способствует созданию ритма.



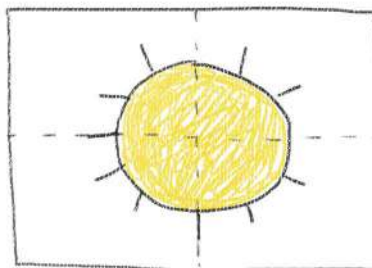
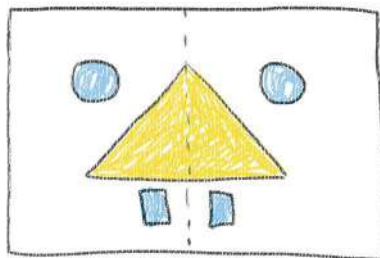
Пространство. В самом примитивном смысле пространство в рисунке — это поверхность листа, ограниченная краями изображения. Задача иллюстратора — грамотно

заполнить это пространство. Чтобы получился хороший рисунок, все в нем должно быть гармоничным и осмысленным. Если же ваш рисунок — это собрание случайных, разрозненных элементов, просто заполняющих лист, то иллюстрация будет неудачной. Даже пустое пространство часто несет большую смысловую нагрузку, нежели заполненное чем попало. Чтобы создать качественную композицию, не обязательно использовать все элементы дизайна. Я бы даже сказала, что ограничения делают ее более продуманной и гармоничной. Можно использовать только линии и фигуры (пятно), можно избегать линий и работать исключительно с фигурой и текстурой, можно позабыть о цвете, а можно пренебречь тональностью.

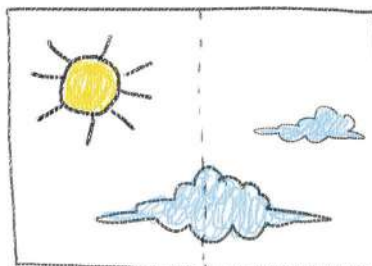
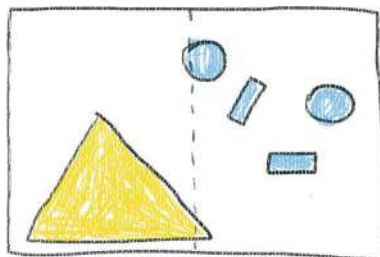
Равновесие

Композиционное равновесие — это такое состояние рисунка, при котором все включенные в него элементы сбалансированы между собой. Это одно из самых важных требований к композиции, однако объяснить его суть на словах довольно сложно.

Простейшим примером композиционного равновесия является **симметрия**: одна половина рисунка отражает другую половину. Симметрия объединяет композицию. Расположение главного элемента на оси подчеркивает его значимость, усиливая соподчиненность остальных элементов, создавая ощущение статичности и законченности. Если вы хотите показать на рисунке порядок, покой и иерархию, симметричное равновесие может быть именно тем приемом, который вам нужен.



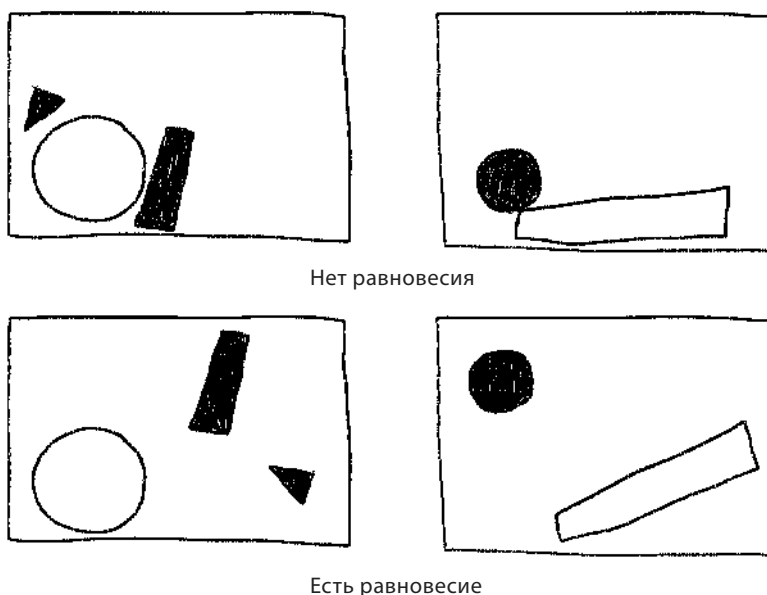
Симметричное равновесие



Асимметричное равновесие

Но у симметрии есть свои недостатки. Симметричные композиции обычно очень просты, предсказуемы и зачастую скучны. Иллюстратору в большинстве случаев требуется показать именно движение, действие, настроение, отличное от покоя и порядка, поэтому чаще применяется равновесие асимметричное.

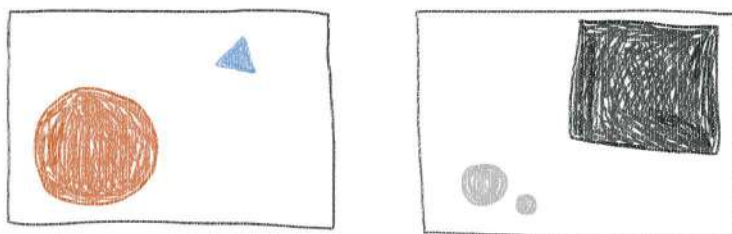
Асимметрия — это отсутствие или нарушение симметрии. Но это вовсе не значит, что в асимметричной композиции не может быть равновесия. Асимметричное равновесие достигается тогда, когда элементы композиции, находящиеся по разные стороны от центра, имеют одинаковую визуальную массу. Достичь равновесия при помощи асимметрии труднее, так как между элементами более сложные пространственные отношения. Асимметричное равновесие более динамично и привлекает больше внимания.



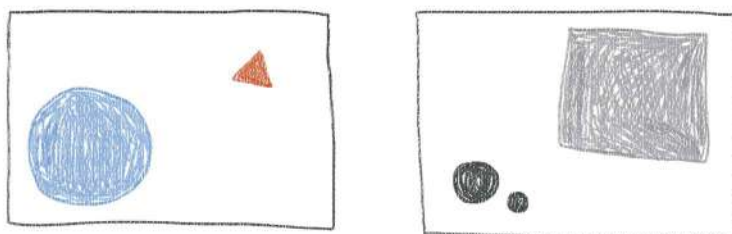
Чаще всего иллюстраторы компонуют рисунок таким образом, чтобы элементы изображения были сбалансированы не в буквальном смысле, а в соответствии с их визуальным весом, или воздействием.

Визуальный вес — это понятие, характеризующее объем внимания, которое зритель уделяет тому или иному элементу в рисунке. Визуальный вес отдельных элементов может создаваться за счет контраста, цвета, фактуры и объема.

Помните, что крупные элементы визуально «тяжелее» мелких. Один крупный элемент можно уравновесить несколькими более мелкими. Темные элементы тяжелее светлых, а элементы, окрашенные в теплые тона, «тяжелее» тех, что окрашены в холодные. Таким образом, большое холодное пятно можно уравновесить маленьким теплым, большое светлое — маленьким темным.



Нет равновесия



Есть равновесие

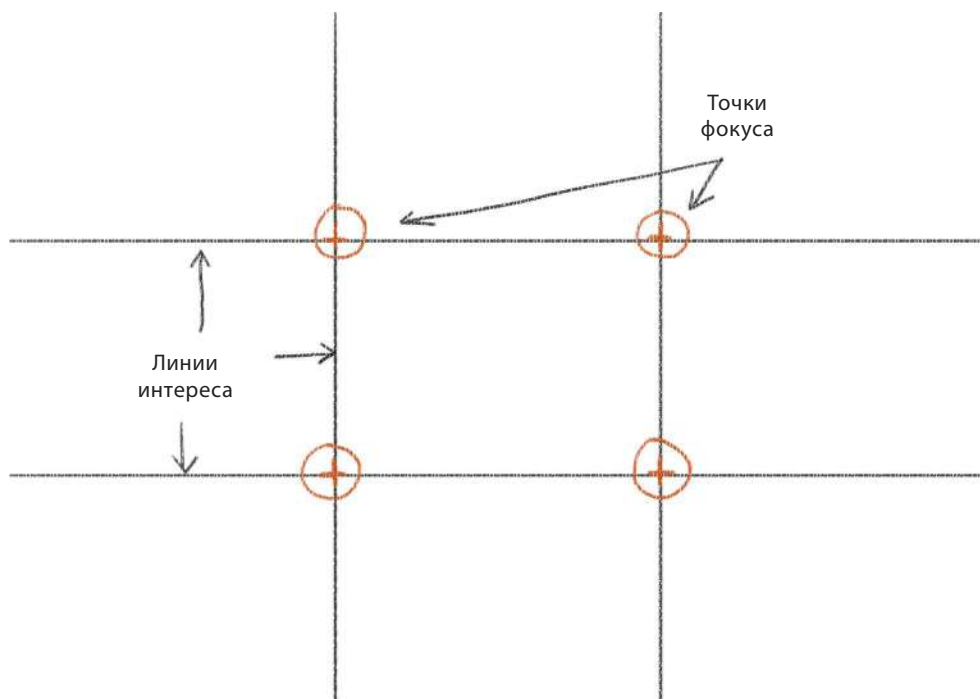
Планируя каждый рисунок и каждый разворот в книге, мы пытаемся сбалансировать все его элементы таким образом, чтобы в нем чувствовалось равновесие. Но отсутствие равновесия — это не всегда плохо! Плохо, когда оно не несет смысловой нагрузки. Дисбаланс может быть и выразительным художественным приемом — например, когда нужно показать дискомфорт героя, вызвать напряжение и волнение у зрителя.

Правило третей

В качестве ориентира при построении композиции можно использовать сетку, которая разбивает иллюстрацию на три равные горизонтальные и вертикальные секции. Такая сетка часто присутствует в интерфейсе фотоаппаратов, есть она и в программе Photoshop.

Сетка 3×3 — это универсальная схема, которая подсказывает вам, где провести линию горизонта и как расположить объекты в иллюстрации. Человеческий глаз непроизвольно задерживается на этих линиях и точках их пересечения. Чем ближе к ним вы поместите свои центральные элементы, тем больше они будут выделяться. Объекты, которые находятся дальше от пересечений, будут получать меньше внимания. Линия горизонта будет выглядеть гораздо привлекательнее, если вы провели ее по верхней или нижней линии сетки, а не по середине рисунка.

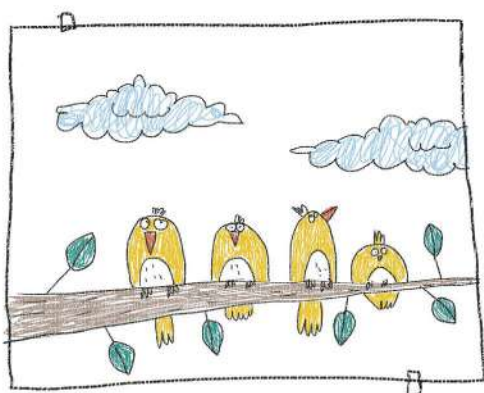
Правило третей позволяет экспериментировать с расположением важных элементов композиции, сохраняя при этом общий баланс. Оно помогает избегать распространенных ошибок — расположения элементов слишком близко к краям и деления рисунка пополам. Последнее плохо потому, что создает симметричное равновесие и делает рисунок более статичным.



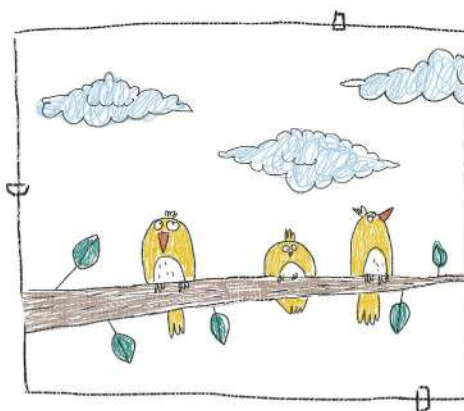
Правило нечетности

Рисунок выглядит визуально более привлекательным, если в нем присутствует нечетное число предметов. Четное их количество приводит к тому, что внимание зрителя рассредоточивается.

Разумеется, все зависит от содержания вашего рисунка и его смысла, но если вам все равно, повесить на стену три картины или две, положить в тарелку пять яблок или четыре, посадить за стол четырех героев или трех, то отдавайте предпочтение нечетным числам. Внимание к таким мелочам — это та самая вишенка на торте, которая отличает хорошую иллюстрацию от великолепной.



Четные

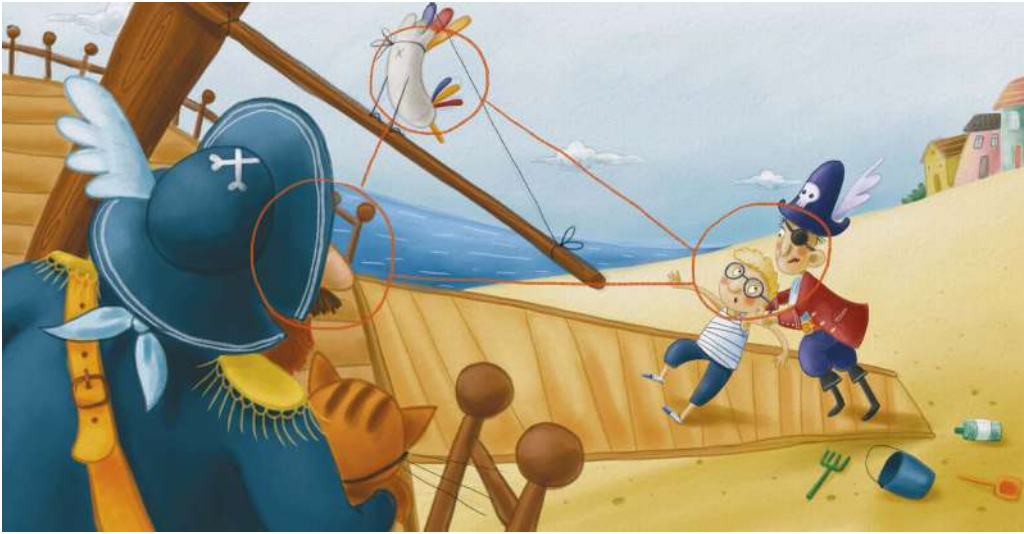


Нечетные

Правило треугольника

Это правило вытекает из предыдущих двух. В правиле третьей говорилось о четырех точках пересечения, но использовать все четыре не обязательно. Если задействовать только три, поместив на них важные элементы композиции, получится треугольник. Это наиболее часто встречающаяся в природе форма. Треугольник — очень комфортная фигура для восприятия, она ассоциируется с движением, развитием, скоростью.

В положении «вершиной вверх» он ассоциируется с устойчивостью и стабильностью, в положении «вершиной вниз» — с шатким равновесием. Треугольник естественным образом приносит в композицию гармонию и ощущение глубины пространства.

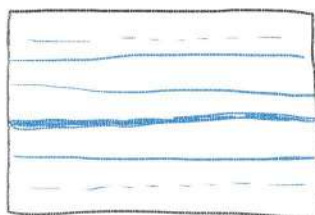


Линии

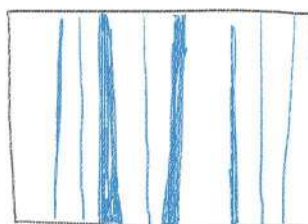
Один из самых мощных инструментов при создании композиции в рисунке — это линии. Они создают настроение и «ведут» взгляд зрителя по иллюстрации к главному объекту или точке фокуса.

Линии как элемент композиции делятся на следующие типы:

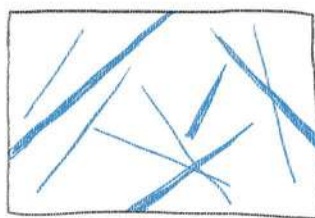
- **Горизонтальные** — ассоциируются с безмятежностью, покоем, равновесием, комфортом.
- **Вертикальные** — передают ощущение силы, стабильности, а также роста и жизни. Если вертикальные линии повторяются, они задают ритм в рисунке и усиливают динамику.



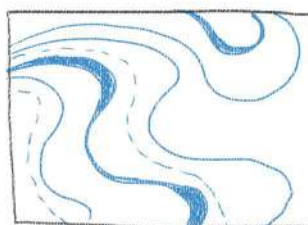
Горизонтальные



Вертикальные



Диагональные



Кривые

- **Диагональные** — говорят о движении, придают рисунку динамичность. Движение всегда ускоряется по диагонали. Сила диагоналей в способности удерживать внимание зрителя: его взгляд, как правило, движется вдоль этих линий.
- **Кривые** — передают изящность, чувственность, элегантность, создают иллюзию живости и разнообразия.

Вы можете расположить линии таким образом, что они будут вести взгляд смотрящего к фокусной точке. Такие линии называются ведущими. Они могут быть реальными и воображаемыми и чаще всего ведут к смысловому центру вашего рисунка. Напомним, что лучше, если этот центр располагается согласно правилу третей. Построенные по такому принципу рисунки легко «прочитываются», их содержание почти мгновенно доходит до сознания зрителя.

Помните, что линии, как и любой другой элемент композиции, не самостоятельны. Они всего лишь помогают нам наметить путь для взгляда зрителя, чтобы тому было проще расшифровать заключенный в рисунке рассказ или историю.

Движение слева направо

При создании иллюстрированной книги очень важно на визуальном уровне показать, как повествование движется вперед. Композиция каждого разворота должна вызывать у читателя желание перевернуть страницу и узнать, что будет дальше. Мы читаем слева направо, поэтому рисунок тоже должен «читаться» слева направо. Нужно всегда располагать элементы композиции так, чтобы взгляд читателя не упирался в край левой страницы. Любое движение слева направо на рисунке воспринимается как движение вперед, любое движение справа налево — как движение назад.



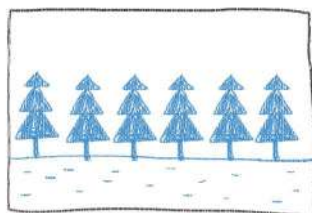
Ритм и повторение

Иллюстрированная книга — это не просто набор картинок на отдельных страницах. Книга как музыка — она должна звучать. Подобно любой мелодии, книга имеет свой ритм. То же можно сказать о каждом рисунке в отдельности.

Деревья создают ритм, несмотря на то что они неодинаковые



Герои лучше «читаются» на фоне монотонности ритма заднего плана



Скучно

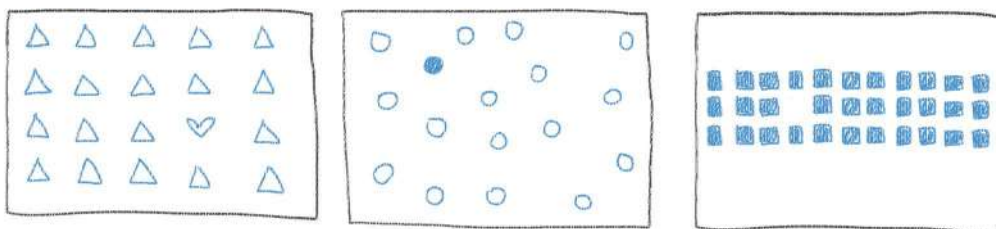
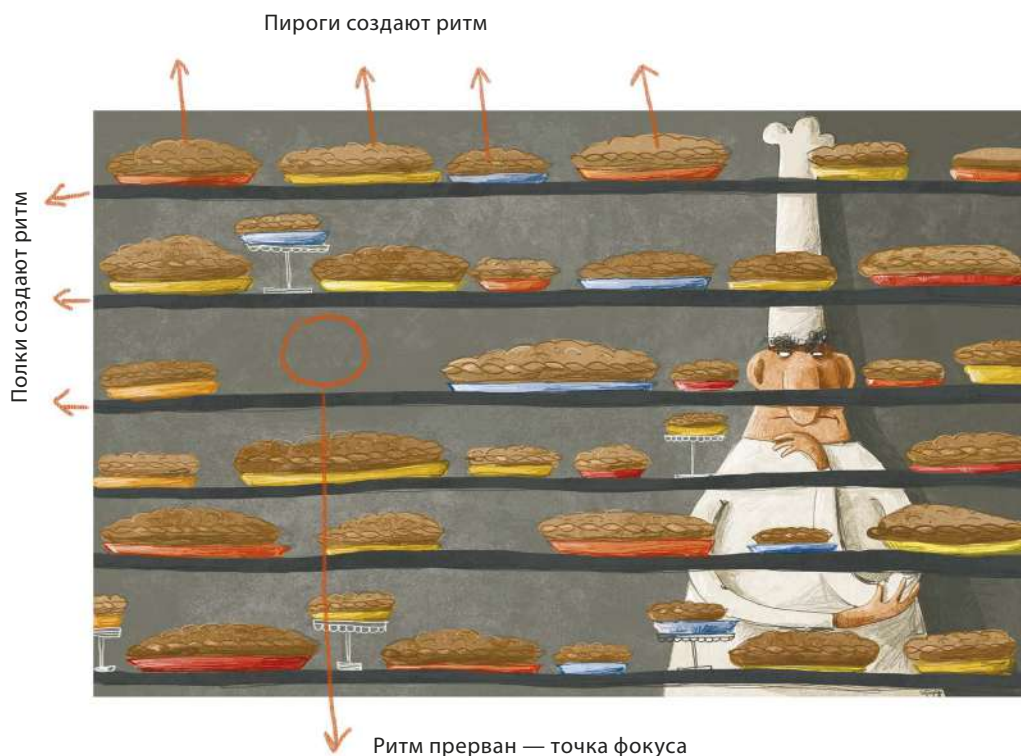


Интереснее



Отлично

Ритм в рисунке — это чередование каких-либо элементов в определенной последовательности. Ритм может быть задан линиями, фигурами, пятнами света и тени, пятнами цвета. Можно использовать чередование одинаковых элементов композиции, например: фигур персонажей, объектов заднего плана (деревьев, машин, домов). Однако не стоит воспринимать это правило буквально.



Точка фокуса там, где ритм прерван

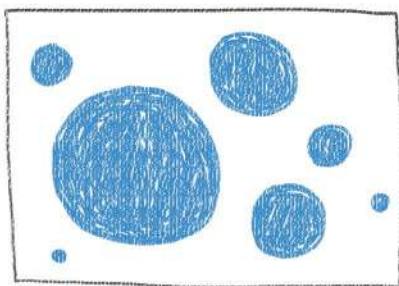
Ваши элементы могут различаться по размеру, цвету, тону, главное — чтобы они были объединены по смыслу и приблизительно равнозначны по визуальному весу. Тогда и ритм не потеряется, и иллюстрация будет еще более интересной.

Ритм объединяет композицию, задает направление и определяет акценты. Он помогает вести взгляд зрителя по второстепенным и незначительным деталям и останавливает его на основных элементах вашей композиции.

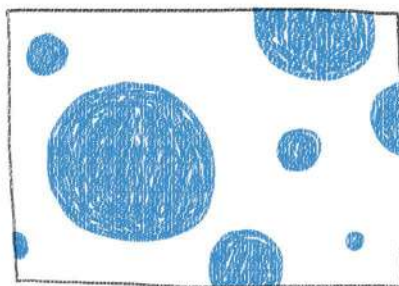
С помощью ритма можно очень выразительно акцентировать в рисунке важный для сюжета объект. Для этого он должен выбиваться из общего ритма по форме, цвету или тону.

Кадрирование

Если все элементы композиции находятся в пределах рисунка, не касаясь его краев и не пересекаясь, композиция будет выглядеть плоской и скучной. А ведь мы стремимся к динамичности и реалистичности, рисуем отрывок из жизни, а не постановочную сцену. Такой вот взятый из жизни кадр нужно правильно обрезать. Не пытайтесь уместить в вашу иллюстрацию всех героев и все, что их окружает. Вынесите некоторые элементы композиции за пределы рисунка. Этот прием помогает погрузить зрителя в нарисованный вами мир.



Скучно



Интереснее



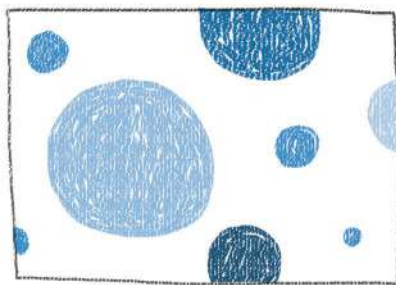
Частично выносить за пределы рисунка можно даже главных персонажей и важные элементы композиции. Если персонаж движется слева направо и частично обрезан, у читателя непроизвольно появится желание перевернуть страницу и узнать, куда же он торопится.



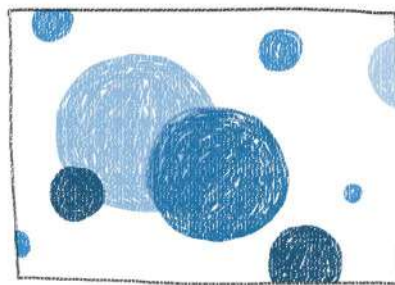
Также главный персонаж может быть частично обрезан, если нам нужно подчеркнуть его огромные размеры. Читатель поймет, что ваш герой настолько большой, что даже в рисунок не помещается.

Перекрытия

Если все элементы композиции расположены отдельно друг от друга и не пересекаются, то композиция будет казаться плоской. Перекрытие элементов композиции создает отношения между ними, глубину и пространство, а также задает иерархию. Элементы на переднем плане будут иметь большую визуальную значимость, чем элементы, расположенные за ними и видимые нам только частично.



Скучно



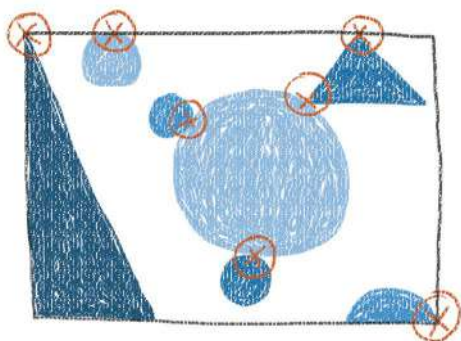
Интереснее



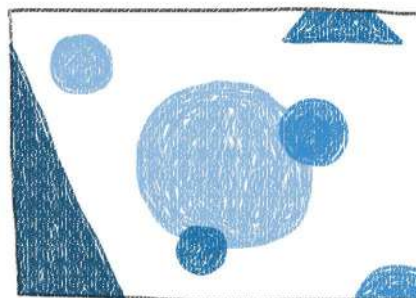
Пересекающиеся элементы желательно все же сделать контрастными, разбить их по тональности, нарисовав элементы на переднем плане темнее, чем элементы на заднем. Иначе они сольются и зрителю будет сложно понять, что именно изображено на рисунке.

«Поцелуи» и углы

Старайтесь располагать элементы так, чтобы они не касались друг друга и краев рисунка. Подобные касания называются «поцелуями» и крайне нежелательны в иллюстрациях, поскольку создают визуальный дискомфорт и усложняют восприятие. Если какие-то элементы на вашем рисунке соприкасаются, разведите их совсем или расположите один за другим, чтобы они пересекались. Если какой-то элемент подходит вплотную к краю иллюстрации, выведите его частично за край (то есть кадрируйте)



Плохо

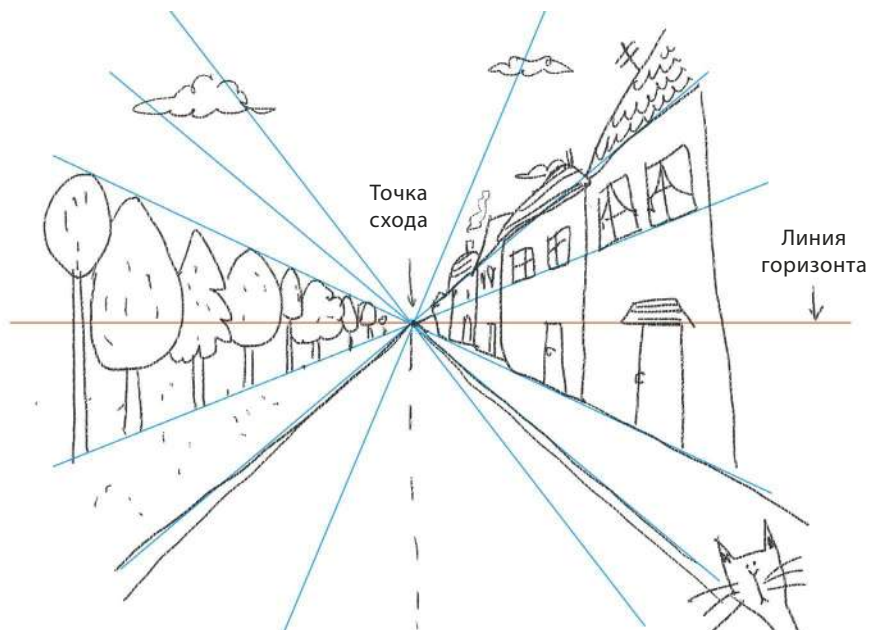


Лучше

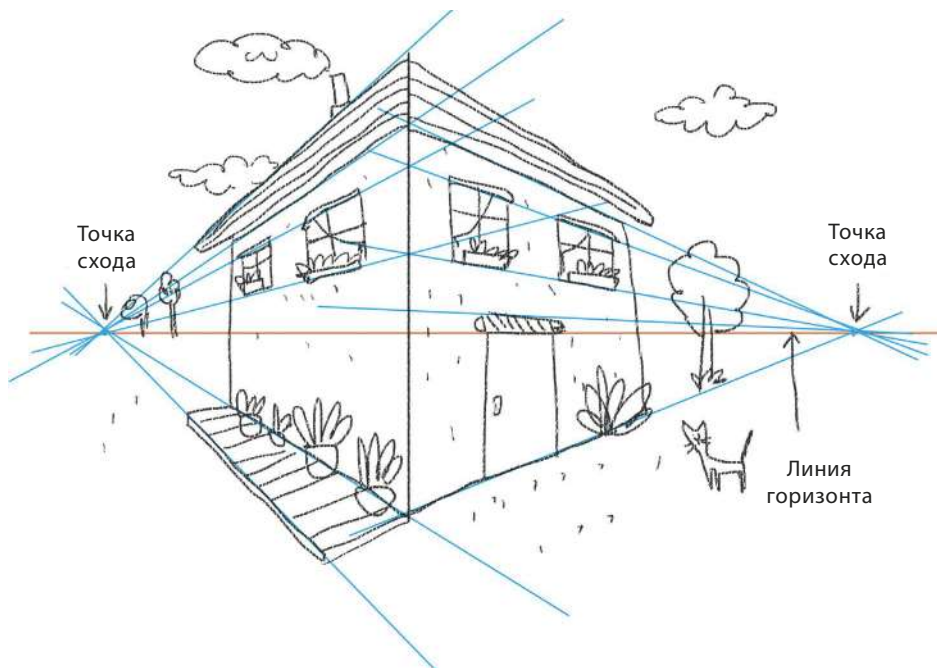
или отодвиньте подальше от края. Иначе этот элемент будет неизбежно оттягивать на себя внимание смотрящего, не неся никакой смысловой нагрузки. Также не стоит располагать элементы композиции в углах листа — это создает в рисунке дисбаланс и напряжение. Никакие линии в вашей композиции, особенно ведущие, не должны вести в угол листа, иначе туда будет стремиться и взгляд зрителя.

Перспектива

Перспектива и композиция во многом идут рука об руку. Правильная перспектива в сцене может сделать композицию более впечатляющей. И наоборот, неверная композиция может сильно испортить эффект перспективы. В то же время в детской иллюстрации перспектива может быть весьма условной или ее может не быть совсем.



Линейная
перспектива



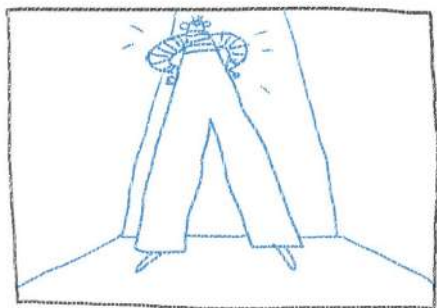
Угловая
перспектива

Часто рисунок от этого только выигрывает, обретая неожиданную динамичность и детскую непосредственность, ведь искажение реальности — это тоже визуальный прием. Опять же, чтобы красиво нарушать правила, их нужно знать! Поэтому вернемся к построению перспективы.

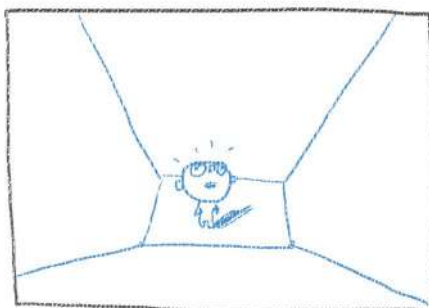
В иллюстрации чаще всего используется два вида перспективы — **фронтальная**, или линейная (с одной точкой схода на линии горизонта), и **угловая** (с двумя точками схода на линии горизонта). Понять, какую перспективу нужно использовать, не так сложно, как кажется. Если объект (сцена, интерьер) развернут к нам фронтально, то есть смотрит прямо на нас, то используется фронтальная перспектива. Если же объект развернут под углом (даже небольшим), то используется угловая перспектива.

Линия горизонта — это расположенная на уровне глаз наблюдателя воображаемая прямая, разделяющая небо и землю.

Точка обзора (или угол зрения) определяется расположением наблюдателя и направлением его взгляда. Это важный прием для передачи настроения или чувств, связанных со сценой. Если точка обзора внизу и мы смотрим на мир как бы снизу вверх, это подчеркивает доминирование или угрозу, исходящую от окружения или героя, на которого направлен наш взгляд, а также отлично показывает мир глазами ребенка, которому все кажется большим. Если мы смотрим сверху вниз, это показывает слабость, одиночество, уязвимость героя. Кроме того, ракурс сверху вниз позволяет изобразить среду, где происходит действие (допустим, вид с высоты птичьего полета). Необходимо сознательно решить, что наиболее важно в конкретной сцене.



Вид снизу



Вид сверху

Чтобы показать глубину и пространство в иллюстрации, не обязательно строить перспективу. Большинство иллюстраторов этого не делают, ибо рисунок, расчерченный под линейку точно по линиям перспективы, будет слишком статичен. Гораздо чаще перспектива выражена условно с помощью тона, цвета и размера предметов.

Например, мы четко видим, что в рисунке ниже использована угловая перспектива. При этом ни одна линия не направлена к точкам схода. Если мы попробуем расчертить эти рисунки по правилам угловой перспективы, то обнаружим, что дома, окна и крыши расположены скорее хаотично. Но рисунок от этого только выигрывает. В нем появляется динамика, непосредственность, свобода и легкость.



То же касается и линейной перспективы. Как вы видите, клеточки на скатерти никак не соотнобразуются с точкой схода на линии горизонта. Влияет ли это на смысл, настроение и восприятие иллюстрации?



ПРАКТИКУМ

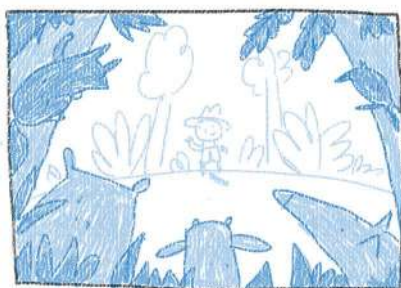
Возьмите за основу сюжет из сказки «Куричка Ряба», момент, когда дед и баба обнаруживают, что курочка снесла золотое яйцо. Изобразите на вашем рисунке трех персонажей (дед, баба и курочка Ряба) и один очень важный предмет (золотое яйцо). Нарисуйте несколько вариантов композиции этой сцены, работая сначала в миниатюре.

Разберитесь, что важно в вашем рисунке, а что второстепенно. Где у вас точка фокуса, что вы пытаетесь сказать и какие эмоции передать. Постарайтесь провести взгляд зрителя по вашему рисунку слева направо, чтоб он задержался именно там, где должен задержаться. Используйте разные приемы построения композиции, перечисленные выше. Нарисуйте 5–6 вариантов. Выберите самую удачную, на ваш взгляд, композицию и нарисуйте ее более детально в формате альбомного листа А4.

А теперь подумайте, изобразили бы вы этот сюжет именно так, если бы сразу взялись за финальную иллюстрацию без предварительно проделанной работы?

Эффект закулисья

Кроме правил построения композиции, о которых говорилось выше, есть еще несколько интересных приемов, способных оживить ваше визуальное повествование, придать ему театральность и дополнительный смысл. Один из таких приемов — эффект закулисья. Вы создаете иллюстрацию таким образом, что зритель смотрит на происходящее сквозь некое обрамление. Этот прием придает рисунку объем и глубину, создает драматизм, а также помогает сфокусировать внимание зрителя на главном. Ведь иллюстрирование книги и правда сродни постановке спектакля в театре, где вы и режиссер, и костюмер, и декоратор, и исполнитель главной роли.



Эффект закулисья





Секретное повествование

Иллюстрация и текст — это не одна история, рассказанная с помощью разных инструментов. Это две истории, которые дополняют друг друга и создают единое целое. Рисунком вы можете сказать гораздо больше, чем написано в тексте. Вы можете создать целый новый мир, привнести дополнительный смысл и настроение в повествование.

Один из моих любимых приемов в иллюстрации — создание дополнительных героев, о которых нет ни слова в тексте, но которые органично вписываются в визуальное повествование. Почти в каждой моей книге есть такой герой или предмет. Он путешествует по всей книге, живет своей жизнью, взаимодействует с главными героями и незаметно создает дополнительное (секретное) повествование. Он не бросается в глаза и не влияет на основной сюжет, но создает еще одну сюжетную линию и делает историю интереснее. Дети с большим удовольствием ищут таких героев на каждой странице и внимательно следят за их приключениями.

Обратите внимание на трех котов и трех мышек, которые присутствуют на всех разворотах этой книги. О них нет ни слова в тексте, который рассказывает исключительно о Великане и о том, что он съел. Я добавила целых шесть новых персонажей, которые живут своей жизнью, дополняют историю, взаимодействуют с Великаном. Если бы их не было, визуальное повествование выглядело бы значительно скучнее, потому что в тексте у нас всего один герой и он только ест.

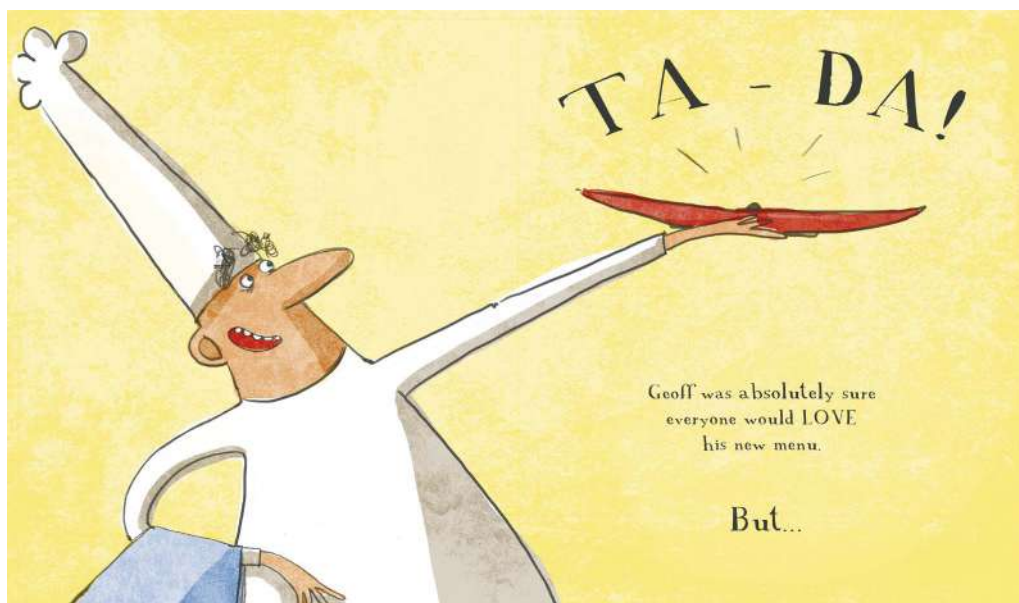


Дизайн текста и типографика

Говоря о композиции разворота, страницы или даже всей книги целиком, нельзя не затронуть оформление текста. Текст тоже часть композиции, и от его размера, расположения, цвета и манеры написания будет зависеть общее восприятие книги. Если вы работаете с издательством, то, скорее всего, дизайном текста и типографикой будет заниматься дизайнер и верстальщик книги. Они решат, какой шрифт использовать и какого он должен быть размера. Вы, возможно, будете определять, как располагать слова на страницах. Но и это в некоторых случаях делают дизайнеры издательства.

Независимо от того, работаете вы с издательством или самостоятельно, вам стоит помнить о следующих вещах:

- Текстовый блок не должен располагаться поверх деталей рисунка или слишком близко к ним. Оставляйте минимум 20 мм негативного пространства между текстом и обрезом страницы, а также между сгибом страницы и деталями композиции. Текст должен дышать. Он должен быть хорошо видимым и читаемым.
- Текстовый блок может располагаться на пустом (негативном) пространстве или на однотонном фоне рисунка, например на небе (только не поверх облаков) или на траве (если она у вас изображена сплошной заливкой). Фон должен быть достаточно светлым, чтобы на нем хорошо читался черный шрифт. Текст на текстурной поверхности типа кирпичной стены, каменной мостовой или узорных обоев читается плохо.
- Не делайте осветленное полупрозрачное облачко или пятно под текстом, чтобы выделить его на рисунке, — это в иллюстрации считается дурным вкусом. Планируйте свою композицию таким образом, чтобы текст вписывался в нее максимально гармонично без таких ухищрений.
- Шрифт в детских книгах почти всегда черный. Исключение составляют случаи, когда текст написан художником вручную или расположен на очень темном фоне. Тогда шрифт может быть белым или цветным.
- Шрифт подбирайте очень осторожно. Строгих правил для этого нет, главное — чтобы он хорошо читался, был достаточно крупным и гармонировал с самими иллюстрациями. Старайтесь избегать слишком вычурных и прописных шрифтов. Чем проще, тем лучше. Если вы издаете книгу самостоятельно, обязательно убедитесь, что у вас есть лицензия на использование выбранного шрифта в коммерческих целях. Если вы собираетесь показывать свой проект издательству, можете не беспокоиться по этому поводу, — скорее всего, оно само подберет шрифт.
- Текстовый блок не может пересекать сгиб страницы и занимать всю ширину разворота — это смотрится очень некрасиво. Кроме того, при сборке книги часть текста просто будет «съедена» на сгибе. При этом не обязательно размещать текст на каждой странице или развороте. На некоторых страницах может быть только рисунок.
- Текст не обязательно располагать одним горизонтальным блоком. Вы можете вставлять его в разговорные облачка, чтобы проиллюстрировать диалог, можете выносить отдельные слова и фразы, писать их под углом, по кривой или зигзагом, если это сделает разворот выразительнее. Хотя не стоит применять все перечисленные приемы просто разнообразия ради — только если того требует идея книги и если это поможет читателю лучше понять и прочувствовать сюжет.
- Если уместно, можете выделить некоторые важные слова в тексте другим или более крупным шрифтом или прописными буквами.



- В работе над книгой вы можете использовать собственный шрифт, написанный от руки, а также внедрить текст прямо в рисунок. Это прекрасный прием, но он уместен только в том случае, если в книге мало слов. Читать большие текстовые блоки, написанные от руки, не так просто и приятно, как вам может показаться. Например, в своей книге про стариков я использовала рукописный шрифт, похожий на детский, потому что повествование идет от лица семилетнего мальчика, для акцентных и важных слов — аналоговую трафаретную печать.

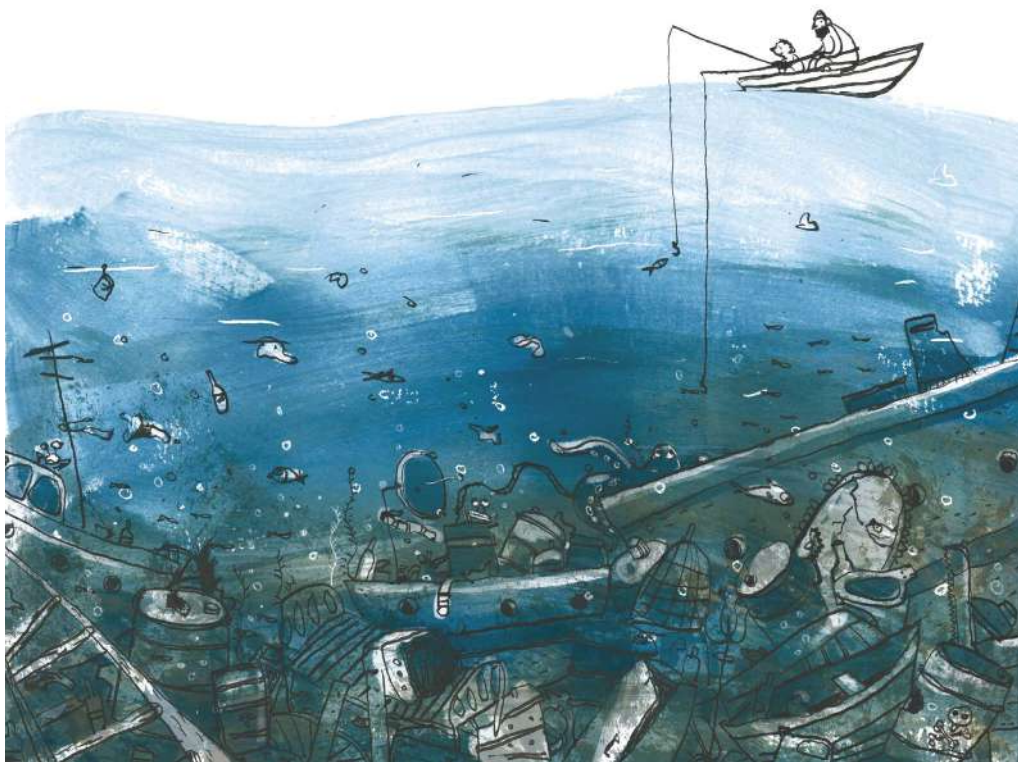


- Название книги на обложке и титульной странице лучше нарисовать вручную. Чтобы получалось хорошо, развивайте навыки леттеринга и каллиграфии. Живые названия, написанные или нарисованные от руки, вызывают больше интереса и в большей степени связаны с вашей историей, чем даже самый необычный шрифт.
- Текст — это часть композиции. Текстовый блок может уравновесить иллюстрацию, а может, наоборот, нарушить баланс. Продумывайте расположение и дизайн текста еще на стадии раскадровки. Не перегибайте палку с дизайнерскими приемами, но не забывайте о том, что сам текстовый блок, отдельное слово или даже буква могут играть роль самостоятельной иллюстрации.

О чем нужно помнить

Возможно, голова у вас идет кругом от правил и ограничений, перечисленных в этой главе, и вы уже не рады, что решили стать иллюстратором. Не пугайтесь, это пройдет, да и информации не так много, как кажется. Большинство иллюстраторов не выстраивают композицию по всем правилам, но интуитивно имеют их в виду. Как гласит латинская мудрость, предупрежден — значит вооружен. Чтобы упростить восприятие информации, давайте обобщим, что вы должны помнить при построении композиции.

- **Баланс.** Все элементы композиции должны быть сбалансированы между собой и связаны не только визуально, но и по смыслу. Не рисуйте ничего «просто так». Если не можете ответить на вопросы: «Почему вы это нарисовали?» и «Почему вы это нарисовали именно так?» — значит, вы не до конца продумали композицию вашей иллюстрации.



- **Точка обзора (угол зрения).** Решение использовать крупный, средний или общий план, вид сверху вниз или снизу вверх тоже должно быть тщательно продуманным, поскольку оно определяет смысл и содержание иллюстрации.
- **Точка фокуса.** В вашем рисунке должен быть акцент и иерархия элементов, чтобы зритель сразу понимал, что в рисунке важно, а что второстепенно, куда смотреть и на чем задерживать взгляд.
- **Направление линий.** Направление, характер и качество линий не могут быть случайными. Линии должны так или иначе вести к точке фокуса, а их характер — определять настроение рисунка.
- **Иллюзия глубины и пространства.** Чтобы рисунок не казался плоским и невыразительным, передний, средний и задний планы следует разделять по тональности, цвету, контрасту и размеру элементов.
- **Расположение и дизайн текста.** Стиль начертания текста должен гармонировать со стилем иллюстраций и содержанием книги. Положение текстового блока на каждом развороте стоит планировать еще на стадии раскадровки. Текст — это важный элемент композиции, а не второстепенная деталь, о которой можно подумать и в последний момент.

ЦВЕТ В ИЛЛЮСТРАЦИИ

Цвет способен задать атмосферу,
подчеркнуть чувства героя, донести мысль
и отделить главное от второстепенного.

«Ура! Наконец-то можно сесть и порисовать!» — скажете вы, разложив перед собой полный набор всех карандашей и красок. А я снова попрошу вас убрать всю эту красоту подальше и сначала хорошенько подумать. Дело в том, что цветовая гамма книги или иллюстрации определяет характер ее восприятия. Если вы разобрались с текстом, идеей, ритмом и композицией, будет совершенно непростительно все испортить на финальном этапе, выбрав неверную цветовую палитру или, что еще хуже, раскрасив книгу в любые попавшиеся под руку цвета.

Важно понимать, какие ассоциации связаны с каждым цветом, как он влияет на эмоции читателя. Цвет способен задать атмосферу, подчеркнуть чувства героя, донести мысль и отделить главное от второстепенного. Понимание того, как цвета взаимодействуют между собой, поможет вам создавать лаконичные, гармоничные и визуально привлекательные рисунки, направлять взгляд зрителя и выстраивать иерархию элементов в композиции.

О теории и психологии цвета написано немало книг, статей и научных работ. Мы с вами не будем углубляться в исследования дисперсии цвета и классификации цветовых систем. Я расскажу только о том, что необходимо знать иллюстратору детских книг. Давайте начнем с того, как цвет влияет на атмосферу рисунка и настроение зрителя.

Цвет и настроение

Еще не так давно было принято считать, что детская иллюстрация обязательно должна быть яркой и красочной. Прилавки книжных магазинов пестрили книгами сомнительного качества с чудовищными иллюстрациями, переливающимися всеми цветами радуги. Я рада, что эти времена проходят.

Дети, безусловно, любят яркие цвета. Но они также любят и нежные, и темные, и приглушенные тона. Каждый цвет несет определенную смысловую и эмоциональную нагрузку, и дети прекрасно улавливают такие тонкости. Задача иллюстрации — не просто понравиться ребенку, а донести до него смысл книги, передать настроение.

Например, мы знаем, что теплые цвета (красный, оранжевый, желтый) побуждают к действию, выступают как раздражающие. Холодные цвета (фиолетовый, синий, голубой) приглушают раздражение, успокаивают. Пастельные цвета обладают смягчающим и сдерживающим воздействием, яркие — стимулирующим. Выбор цветовой гаммы для книги или рисунка должен определяться не установкой «чем ярче, тем лучше», а содержанием книги и эмоциями, которые вы пытаетесь передать.

Давайте остановимся на некоторых цветах подробнее.

Красный — горячий, агрессивный, важный

В качестве доминирующего цвета красный вызывает состояние возбужденности, напряжения и тревоги. Он в буквальном смысле повышает кровяное давление и скорость дыхания. Красный может нести разную смысловую нагрузку, связанную как с любовью (сердце, розы), так и с угрозой (кровь, огонь). Также красный зачастую ассоциируется с важностью и авторитетом (красная дорожка, королевская мантия).

Красный цвет лучше использовать осторожно, особенно в детской иллюстрации, так как это весьма агрессивный цвет. Однако он прекрасно подойдет для создания визуального акцента или драматизма, поскольку привлекает внимание, как никакой другой. Например, ваша главная героиня может быть одета в красное платье или носить красный бант. Ребенок с первого взгляда поймет, что это самый важный персонаж в книге.

Более светлые оттенки красного подчеркивают состояние тепла, уюта, энергии, более темные — значимость происходящего, угрозу.





Оранжевый — игривый, энергичный, уютный

Оранжевый цвет очень популярен в детской иллюстрации. Я его использую чаще остальных, потому что он вызывает в основном позитивные эмоции и ассоциируется с теплом, радостью, движением. Он несет в себе энергию, как и красный, но не ассоциируется с опасностью. Оранжевый — это цвет солнечного света, оптимизма и очарования.

Желтый — счастливый, дружелюбный, предупредительный

Желтый — это странный цвет. Он часто ассоциируется со счастьем и радостью, но также активирует в мозге центр беспокойства. Как красный и оранжевый, он привлекает внимание — это цвет предупреждающих знаков и такси. Но желтый стоит использовать с осторожностью из-за некоторых негативных ассоциаций — с разлукой, завистью, алчностью. В некоторых странах Азии желтый даже считается цветом смерти и траура.

Светлые оттенки желтого наиболее приемлемы в детской иллюстрации, так как они ассоциируются с солнцем и летом. Темные тона, в том числе золотой, создают ощущение весомости, древности и важности. А вот мутные, приглушенные оттенки желтого ассоциируются с болезнью и распадом.



Зеленый — естественный, стабильный, комфортный

Зеленые оттенки преобладают в природе и ассоциируются с гармонией и ростом. Разумеется, зеленый очень часто используется для обозначения любой «зелени» в рисунке, хотя я предпочитаю воспринимать этот цвет менее буквально и банально. Трава и деревья на рисунке могут быть любого цвета — в этом и заключается прелесть детской иллюстрации.

Я предпочитаю использовать зеленый цвет как мостик между стимулирующими, теплыми цветами (красный, оранжевый, желтый) и успокаивающими, холодными (синий, фиолетовый). Зеленый — самый сбалансированный цвет, он создает ощущение устойчивости, стабильности. Он также хорошо подходит для акцента или призыва к действию, потому что выделяется на рисунке, но более мягко, чем теплые цвета.

Синий — серьезный, спокойный, цвет доверия

Синий считается мужским цветом. В детских книгах для мальчиков обычно много синего и голубого. Также синий — невероятно универсальный цвет, который ассоциируется со спокойствием и безмятежностью, безопасностью и комфортом. Более яркие светлые оттенки синего, например голубой, — это цвета воды и неба, поэтому они, как правило, воспринимаются как освежающие и даже энергичные (при достаточной яркости), но ничуть не тревожные. Более темные оттенки синего ассоциируются с устойчивостью, правильностью, значимостью. Форма полицейских и военных,



костюмы банкиров и президентов зачастую именно синие. Если вам нужно подчеркнуть официальность обстановки или уважение к персонажу, синий — хороший выбор.

Фиолетовый — королевский, таинственный, романтичный

Этот цвет создает атмосферу роскоши, даже декаданса. Если вы пытаетесь добавить рисунку элегантности, интриги и романтики, используйте фиолетовый. Более светлые оттенки фиолетового — особенно цвета лаванды — напоминают о весне и романтике. Более темные оттенки ассоциируются с загадкой и чувственностью. Я не большой любитель фиолетового цвета в детской иллюстрации. Мне кажется, он очень «взрослый», но это мое личное мнение.

Розовый — женственный, мягкий, невинный

Розовый прочно ассоциируется с детской иллюстрацией, особенно предназначенной для девочек. Его связь с детством, сладкой ватой и клубничным мороженым придает розовому очарование и невинную притягательность. Также розовый, подобно красному и светло-фиолетовому, традиционно ассоциируется с любовью и романтикой. Я обычно очень аккуратно использую розовый в своих иллюстрациях и стараюсь не следовать стереотипам, согласно которым розовый — это цвет для девочек, а синий — для мальчиков. Такое разделение кажется мне устаревшим. А вот добавить розового, чтобы придать рисунку воздушности, мечтательности и очарования, — всегда пожалуйста.



Коричневый — натуральный, крепкий, уютный

Хотя это не самый популярный цвет в детской иллюстрации, часто он бывает в ней уместен. Все, разумеется, зависит от содержания книги и от того, какое настроение вы пытаетесь передать. Связанный с землей и деревьями, коричневый может создавать ощущение близости с природой, надежности, комфорта. Это необычайно спокойный цвет, который создает ощущение прохлады и тепла одновременно. Он хорошо сочетается с «благородными» цветами, такими как фиолетовый и золотой.

Серый — нейтральный, скучный, формальный

Серый считается неподходящим цветом для детской иллюстрации. Я же позволю себе с этим не согласиться. Да, серый — нейтральный цвет, но у него есть свои неоспоримые преимущества. Серый надежен и практичен. Это цвет зрелости, ответственности, покоя. Серый оказывает успокаивающее действие на другие цвета, с которыми соприкасается: он смягчает темные и яркие оттенки и освежает менее насыщенные. Серый часто имеет оттенок синего, зеленого, розового или других цветов, которые оживляют его. Разумеется, избыток серого может сделать рисунок скучным. Но если ваша задача — показать печаль, безразличие или одиночество, то, возможно, серый цвет именно то, что вам нужно.

Черный — таинственный, властный, пугающий

Когда я только начинала рисовать для детей, мне настойчиво рекомендовали вообще убрать черный цвет из своей палитры. Во-первых, с черным связано множество негативных ассоциаций (смерть, темнота, печаль). Во-вторых, он плохо смотрится в печати, делая рисунок грязным и тусклым. В этом есть доля правды, но с тех пор я видела множество



детских книг, в которых черный цвет использовался очень удачно и смотрелся прекрасно. Как всегда, все зависит от содержания книги и от эмоций, которые вы пытаетесь передать. Черный означает власть, контроль, дисциплину, независимость и сильную волю. Если ваша книга об этом или у вас есть персонаж, наделенный такими качествами, почему бы не подчеркнуть их с помощью черного цвета? Также черный — это всегда тайна и загадка. Если вы хотите создать таинственную атмосферу, то не бойтесь черного.

Белый — чистый, свежий, стерильный

Белый — это цвет белого листа, негативного пространства. Белого должно быть много. Это воздух, который позволит вашей композиции дышать. Он способен создавать визуальные паузы, которые необходимы если не в каждом рисунке, то точно в каждой книге. Белый цвет символизирует безопасность и чистоту, простоту и свежесть. Однако его избыток может создать ощущение стерильности, больничную атмосферу. Также стоит помнить, что во многих восточных культурах белый ассоциируется со смертью, трауром и несчастьем.

Какую бы цветовую гамму вы ни выбрали для своей иллюстрации или книги, ваш выбор не должен быть случайным. Он должен нести смысловую и эмоциональную нагрузку. Но помните, что приведенные выше примеры далеко не универсальны. Кроме того, один и тот же цвет может восприниматься по-разному в зависимости от окружения — представьте себе, например, красное пятно на белом, нейтрально-сером и желтом фоне. Также многое зависит от культурных и региональных особенностей вашей аудитории. И наконец, восприятие цвета весьма субъективно. Поэтому вам не обязательно досконально знать психологию цвета, просто будьте чуть более аккуратны в своем выборе.

Цвет и композиция

Цвет влияет не только на настроение зрителя, но и на то, как он воспринимает вес нарисованных предметов, расстояние до них, температуру пространства. Цвет может существенно облегчить вашу задачу как иллюстратора, а может все испортить.

Итак, чтобы не запутаться, давайте сразу разберемся с главным.

Теплый цвет обычно «тяжелее» холодного. Это значит, что красный, желтый, оранжевый цвета визуально приближают и увеличивают предмет, а голубой, синий, фиолетовый отдаляют и уменьшают; а потому, если вам нужно придать глубину и перспективу рисунку, рисуйте передний план более теплыми оттенками, а задний — более холодными.

Темный цвет обычно «тяжелее» светлого. Это означает, что предметы на переднем плане, скорее всего, будут темнее тех, что расположены на заднем, при условии что дело происходит днем. Если же это ночная сцена, то все наоборот: передний план будет более светлым, а задний — темным. Все светлые элементы на черном фоне будут выступать вперед в соответствии со степенью их светлоты. На белом фоне впечатление будет обратное: вперед выступают темные тона.

Из этих двух правил следует, что если вы хотите привлечь внимание зрителя к определенному персонажу или детали композиции, то теплые насыщенные цвета вам помогут больше, чем холодные и ненасыщенные. Приведу простой пример. Вы рисуете сцену за столом на кухне. Ваша точка фокуса — персонажи за столом и их диалог. Недалеко от стола изображаете кухонный буфет с полками и заполняете его всякими предметами, которые обычно живут в подобных буфетах: чашками, тарелками, кастрюльками и баночками с вареньем. Буфет вы нарисовали исключительно как элемент антуража, чтобы показать, где происходит действие, создать атмосферу и добавить больше деталей, потому что дети любят их разглядывать.

Буфет у вас, как водится, большой, коричневый, тарелочки с чашечками цветные, а некоторые еще и в красный горошек. Таким образом, у вас в композиции появляется большое, теплое и темное пятно, да еще и с массой деталей, которые хочется разглядывать. А неподалеку от него кто-то сидит за каким-то невыразительным столом с ситцевой скатертью в пастельных тонах. Как вы думаете, где акцент и точка фокуса в вашей композиции? Куда потянется взгляд вашего зрителя? Конечно, к буфету! Вы сами сделали его визуальным якорем, и он стал главным действующим лицом в вашей иллюстрации.

Цвета в соотношении друг с другом обладают разными свойствами. Например, белый цвет на цветном фоне часто становится чрезвычайно активным, даже более активным, чем красный или желтый. Это качество тоже можно использовать для создания акцентов. Белый квадрат на черном фоне будет казаться более крупным, чем черный



квадрат такой же величины на белом фоне. Белый цвет как бы светится, а потому выходит за пределы занятой им плоскости, в то время как черный поглощает свет и закрашенные им фигуры кажутся меньше. Светло-серый квадрат кажется темным на белом фоне, но тот же светло-серый квадрат на черном воспринимается светлым.

Внимание зрителя прежде всего привлекают контрасты. Хотите обозначить точку фокуса — создайте в ней контраст. Наши органы чувств функционируют только посредством сравнений. Это может быть контраст цветов — светлого и темного, холодного и теплого, контраст по насыщенности или по площади цветowych пятен.

В композиции рисунка даже место расположения цвета может влиять на его восприятие. Например, в нижней части композиции синий цвет кажется тяжелым, в верхней же — легким. Темно-красный цвет в верхней части рисунка ассоциируется с какой-то неминуемой угрозой, а в нижней смотрится спокойно и естественно. Желтый в верхней части рисунка производит впечатление легкости и невесомости, в нижней — зажатости и дискомфорта.

Существует прямая связь между светом и цветом: в зависимости от источника освещения цвет может меняться. Так, при дневном свете все цвета кажутся более светлыми, чистыми и прозрачными, при искусственном освещении они темнеют: например, серый и белый приобретают желтоватый оттенок, синий кажется черным, а фиолетовый краснеет или синеет. При холодном освещении тени будут теплыми, при теплом — прохладными.

Прелести ограниченной палитры

Как же подобрать правильную палитру? В чем секрет гармоничной цветовой гаммы и как «управлять» цветами в работе над композицией?

Если я чему-то и научилась за все годы, что занимаюсь детскими книгами, так это тому, что мне не нужны все цвета радуги, чтобы создать хорошую иллюстрацию. Даже наоборот: ограниченная палитра «работает» гораздо лучше, чем неограниченная. Почему? Давайте разберемся.

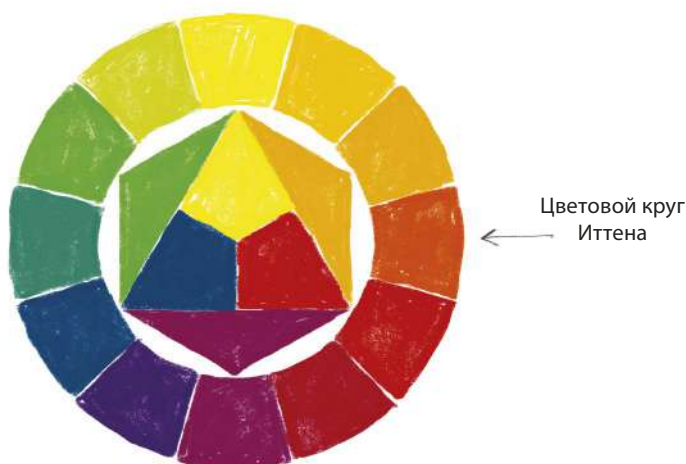
- Чем меньше цветов, тем больше внимания вы уделите тональности и композиции и тем проще вам будет принять правильное решение. Ведь иногда даже понять, какой цвет светлее, а какой темнее, не так легко, как кажется (но об этом мы поговорим чуть позже).
- Чем меньше цветов, тем проще зрителю определить, что главное в рисунке, а что второстепенное, куда ему смотреть и в какой последовательности.
- Чем меньше цветов, тем проще добиться баланса и гармонии. Подобрать три гармоничных цвета гораздо легче, чем двадцать три.
- Чем меньше цветов, тем меньше мук выбора. Вам не придется часами ломать голову, каким цветом раскрасить платице, а каким — занавески или цветочки в поле. Вы сэкономите время и нервы.
- Чем меньше цветов, тем меньше бардака на столе, меньше тюбиков с краской и стаканчиков с карандашами, меньше затраты на художественные материалы и проще их транспортировка и хранение.

Теперь, когда вы знаете, что вам не нужны все цвета радуги для создания качественной иллюстрации, вам будет гораздо проще подобрать гармоничную палитру. Но как понять, какие цвета гармонируют между собой, а какие нет?

Как выбрать цветовую гамму

Я не буду оригинальна и отправлю вас туда же, куда отправил бы любой преподаватель рисования, — к теории цвета и цветовому колесу Иоганнеса Иттена. Я знаю, вы сто раз уже натыкались на это колесо в книгах и интернете. Но поверьте мне, в этой скучной теме стоит разобраться раз и навсегда, и тогда вы будете принимать правильные решения интуитивно и с легкостью.

Швейцарский художник Иттен решил показать основные принципы колористики с помощью круга из двенадцати цветов. Его система заметно упростила подбор цветов и разработку новой палитры. В основе круга лежат первичные цвета —

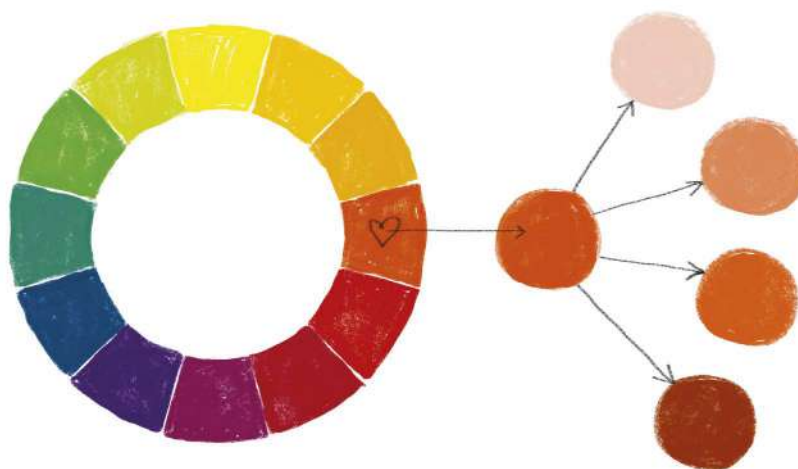


красный, желтый и синий. Они образуют палитру первого порядка. Если смешать синий и красный, то получится фиолетовый, из желтого и синего — зеленый, а из желтого и красного — оранжевый. Имеем палитру второго порядка: оранжевый, фиолетовый и зеленый. При их смешивании с первичными цветами получаются еще двенадцать цветов — все они расположены на внешнем круге в системе Иттена.

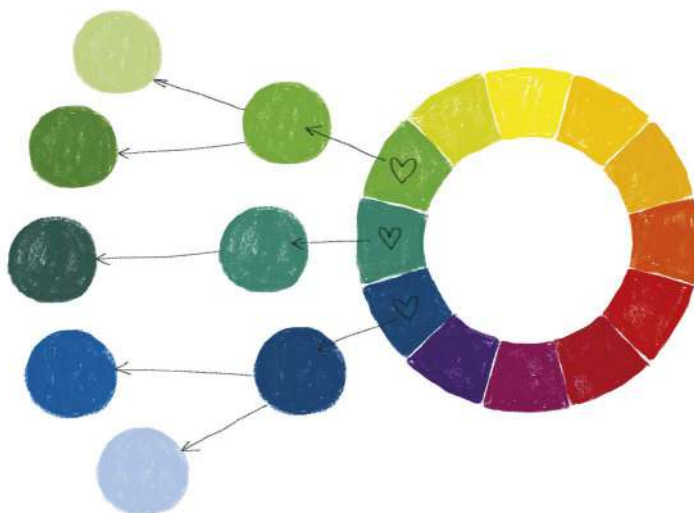
Зачем нам, иллюстраторам, нужен этот круг? Он упрощает нам жизнь. Он позволяет с легкостью подобрать цвета, которые будут гармонично смотреться в иллюстрации.

Существует несколько принципов подбора палитры с помощью цветового круга, которые используются особенно часто.

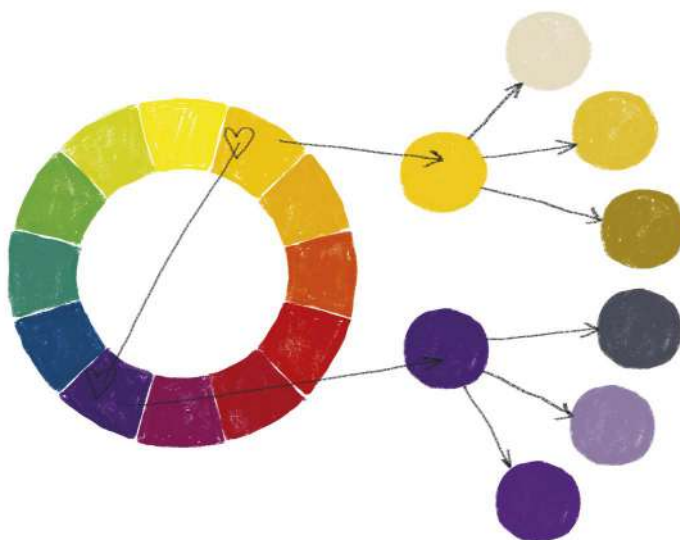
Монохромная гармония. Выбираете один цвет и работаете с его оттенками. Это довольно сильный прием, который используется в том случае, если какой-то конкретный цвет играет в рисунке особенно важную роль.



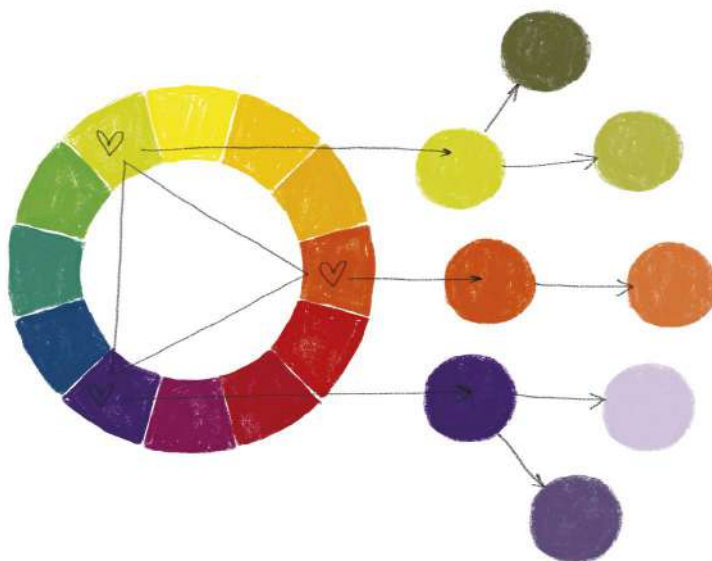
Аналоговая гармония. Выбираете два-три цвета, которые расположены друг за другом в цветовом круге. Это означает, что они принадлежат одному и тому же цветовому семейству и, следовательно, будут гармонично смотреться рядом друг с другом. Но это также означает, что в рисунке не будет контрастных цветовых сочетаний. Поэтому аналоговая гармония обычно используется в мягких и спокойных иллюстрациях.



Комплементарная гармония. Выбираете два цвета, расположенные в цветовом круге друг напротив друга. Они будут максимально контрастными: красный и зеленый, желтый и фиолетовый, синий и оранжевый и т. д. Если их смешать, получится серый цвет. Если же комплементарные цвета в рисунке находятся рядом, они кажутся ярче и между ними возникает визуальная вибрация, привлекающая внимание зрителя. Вы можете использовать этот прием для создания акцентов в композиции.



Триадная гармония. Выбираете два цвета с одной стороны цветового круга и один с противоположной. Иными словами, вы получаете два родственных цвета и один контрастный. Триадная схема обладает высокой контрастностью, она гармонична и приятна глазу. Классическая триада подразумевает, что все три цвета равноудалены друг от друга в цветовом круге. Стоит отметить, что не обязательно распределять цвета триады в иллюстрациях в равных пропорциях. Например, один цвет можно использовать для фона, второй применить локально в тенях, а третий — для акцентов и деталей.



На самом деле цветовых гармоний гораздо больше, но это основные, и их достаточно, чтобы эффективно использовать цвет в рисунках.

Также важно помнить, что цвет обладает тремя свойствами, знания о которых тоже пригодятся вам при создании гармоничных палитр.



Цветовой тон (Hue) — это основная характеристика цвета, определяющая его расположение в спектре. Это то, что мы видим в цветовом круге: желтый, красный, зеленый. Подбирая палитру, всегда начинайте с цветовых тонов. Этот выбор определяется содержанием рисунка (и книги) и настроением, которое вы пытаетесь создать.



Насыщенность (Saturation) — это степень яркости цвета, которая зависит от того, сколько в нем содержится серого. Чем меньше серого, тем цвет ярче и насыщеннее. В своей палитре для книги или рисунка я всегда стараюсь использовать цвета разной насыщенности, оставляя самые яркие для акцентов, а приглушенные — для фона. Если в вашем рисунке все цвета очень броские, вам будет гораздо сложнее выделить главное в композиции и не утомить зрителя.



Светлота (Value) — это степень близости цвета к белому (или черному). Чтобы получить более светлый тон, основной цвет смешивают с белым, чтобы получить более темный — с черным. Светлые тона обычно располагаются с внутренней стороны цветового спектра, а темные — с внешней. В палитру крайне важно включать цвета, различные по светлоте: от самого темного к самому светлому.

Выбор правильных соотношений между цветами палитры, уровнями насыщенности и светлоты — ключ к разработке любой комбинации цветов. Эта творческая работа всегда основана на чутье и держится на двух китах — наблюдение и практика.

Тональность и ее значение

Если вам кажется, что вы наконец-то начали что-то понимать, не спешите радоваться. Сейчас я вас еще больше запутаю. Пришло время ввести новый термин — **тональность**. Логично было бы предположить, что тональность имеет отношение к цветовому тону, но это не так. На самом деле тональность связана со светлотой (то есть тем, насколько цвет темный или светлый). Но в первую очередь она связана с композицией. Меня часто спрашивают, что в рисунке важнее — цвет или тональность. Я отвечаю: конечно же тональность. Тональность может прекрасно существовать и без цвета — например, на черно-белой иллюстрации. А вот цвет без тональности практически бессилен.

Наш мозг устроен так, что сначала мы видим тональные пятна, а потом, вглядываясь, видим цвет, композицию, текстуру, детали. Именно тональность устанавливает

четкие границы между композиционными элементами. Тональность формирует иллюзию глубины, подчеркивает форму, создает эффект трехмерности. Она задает настроение рисунку, а контраст тонов привносит в него драматизм. Тональность помогает зрителю увидеть акценты и важные элементы вашей композиции. Глаз всегда останавливается на самом контрастном по тону месте.



Сначала мы видим тональность, а потом цвет

Таким образом, несмотря на то что все основные качества цвета (цветовой тон, насыщенность и светлота или тональность) достойны вашего внимания при разработке цветowych комбинаций, в первую очередь следует сосредоточиться на тональности, поскольку без нее не может быть ни цвета, ни насыщенности.

Пользоваться этим инструментом не так просто, как может показаться на первый взгляд. Когда я была студенткой в Кембриджской школе искусств, наши преподаватели настойчиво рекомендовали нам сначала научиться рисовать простым карандашом или одним цветом, а уж потом экспериментировать с красками. Нас учили сначала разбивать любой рисунок по тональности, чтобы сразу было понятно, где передний план, где средний, а где задний, что в рисунке главное, а что второстепенное. Для этого мы сначала рисовали своим карандашом градацию тонов — от самого темного к самому светлому, потом определяли, какой тон соответствует какому элементу рисунка, и только потом приступали к рисованию.



Тональность

Как научиться видеть и понимать тональность

Когда мы смотрим на окружающий мир или на цветную картинку, цвет мешает нам увидеть соотношения тонов, понять, что здесь светлее, а что темнее. Красное пятно на сером фоне кажется нам ярким и выразительным, но если убрать цвет, то они сольются. Так как же в этом разобраться?

Есть несколько полезных инструментов и техник, которые помогут вам видеть тональные соотношения и правильно передавать их на своих рисунках.

- Прищурьтесь, когда смотрите на рисунок, картину, пейзаж или сцену на улице. Допустим, вы рисуете простым карандашом людей в кафе, и они сливаются у вас с фоном, потому что одежда у всех цветная и стены в кафе тоже. А если вы прищуритесь, цвет станет приглушенным, а силуэты — размытыми. Вы будете видеть скорее пятна. Вам будет проще понять, какие из них светлее, а какие темнее.
- Носите с собой цветное стеклышко и смотрите на мир сквозь него. Цветное стеклышко работает еще лучше прищуренных глаз. Оно делает картину, которую вы видите, монохромной, и тональные соотношения становятся понятнее.
- Рисуйте как можно больше с натуры только одним цветом, обращая внимание на тональные пятна, а не только на линию. Попробуйте рисовать вообще без линии, а только пятнами, тогда вам волей-неволей придется создавать формы и силуэты за счет разницы в тональности. Чем больше вы всматриваетесь и анализируете, тем лучше видите, тем лучше ваша визуальная память. Посвятите несколько дней походам со скетчбуком по паркам, кафешкам и другим публичным местам и старайтесь увидеть и запечатлеть именно тональность, понять, как она влияет на восприятие композиции. Через несколько дней вы станете гораздо лучше разбираться, что светлее, а что темнее. Вам будет проще создать гармоничную композицию без всяких референсов, потому что будете «помнить», как все выглядит на самом деле.
- Фотографируйте на телефон и переводите в черно-белые снимки. Это хороший прием и простое упражнение, которое позволяет проверить себя. Сначала сделайте рисунок, а потом сверьте его с черно-белой фотографией того, что вы рисовали. Так вы узнаете, насколько угадали с тональностью.
- Постоянно рисуйте тональные миниатюры. Это очень полезное упражнение, которое, по сути, уже встроено в ваш рабочий процесс на стадии раскадровки. Раскадровка — это и есть миниатюра ваших иллюстраций. На этой стадии очень удобно анализировать выбранную композицию именно с точки зрения тональности, потому что вас не отвлекают мелкие детали, и вы с легкостью можете заштриховать элементы композиции с разным нажимом, делая их светлее или темнее. Это не занимает много времени, но позволяет четко определить,

насколько элементы должны различаться по тону, чтобы композиция «работала». Если вы рисуете в цифровом формате, можете сначала делать свои иллюстрации ахроматичными (без использования цвета), а потом уже добавлять цвет.

В качестве примера приведу иллюстрации Даниэля Мияреса (США). Этот художник прекрасно умеет обращаться с цветом, но он не перестает совершенствоваться в искусстве работы с тональностью.





Где черпать вдохновение

Если вам кажется, что информации слишком много и вам никогда не разобраться, что к чему, не волнуйтесь — у вас есть помощники, о которых вы и не подозревали. Дело в том, что вопрос гармоничных цветовых решений встает перед большинством людей, занимающихся визуальным искусством. Поэтому для таких, как мы с вами, уже давно все придумано. Но начнем с самого очевидного.

Природа — самый лучший дизайнер и художник. Цвета в природе практически всегда гармоничны. Обращайте внимание на окраску растений, цветов, животных, птиц. Фотографируйте увиденное и используйте ваши кадры как отправную точку, чтобы сформировать гармоничную палитру для книги или иллюстрации.

Современные тренды в моде, дизайне интерьеров, открыток и подарочной продукции. Если вам кажется, что иллюстрация, особенно детская, вне моды, вы заблуждаетесь. Новые цветовые тренды появляются каждый год, в том числе и в детской литературе. Если раньше популярностью пользовались яркие, чистые тона, то теперь в моде более приглушенные и размытые оттенки. Это вовсе не значит, что вы

должны неукоснительно следовать за любым модным течением, но быть в курсе никогда не помешает. Это дает пищу для размышлений и помогает сделать собственный выбор более осознанным.

Специализированные сайты с цветовыми палитрами. Есть дизайнеры, работающие исключительно с подбором гармоничных цветовых палитр. Считайте, что они все уже сделали за вас. Вам нужно просто зайти на сайт и выбрать палитру по душе или скомбинировать несколько из имеющихся. Я частенько захожу к ним в гости за вдохновением. Вот некоторые из таких сайтов:

color.romanuke.com

design-seeds.com

colorhunt.co

colorpalettes.net

Генераторы палитр. Если вам сложно самостоятельно разобраться с цветовым кругом, то вам помогут специальные сайты, которые генерируют палитры в соответствии с заданными вами параметрами. Допустим, вы знаете, что главным цветом в вашей иллюстрации должен быть зеленый. С помощью подобных генераторов можете создать любую цветовую гармонию с этим цветом. Вот несколько из наиболее толковых:

color.adobe.com

coolors.co

paletton.com

Ваша личная коллекция. Я собираю отдельную коллекцию под названием COLOUR (цвет) на платформе в Pinterest. Любые фотографии, картинки, иллюстрации, где меня зацепило именно сочетание цветов, отправляются в эту папку. Это моя библиотека вдохновения. Если я нахожу картинку, цветовая гамма которой подходит идее и построению моей книги или иллюстрации, я переношу эту картинку на прекрасный сайт:

canva.com/color-palette/

Он сам генерирует цветовую гамму на базе этой картинки. Если же мне хочется иметь больше контроля над выбором цвета, я переношу выбранную картинку в программу Photoshop и сама пипеткой (eyedropper tool) выбираю нужные мне цвета в отдельную палитру.

ИЗ МОЕГО ОПЫТА

Я тщательно продумываю цветовую палитру задолго до того, как приступлю к финальному этапу работы. Обычно это происходит на стадии разработки идеи для книги в моем скетчбуке. Также я думаю о том, какой цвет будет лидирующим, какой будет задавать атмосферу и настроение и почему. Если я рисую в цифровом формате, то создаю отдельный файл с цветовой палитрой и при работе над всеми иллюстрациями пользуюсь только цветами, подобранными для этого проекта. Если я работаю традиционными материалами, то для каждого проекта подбираю цвета и материалы (тюбики с краской, карандаши, фломастеры и т. д.) и складываю их в отдельную пластиковую коробку. Во-первых, так у меня не будет соблазна потянуться за лишним карандашом или краской. Во-вторых, я освобождаю себе место на столе. В-третьих, мне нужно всего лишь достать коробку, чтобы начать работать над проектом, и всего лишь убрать ее, если я хочу поработать над чем-то еще.



Например, в книге «Клуб рептилий» цветовую палитру определил тот факт, что действие происходит в основном в классной комнате начальной школы. Я знала, что стены в комнате будут нейтрального светлого, но теплого оттенка, что на фоне этих стен будет много детей в цветной одежде плюс зеленые рептилии. То есть мне точно были необходимы оттенки оранжевого и зеленого, и палитру следовало сделать достаточно разнообразной, чтобы показать

индивидуальность детей. Я применила триадную гармонию: синий, зеленый, оранжевый плюс коралловый для акцентов.



В книге про Великана мы с издателем хотели сделать иллюстрации в стиле семидесятых. Мне пришлось изрядно покопаться в интернете в поисках подходящих референсов, чтобы воспроизвести этот стиль при помощи цвета. Как вы видите, в книге есть и черный, и серый, но серый прекрасно оттеняет другие цвета, а черный служит визуальным акцентом.



Начиная работу над книгой о том, как девочка искала слона, я знала, что действие будет происходить в тропических лесах и саваннах, а значит, будет много желтого и зеленого. Я собрала целую библиотеку фотографий с пейзажами, но в конце концов мне удалось подобрать палитру, которая, на мой взгляд, отлично подходит для детской книги. Для акцентов я выбрала красный.



Как вы можете заметить, у меня, как у любого художника, есть любимые цвета. Например, желтому я предпочитаю горчичный, а красному — коралловый. Также избегаю чистых основных цветов и стараюсь использовать оттенки. Я увлекаюсь модой, поэтому нередко мой выбор продиктован тем, что ношу, или тем, что сейчас в тренде. Всегда слежу, чтобы в моей палитре были скромные, невыразительные цвета (серый, бежевый) для фона, а также полный спектр тональности.

Вот теперь мы разобрались с основными принципами работы с цветом. Наконец-то вы можете смело доставать краски и цветные карандаши. Вы готовы! В завершение этой главы я напому основные принципы подбора палитры:

- Продумайте цвета в соответствии со смыслом и настроением того, что вы пытаетесь проиллюстрировать. Помните, что цвет имеет большое влияние на психологическое восприятие вашей книги или иллюстрации.
- Старайтесь придерживаться ограниченной палитры. Это упростит вам жизнь и сделает композицию более выразительной.

- Не пренебрегайте цветовым кругом Иттена — хотя бы пока учитесь. Со временем вы будете подбирать гармоничные цветовые комбинации интуитивно.
- Помните, что кроме самих цветов вам надо будет еще разобраться с их насыщенностью и тональностью.
- Уделите тональности особое внимание. На ней в первую очередь и будет держаться ваша композиция.

В выборе гармоничной палитры, как и в выборе композиции, дизайне персонажей и анализе визуального ритма вашей книги, главное — практика. Чем больше вы будете рисовать, тем лучше у вас будет получаться.

Важно принять тот факт, что вам придется много учиться, много рисовать, думать, анализировать и снова рисовать. Невозможно создать действительно качественный продукт, будь то книга или отдельная иллюстрация, если вы только вчера решили стать детским иллюстратором и последний раз брали в руки карандаш в школе на уроке рисования. Но если вы готовы посвятить практике и изучению иллюстрации силы и время, причем не один вечер, а, например, каждый вечер в течение года, то через год, я уверена, обнаружите, что умеете и понимаете гораздо больше, чем могли себе представить. Перед вами откроются перспективы, о которых вы пока даже не подозреваете.



НЕСКОЛЬКО ВОПРОСОВ НАПОСЛЕДОК

Оставайтесь верными себе и делайте то,
что вам нравится. Это самый надежный путь
к индивидуальности и неповторимости.

Не закливайтесь на поиске собственного стиля,
а просто рисуйте каждый день в свое удовольствие,
развивайтесь, экспериментируйте.

Что такое «хорошая иллюстрация»?

Хорошая иллюстрация — это не просто красивая картинка или набор качественно прорисованных отдельных элементов. «Смотрится симпатично» — это, безусловно, комплимент вашему рисунку, но очень сомнительный комплимент иллюстрации. Ей недостаточно быть симпатичной. Она должна «говорить» со зрителем. Что именно вы хотели выразить вашим рисунком? Какое настроение передать? На какие мысли натолкнуть? Вам это удалось?

Ваша задача как иллюстратора — не показать, что вы отлично владеете определенной техникой или материалом, превосходно умеете рисовать кружева или смешивать цвета. Ваша задача — найти самый эффективный и понятный способ донести до зрителя ту мысль, которую вы пытаетесь донести.

Главный вопрос — почему?

Очень часто новички начинают с конца. Сначала они находят интересную технику, которую хотят воспроизвести, или цветовую гамму, которая кажется им «симпатичной», а потом изо всех сил пытаются совместить все свои находки в новой иллюстрации. Я же предлагаю идти от обратного. Подумайте, *что* вы хотите нарисовать и зачем, а потом уже подбирайте технику, композицию и цветовую гамму, которые помогут максимально ясно и точно раскрыть вашу мысль и идею.

Хочу подчеркнуть, что «ясно» и «просто» — разные вещи. Если вы рисуете сложные, многослойные, детальные иллюстрации, это вовсе не означает, что их смысл плохо считывается, а если вы ограничиваетесь простыми формами и примитивными

композициями, этого недостаточно, чтобы зритель сразу уловил вашу мысль. Сложный рисунок может очень четко передавать идею, а простой может быть совершенно непонятным. Но лучшие иллюстрации, будь то простые или сложные, должны быть ясны зрителю. И все, что вы нарисовали, должно выполнять определенную задачу: управлять вниманием, вызывать эмоции, побуждать к действию.

Важно, чтобы на любой стадии создания вашего рисунка вы могли ответить на вопрос «почему?». Почему вы выбрали именно такой ракурс? Почему расположили героев именно так? Почему использовали именно эти цвета? Если на любой из этих вопросов вы ответите «не знаю», или «просто так», или «я по-другому не умею», значит, вы не до конца продумали свою иллюстрацию.

Дизайнер важнее художника

Если вы считаете, что у вас ничего не получится, потому что вы не ходили в художественную школу, не умеете рисовать кубы и конусы, не владеете программой Photoshop или плохо знаете анатомию, не паникуйте. Не исключено, что все это вам не понадобится. Я ни в коем случае не умаляю важных знаний, полученных в художественных учебных заведениях. Но мне бы очень не хотелось, чтобы отсутствие каких-то знаний или навыков заставило вас отказаться от мечты. Всему можно научиться, если очень захотеть.

К тому же у работы детским иллюстратором есть одно важное преимущество. Нам все можно! Ну или почти все. Три пальца вместо пяти, ножки-палочки, ручки-веревочки, фиолетовая трава и розовые крокодилы, отсутствие перспективы и искаженные пропорции — все допустимо, если того требует наша фантазия и стилистика. Даже если вы не умеете рисовать пропорционального человека, вы всегда можете нарисовать что-нибудь такое.





Другое дело, что без продуманного дизайна и толковой, грамотно переданной идеи иллюстрация не получится. Даже если вы рисуете человечка по принципу «палка, палка, огуречик», у него должна быть своя история. В чем его суть? Почему он должен быть интересен детям? Как вы расскажете его историю? Какие приемы дизайна используете? Как вы расположите вашего человечка на листе бумаги, чтобы было сразу понятно, какое у него настроение? Все это действительно важно. Именно об этом моя книга. А научиться работать в программе Photoshop или рисовать реалистичные фигуры в перспективе не так сложно, как кажется. А иногда в этом и нет необходимости.

Чем меньше, тем лучше

Антуан де Сент-Экзюпери говорил: «Совершенство достигнуто не тогда, когда нечего добавить, а когда нечего убрать». Да, дети любят разглядывать детали, а мы любим их прорисовывать, но это не должно превращаться в самоцель. Если вы заполняете рисунок всем, что приходит вам в голову, скорее всего, получится визуальная каша. Зрителю будет совершенно непонятно, куда смотреть. Всегда отталкивайтесь от идеи и, если идея требует обилия деталей, тогда рисуйте их. Если же идея за деталями только теряется, сосредоточьтесь на том, что действительно важно и не рисуйте ничего лишнего.

Думайте об иерархии

Работая над иллюстрацией, думайте о том, что в ней важно, а что второстепенно. У вас есть иерархия цвета, тональности, масштаба и т. д. Все они работают вместе, образуя общую визуальную иерархию. Ваша задача — определить, что ваш зритель должен увидеть в первую очередь и как его глаз будет двигаться по рисунку, считывая историю. Подумайте о том, как на это влияет изменение цвета и размера элементов.



Чудеса эксперимента

Если у вас совершенно случайно получилась интересная цветовая гамма, необычный ракурс или новая техника, это не значит, что такая находка не имеет ценности. Наоборот! Лучшее чаще всего получается случайно. Из ошибок рождаются настоящие шедевры, главное — не проглядеть эту находку, если получилось не совсем то, что вы хотели. Мы, художники, имеем дурную привычку отправлять «неудавшееся» прямиком в мусорное ведро. Приглядитесь: возможно, рисунок вышел даже лучше, чем вы задумывали! У вас потекла ручка прямо на рисунок? А может, с кляксами он стал только интереснее? У вас закончился карандаш? Продолжите другим цветом. Неудачно смешался цвет? А может, такой даже лучше? Разрешите себе делать ошибки и извлекать из них пользу.

Но такие чудеса происходят лишь тогда, когда вы пробуете что-то новое, чего раньше не делали. Только так можно обнаружить то, чего вы прежде не знали и не умели. Экспериментируйте как можно больше, не бойтесь отойти от того, что у вас хорошо получается, и возьмитесь за то, в чем вы полный профан.

Как понять, что рисунок закончен?

Я слышу этот вопрос чаще остальных. У нас, художников и иллюстраторов, есть еще одна плохая привычка — без конца «совершенствовать» рисунок, пока мы его совсем не испортим. Помните: лучшее — враг хорошему и главное — вовремя остановиться.

В иллюстрации должны чувствоваться легкость, динамичность, настроение, характер. Очень часто, когда мы стараемся довести рисунок до совершенства, он становится тяжелым, статичным и скучным. Вы замечали, что некоторые ваши эскизы

смотрятся лучше оригиналов? Как будто, когда мы рисуем финальную версию, у нас деревенеет рука. Так и есть. Чем больше вы стараетесь нарисовать «идеально», тем больше вероятность все испортить.

Я могла бы сказать, что ваш рисунок закончен, когда вы им довольны и считаете, что он готов. К сожалению, так случается крайне редко. Художники и иллюстраторы практически никогда не бывают до конца довольны своими работами, и это нормально. Но у меня есть для вас простой чек-лист, который, я надеюсь, поможет вам вовремя остановиться. Вот на что следует обратить внимание:

- 1 Последовательность и равномерность. Не нарисовано ли что-то халтурно (например, задний план, потому что было лень закрашивать, или руки у героев, потому что вы еще не научились рисовать пальцы)? Ваш рисунок может быть простым, но он не может быть сделан неряшливо.
- 2 Сбалансированность композиции. Все ли элементы композиции гармонируют между собой, все ли взаимодействия между ними понятны зрителю?
- 3 Четкая иерархия главных и второстепенных элементов в композиции. Есть ли эта иерархия в рисунке и насколько ясно она прослеживается?
- 4 Использован ли весь тональный спектр (от темного к светлому)? Подчеркивают ли тональные соотношения смысл иллюстрации?



5 Работают ли пропорции и перспектива? Этот пункт актуален даже в том случае, если перспектива условная.

6 Гармонично ли подобраны цвета? Помните, что от цвета зависит восприятие вашего рисунка.

7 Передает ли иллюстрация заложенный в ней смысл?

И все! Если вы ответили на все вопросы положительно, оставьте рисунок в покое и бейте себя по рукам, как только вам захочется еще что-то подправить и дорисовать. Даже если вы не совсем довольны результатом, успокаивайте себя мыслью, что следующий рисунок будет лучше. С этим вы закончили. Пора двигаться дальше.





Как найти свой стиль?

Было бы непростительно обойти стороной тему, которая так мучает молодых художников и иллюстраторов. Не волнуйтесь, вы не одиноки в своем стремлении. Мы все с вами заодно! Давайте разберемся, почему мы так настойчиво стремимся выработать свой неповторимый стиль, какими аргументами руководствуемся?

Профессионализм. Если ваше портфолио выдержано в едином стиле, значит, вы сформировались как художник, разобрались в себе, выбрали наиболее подходящие вам материалы и техники и теперь совершенствуетесь и оттачиваете мастерство.

Стабильность. Издателям и другим потенциальным заказчикам удобнее работать с художником, если они знают, какой продукт получат в итоге.

Творческое тщеславие. Согласитесь, всегда приятно, когда ваш стиль — это ваша визитная карточка. Вы становитесь известными в узких кругах профессионалов или даже в более широких кругах любителей жанра. Например, рисунки Квентина Блейка или Ребекки Дотремер ни с чьими другими не спутаешь. Их имена и стиль уже стали престижным брендом.

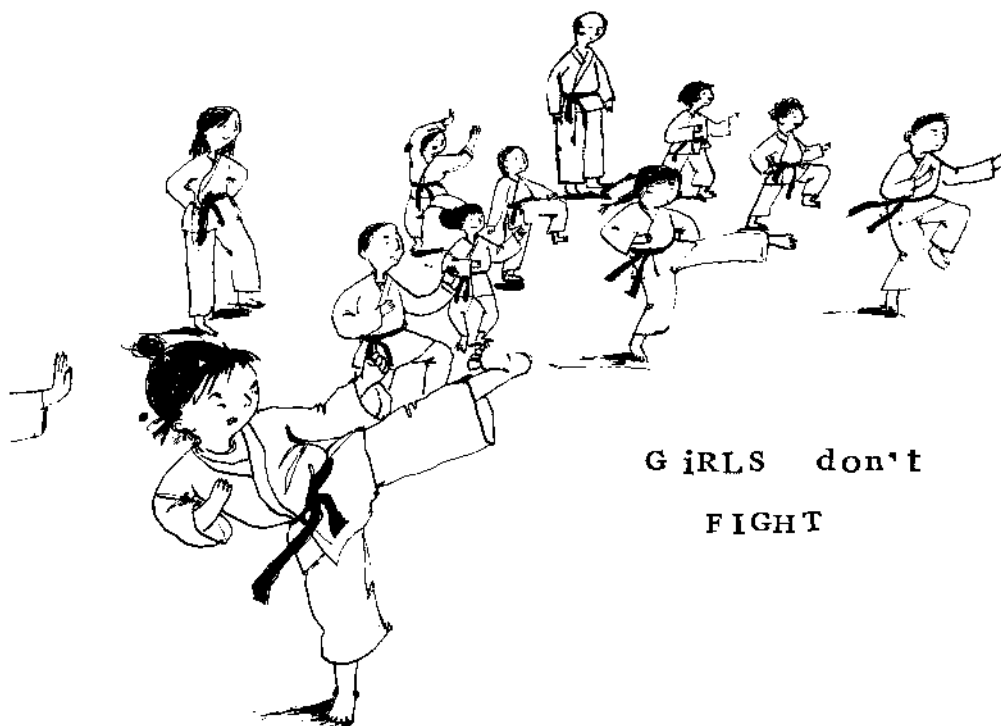
Но мы не звезды, а обычные рисующие люди, которые пытаются найти себя и отвоевать клочок земли на острове под названием «Детская иллюстрация». Остров, безусловно, большой, но хватит ли на нем места нам с вами?

Наша задача значительно усложняется еще и тем, что у нас есть доступ к бесконечному множеству чужих работ, которыми наводнен интернет. С одной стороны, это стимулирует и вдохновляет, а с другой — вгоняет в тоску и ступор. Кажется, что все техники и материалы уже испробованы, а в любом мыслимом стиле уже кто-то давно рисует, причем лучше нас.

Возможно, вас утешит то, что даже художники, которые, по вашему мнению, несравнимо лучше вас, точно так же терзаются сомнениями и страдают из-за несовершенства своих работ. Так что если вам кажется, что остальные иллюстраторы бороздят просторы творческих океанов на белоснежном лайнере успеха и только вы на утлой лодочке пробиваетесь сквозь глухие болота, не огорчайтесь — мы все с вами! Каждый на своей утлой лодочке. Так что нет смысла страдать и заламывать руки, лучше закатать рукава и начать работать. Над собственным стилем в том числе.

Я сама прошла все круги ада в поисках собственного стиля, поэтому могу посоветовать следующее.

Обратите внимание на то, что вы потребляете. Я начала книгу именно с этой мысли неспроста. В какой-то степени мы сами становимся тем, чем себя окружаем. Начните работу над своим стилем с развития вкуса. Собирайте свои коллекции — визуальную, интеллектуальную, социальную, ведь качество конечного продукта зависит от исходных данных. Мой стиль радикально изменился за последние годы именно потому, что изменился мой вкус. В лучшую сторону, я надеюсь.





Копайте глубже. Кто ваши кумиры? Чем именно они вам нравятся? Что есть в их стиле, что вы хотели бы перенять? Что в их работах вам чуждо? Какая у них биография? С чего они начинали? Кто были их кумиры? Какие биографии у их кумиров? Не стоит бездумно собирать картинки в интернете. Проведите исследовательскую работу. Постарайтесь разобраться, что именно вы ищете и зачем.

Копируйте осознанно. Многие, вероятно, скривились при слове «копируйте», потому что уж слишком оно расходится со словами «самобытность» и «оригинальность». Тем не менее это взаимосвязанные вещи. Все зависит от того, как именно вы подходите к копированию.

Во-первых, не срисовывайте бездумно чужие работы, а старайтесь понять, как и почему автор сделал их именно такими. Соберите «портфолио мечты» — 20 работ любимых художников и иллюстраторов, чей уровень именно то, к чему вы стремитесь. Анализируйте все составляющие этих работ: цвета, композицию, технику, движение кисти, текстуры, идеи. Записывайте свои наблюдения.

Во-вторых, копируйте работы не одного любимого иллюстратора, а нескольких, постепенно добавляя новые имена в свою коллекцию. Скорее всего, вы позаимствуете один прием у одного иллюстратора, другой — у другого и в итоге получите что-то



совершенно оригинальное. На самом деле вы не копируете. Вы анализируете и выбираете только то, что нужно вам.

Давайте проведем аналогию. Допустим, учительница по рисованию вывезла детей на цветочный луг и попросила каждого собрать небольшой букетик из полевых цветов. У всех детей есть доступ к одинаковому набору цветов, которые растут на лугу, но в итоге все букеты получатся совершенно разными. С иллюстрацией та же история. Ингредиенты у тысячи разных иллюстраторов могут быть одни и те же, но комбинация получится у каждого своя.

Не бойтесь ошибиться. Любое творческое начинание — это риск. Все мы вечные новички, постоянно учимся и совершенствуемся. Я часто общаюсь с другими иллюстраторами, которые, на мой взгляд, достигли огромных успехов. В большинстве случаев наш разговор сводится к обсуждению личных фиаско и творческих мук. Профессиональный успех невозможен без постоянного развития, а развитие — без проб и ошибок.

Умейте выразить словами то, что пытаетесь достичь в творчестве. Часто мы сами не понимаем, что ищем и чего хотим. Возможно, сначала имеет смысл глубже заглянуть в себя и разобраться, что вы собой представляете и чего хотите добиться в творчестве, какую историю рассказать. Вот несколько вопросов, на которые вы, возможно, захотите ответить в письменном виде.

- Когда вы начали творить?
- Что вы создали?
- Какая самая лучшая идея, которая приходила вам в голову?

- Почему она лучшая?
- Кто ваша муза?
- Что для вас значит поражение?
- Что такое мастерство?
- Что такое успех?
- Какая ваша самая большая мечта или цель?
- Зачем вы рисуете?

Содержание не менее важно, чем техника. Когда люди говорят о вашей работе, они имеют в виду то, *что* вы создали, а не то, *как* вы это сделали. Стиль можно и скопировать, но выбор, который вы делаете, формируя содержание и композицию вашей книги, уникален. Стиль — это всего лишь инструмент для передачи вашего неповторимого видения и идеи.

Основные заблуждения

- **Нужно срочно найти свой стиль.** Стиль не набор красок и не кусок ватмана. Его невозможно «найти» на запыленной полке в своей студии или купить в художественном магазине. Индивидуальный стиль вырабатывается годами, если не десятилетиями. Он меняется и трансформируется вместе с вами всю вашу творческую жизнь. Чем отчаяннее вы его ищете, тем недоступнее он становится.
- **Мой стиль должен быть в моде.** Многие художники предпочитают в точности следовать трендам, потому что это популярно и этого хочет рынок. Казалось бы, нет ничего более логичного, чем производить то, что хорошо продается. Но если вы новичок в отрасли и относительно неизвестны, вам будет очень сложно выделиться. Следуя моде, вы увеличите количество своих конкурентов. Любой издатель, пролистав 20 портфолио в одном стиле, выберет того художника, о котором слышан или с которым работал раньше. Или же того, кто дешевле обойдется, — и вот им-то как раз можете оказаться и вы. Но разве вам это выгодно? Тенденции и тренды имеют обыкновение меняться. Не делайте то, что уже делают все остальные, ищите себя.
- **Без сложившегося стиля я не буду считаться профессионалом.** Этот вопрос мучил и меня не один год. Дело в том, что мне хочется попробовать все, мне интересны слишком многие материалы, техники и стили. Еще в колледже преподаватели мне говорили: «Портфолио должно быть выдержано в одном стиле. Если нет — издатель не будет знать, что вам заказывать». Но я до сих пор не могу остановиться на чем-то одном. Тем не менее я успешный иллюстратор и профессионал



своего дела. Главное, чтобы ваши иллюстрации были высокого качества, а в каком они стиле — не столь важно. Некоторые художники работают в одном стиле и берутся иллюстрировать только те книги, которые соответствуют этому стилю. Я же предпочитаю отталкиваться от содержания книги.

- **Мне нужно быть оригинальным и ни на кого не похожим.** Я боюсь вас огорчить, но, как бы вы ни рисовали, неизбежно будете на кого-то похожи. На ваш стиль так или иначе влияет все, что вы видите вокруг себя и где черпаете вдохновение. Ничто не ново под луной. Мы просто перерабатываем полученную информацию и составляем новые комбинации из уже созданного. Это нормально, и, как только вы с этим смиритесь, жить станет проще и веселее.
- **Я нашел свой стиль, ура!** Можно расслабиться. К сожалению, такой момент не наступит никогда. Вы не можете себе позволить прекратить учиться и исследовать новые горизонты. Ничто не вечно. Стили иллюстрации входят в моду и выходят из нее, как и все остальное. Я не говорю, что стоит слепо следовать моде, но и двигаться по накатанной колее опасная стратегия. Как только вы привыкнете к своему стилю настолько, что начнете рисовать на автопилоте, из ваших иллюстраций потихоньку станет уходить жизнь. Если вы не двигаетесь вперед, то неизбежно начнете скатываться назад.
- **Мой стиль непопулярен, надо придумать другой.** Во-первых, я думаю, вы уже поняли, что свой стиль невозможно «придумать». Во-вторых, если вы попытаетесь угодить всем, то не угодите никому, включая себя. Вам не нужно, чтобы весь мир был в восторге от ваших работ. Сегодня на международном рынке иллюстрации

существуют тысячи издательств, которые выпускают книги, журналы и открытки. А ведь есть еще агентства и частные клиенты. Если хотя бы одному проценту ваших потенциальных заказчиков нравится ваш стиль, этого достаточно, чтобы построить успешную карьеру. Главное, чтобы ваши работы нравились вам и чтобы вы получали удовольствие от процесса.

В конце концов, ваш стиль — это не только материалы, которыми вы рисуете, и техники, которые вы используете. Это прежде всего отражение вашей личности, вашего характера и видения мира. Марсель Пруст говорил: «Для писателя, как и для художника, стиль является вопросом видения, а не техники». Например, почти все мои книги разные по стилю, но по всем можно безошибочно определить, что их рисовала именно я, потому что их объединяет моя индивидуальность. Они все наполнены добротой и юмором. Это и есть мой стиль, потому что это и есть я сама, а какую технику или материал я использовала — не столь важно.

Оставайтесь верными себе и делайте то, что вам нравится. Это самый надежный путь к индивидуальности и неповторимости. Не заикивайтесь на поиске собственного стиля, а просто рисуйте каждый день в свое удовольствие, развивайтесь, экспериментируйте, копируйте своих кумиров, собирайте коллекции, а стиль сформируется сам, незаметно для вас.





Нужно ли вам художественное образование?

Если вы меня спросите, нужно ли поступать в университет или художественную школу, чтобы стать настоящим иллюстратором, я отвечу: если есть возможность и желание, то конечно! Знания не бывают лишними. Но жизнь не всегда идет по намеченной траектории. В десять лет я хотела быть дизайнером одежды, в пятнадцать — актрисой, а в двадцать — экономистом. Только после тридцати я поняла, что хочу рисовать детские книжки. На тот момент у меня не было ни художественного образования, ни малейшей возможности его получить, потому что нужно было работать и содержать семью. Означало ли это, что путь в иллюстраторы мне заказан? Вовсе нет. Это лишь подразумевало, что учиться придется самостоятельно.

Очень часто, когда приходит пора выбирать профессию, мы еще понятия не имеем, кем хотим стать. Иногда на наше решение влияют родители — и мы идем учиться на менеджеров и юристов, хотя на самом деле хотим рисовать детские книжки, мастерить кукол или лепить вазы и горшки из глины. Иногда обстоятельства не позволяют выбрать образование по душе. Мой папа очень хотел стать художником, но он был старшим из четырех детей в послевоенное время и вместо художественного училища пошел в техникум получать профессию электрика, чтобы помогать родителям обеспечивать семью.

Подозреваю, что многие читатели этой книги заняты в областях, далеких от искусства. Возможно, вы страдаете от неуверенности в себе, ведь работе вашей мечты вас никто не научил, а теперь вроде и поздно, потому что уже работаете, есть дети, обязательства и счета, которые нужно оплачивать.

Всех, кто оказался в нашей компании, зрелых и (слегка) недоученных энтузиастов, спешу заверить, что ваши шансы стать успешным иллюстратором ничуть не меньше, чем у тех, кто это образование имеет. Я считаю, что для успеха в любой творческой профессии достаточно таланта и трудолюбия. Если это есть, то все остальное нарабатывается. Есть ли у вас талант? Мне кажется, он есть у всех, кто любит и хочет рисовать. Есть ли у вас трудолюбие? Видимо, есть, иначе вы бы не дочитали эту книгу до конца. А начинать никогда не поздно, даже если вам 104 года или у вас только полчаса свободного времени в день. Главное — использовать эти полчаса с толком.

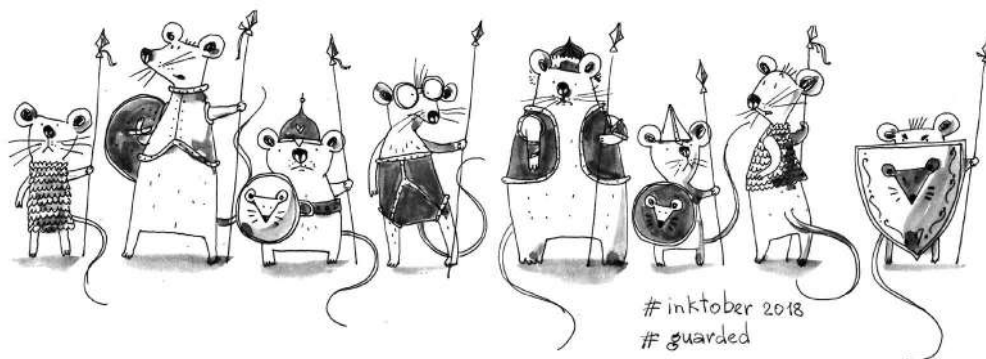
Возможно, следующие аргументы позволят вам вздохнуть более спокойно и уверенно и меньше расстраиваться из-за отсутствия классического художественного образования.

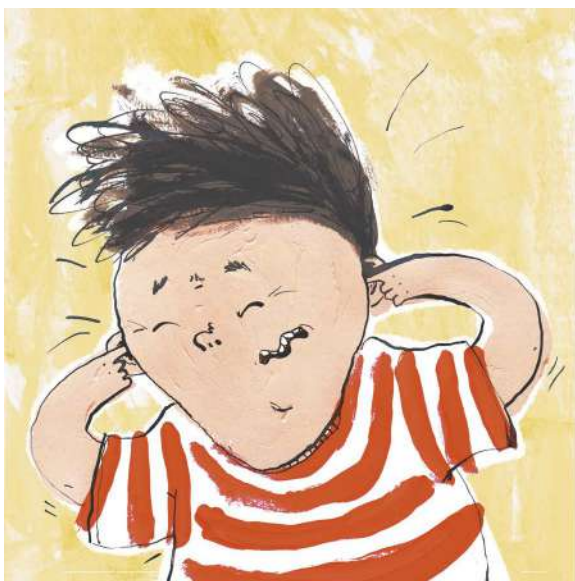
- За всю мою творческую карьеру ни один клиент и ни одно издательство ни разу не поинтересовались, есть ли у меня специальное образование. Всех интересует только качество рисунков в моем портфолио и мой профессионализм в работе. Так что если вы думаете, будто потенциальные работодатели не будут относиться к вам серьезно, то боитесь напрасно. В этом бизнесе никому нет дела до бумажек, если только на этих бумажках не нарисовано что-то классное. Кстати, вашим возрастом тоже никто не поинтересуется, если вдруг вы думаете, что вам «уже поздно».
- Иллюстрация — вещь очень многогранная, разносторонняя и индивидуальная. Те знания, которые необходимы одному иллюстратору, могут быть совершенно не нужны другому. Ни один вуз и ни одна художественная школа не дадут вам все необходимые знания и навыки. Никто не будет подстраиваться под вас, все равно придется доучиваться самостоятельно. Зато сейчас существует немалое количество вечерних классов, коротких курсов и онлайн-школ, где можно научиться дизайну персонажей, компьютерной графике, работе с акварелью, перспективой или с цветовым кругом. Вы сами можете составлять свою учебную программу в согласии с вашими интересами, финансовыми возможностями и количеством свободного времени.
- Если вы никогда не занимались иллюстрацией прежде, это еще не значит, что у вас нет опыта. Возможно, то, что вы уже умеете делать, пригодится вам в новой профессии. Например, до того как стать иллюстратором, я была секретарем, менеджером, экономистом и даже дизайнером интерьеров. Все знания, полученные за эти годы, оказались просто бесценными. Например, благодаря своему опыту я умею работать каждый день, а не только тогда, когда есть вдохновение. Я умею писать

бизнес-планы и маркетинговые стратегии, планировать время, профессионально и корректно общаться с клиентами, распределять финансы и систематизировать любые процессы. Согласитесь, немного выпускников художественных вузов могут похвастать подобными навыками, а ведь в профессии иллюстратора они необходимы не меньше, чем умение рисовать. Так что подумайте, что вы уже знаете и умеете. Возможно, половина необходимого опыта и образования у вас уже в кармане.

- Даже сами комплексы из-за отсутствия художественного образования могут быть полезны: они не позволят вам в какой-то момент расслабиться и решить, что учиться больше нечему. Вы будете с жадностью впитывать любые знания, и этот процесс никогда не остановится. Так что, возможно, занимаясь самообразованием всю оставшуюся жизнь, вы с лихвой перевыполните план любого художественного вуза. В конце концов, искусство иллюстрации, как и любое другое искусство, — это процесс, а не пункт назначения, и постигать это искусство можно бесконечно.
- Классическое художественное образование может не только помочь, но и навредить. Я не раз наблюдала интересную картину: людям, которых научили рисовать «по правилам» перспективы, анатомии, композиции и всего прочего, гораздо сложнее эти правила нарушить и выйти за привычные рамки. А в иллюстрации, особенно детских книг, такая внутренняя свобода просто необходима.
- Учиться никогда не поздно. Если у вас сейчас нет возможности пойти в вуз или художественную школу, это еще не значит, что такая возможность не появится в будущем. А вот если вы вообще откажетесь от затеи иллюстрировать детские книжки, вы точно упустите свой шанс. Я стала иллюстратором задолго до того, как смогла позволить себе высшее образование в этой области. Но это не затормозило моего развития и профессионального роста. Образование стало долгожданной вишенкой на торте, который я начала выпекать десять лет назад.

Я ни в коем случае не умаляю пользы и важности любого художественного образования. Если у вас есть возможность его получить, конечно, ловите этот шанс! Но если такой возможности нет, не огорчайтесь. Все, что вам нужно, — это вера в себя, дисциплина и трудолюбие.





А если у меня ничего не получится?

Когда мне в голову пришла идея написать эту книгу, за ней тут же последовала мысль: «Я сошла с ума! Куда я лезу?»

Доводы у меня были весьма убедительные.

- Кто я вообще такая, чтобы рассказывать другим, как иллюстрировать книжки?
- Я никогда ничего подобного не делала, я не знаю, с чего начать и чем закончить.
- Это просто титанический труд, на который у меня нет ни времени, ни сил.
- У меня уже есть прекрасная профессия и куча работы, зачем мне отвлекаться на что-то еще.
- Я напишу какую-то ерунду — и меня забросят гнилыми помидорами.

Так почему же я все-таки взялась за дело? Потому что я *хотела* написать эту книгу. Потому что я уверена: она нужна вам, дорогие мои читатели. Да, мне было страшно, я не знала, справлюсь ли, но решила, что возьмусь за дело, а там видно будет. Нужно делать то, к чему вас тянет, даже если вы в этом пока ничего не понимаете, даже если времени и ресурсов у вас в обрез. В процессе всему научитесь и во всем разберетесь.

Если вдруг вам все еще кажется, что создание детских книг вам не по плечу, что это слишком сложно, долго и страшно, что у вас все равно ничего не получится и вы только напрасно потратите время, напоследок я еще раз попытаюсь убедить вас в обратном.

Мне кажется, залог успеха любого большого начинания — это правильный, продуманный и качественно организованный рабочий процесс.

Если вы хотите создать свою книгу, продумайте процесс работы над ней заранее. Вот какие условия при этом важно соблюсти.

- **Дайте себе время.** Не спешите, не давите на себя, не требуйте от себя невозможного. Вы работаете медленно не потому, что у вас нет таланта, а потому, что это сложное дело. Его быстро не сделаешь. Я рекомендую дать себе год на первый большой проект. Во время работы над ним вы поймете, каких знаний и умений вам еще не хватает, и сможете подучиться. Рабочие процессы у вас пока не сформировались, а значит, предусмотрите дополнительное время на поиск, эксперименты, пробы и ошибки. Даже профессиональные иллюстраторы берут в среднем полгода на создание книги.
- **Главное — регулярность.** Не пытайтесь сделать невозможное, работая по 12 часов в сутки. Через неделю вас начнет тошнить от рисования. Будьте реалистичны и прагматичны. Сколько времени в день вы действительно можете тратить на свой проект? Час? Два? Полчаса? Определите свой минимум. Если иногда будет удаваться поработать дольше — прекрасно, но если нет — не проблема. Главное, чтобы вы делали что-то каждый день, двигаясь к поставленной цели и получая удовольствие от процесса.
- **Соблюдайте последовательность в работе.** Последовательность глав в этой книге может служить неплохим ориентиром, но это не универсальный алгоритм. Все, о чем я вас прошу, — не беритесь за финальный этап работы на третий день. Сначала продумайте идею, потом персонажей, потом раскадровку, цветовую гамму, стилистику, и только потом можно приступать к рисованию в цвете.
- **Не рисуйте в стол.** На всех стадиях работы показывайте ее всем, кому только можете. Вам необходима обратная связь. Просите совета и критики. Это полезно. Во-первых, другие люди, особенно профессионалы, действительно могут увидеть то, чего не видно вам, и дать полезный совет. Во-вторых, вы научитесь спокойно воспринимать критику, извлекать из нее максимум полезного и игнорировать бесполезное. Если вы будете долго рисовать в стол, а потом покажете полностью готовый проект миру, возможно, его реакция вас удивит: ваши зрители и читатели увидят совсем не то, что вы пытались изобразить. Так что переживайте — показывайте свои работы хотя бы в социальных сетях.



— **Не думайте о результате!** Думайте только о процессе. Это, пожалуй, самый полезный совет, который я могу вам дать. Не возлагайте на себя лишнюю ответственность и не подвергайте себя лишнему стрессу. Ваша задача — не создать шедевр, какого еще свет не видывал, ваша задача сегодня — нарисовать слона, а завтра еще одного слона, если ваша книжка про слонов.

По большому счету не имеет значения, получится у вас шедевр или нет, достигнете вы огромных высот в иллюстрации или нет. Никто из нас не застрахован от провала. Не все рождаются гениями, но счастье заниматься любимым делом доступно каждому. И если вам нравится рисовать и придумывать детские книжки, то почему бы именно этим и не заниматься в свободное время? Вместо того чтобы сокрушаться о нехватке времени, образования, таланта или возможностей, вы можете понемногу работать над собственным проектом, учиться чему-то новому и интересному и параллельно знакомить мир со своими идеями.

Начиная работу над любой своей книгой, я понятия не имею, понравится ли она читателям, будет ли востребована и даже будет ли издана. У меня нет никаких гарантий успеха. Затевая новый проект, я руководствуюсь единственным доводом: у меня есть идея и я хочу ее нарисовать. И все! Мне этого достаточно. Далеко не все мои книги увидели свет, многие были забракованы издателями или отложены в папку «может быть, когда-нибудь». Зато некоторые понравились и издателям, и читателям. Но если бы я панически боялась провала каждый раз, когда бралась за новый проект, я бы не нарисовала ни одной книги.

Не тратьте свои силы и энергию на мысли: а если у меня не получится? Ничего не получается только у тех, кто ничего не делает. Распишите план работы и сосредоточьтесь на нем. «Сегодня я иду в парк и буду рисовать детей. Я буду выходить в парк и рисовать детей по часу в день всю неделю, пока мои каракули не начнут походить на детей». Вот и все, что должно быть в вашей голове. Главное — каждый день совершать маленький шаг и получать от этого удовольствие. И все! Вы и сами не замечаете, как большая работа подойдет к концу.

ИНТЕРВЬЮ С МАСТЕРАМИ

Иллюстрация — вещь очень многогранная,
разносторонняя и индивидуальная. Иллюстратор,
как губка, впитывает в себя весь окружающий мир,
чтобы в памяти и сердце осталось
самое нужное в работе.

Бенджи Дэвис

benjidavies.com

instagram.com/benjidavies/



Бенджи Дэвис — иллюстратор, писатель и режиссер анимации. Его первая иллюстрированная книга «День, когда я встретил кита» выиграла конкурс Oscar's Book Prize и стала книгой 2017 года по версии Dutch Picture Book Of The Year. Вторая книга — «Остров моего дедушки» — победила в категории «детская литература» на конкурсе иллюстрации AOI World Illustration Awards, а также получила звание «Лучшая книга года» на фестивале Sainsbury's Children's Book Awards. Позже она была адаптирована для сцены и легла в основу спектакля. Книги Дэвиса переведены на несколько языков и печатаются во многих странах. Он живет в восточном Лондоне с женой и дочерью.

Что для вас значит иллюстрация?

Иллюстрация открывает новый мир, знакомит с персонажем и вызывает к нему привязанность. Иллюстрация — это способ связи с воображением автора через рисунок. Она позволяет видеть его глазами.

Считаете ли вы наличие художественного образования необходимым для успешной карьеры иллюстратора?

Не думаю, что профессиональное образование необходимо. Но нужно иметь представление об искусстве и о рисунке

в целом. Кто-то должен рассказать об этом начинающему художнику. Только потом можно переходить к поиску собственного стиля: искать, найти свой ритм и работать в своей манере.

С чего все началось? Как вы стали художником-иллюстратором? Как вы получили свое первое задание? В чем оно заключалось?

После окончания факультета анимации я начал искать работу в этой сфере и обнаружил, что ее не так-то просто найти. Параллельно с этим я решил попробовать устроиться дизайнером в издательство детской литературы. Мне хотелось приобщиться к работе над детскими книгами, потому что я всегда ими интересовался и думал, что смогу открыть для себя что-то новое. В итоге я попал на собеседование в издательство Usborne Publishing. Мне не предложили место дизайнера ввиду отсутствия профессиональной квалификации, но издательству понравилось мое портфолио и то, с каким увлечением я занимался иллюстрацией. Я получил задание проиллюстрировать нехудожественную детскую книгу «На Луне» (On the Moon). Считаю, мне очень повезло с этим заказом.

Оглядываясь назад, можете ли вы назвать свой любимый проект и вспомнить, почему он вам понравился больше остальных? Есть ли у вас проект мечты?

Я мечтал посвятить жизнь рисованию и придумыванию историй, и до сих пор мне удавалось это делать. Полагаю, что в молодости я больше всего на свете хотел сам написать книгу и сделать к ней иллюстрации, поэтому, когда на свет появилась книга «День, когда я встретил кита», это и был свершившийся проект мечты. Но сейчас у меня есть новые идеи, и я ищу способы их воплощения.

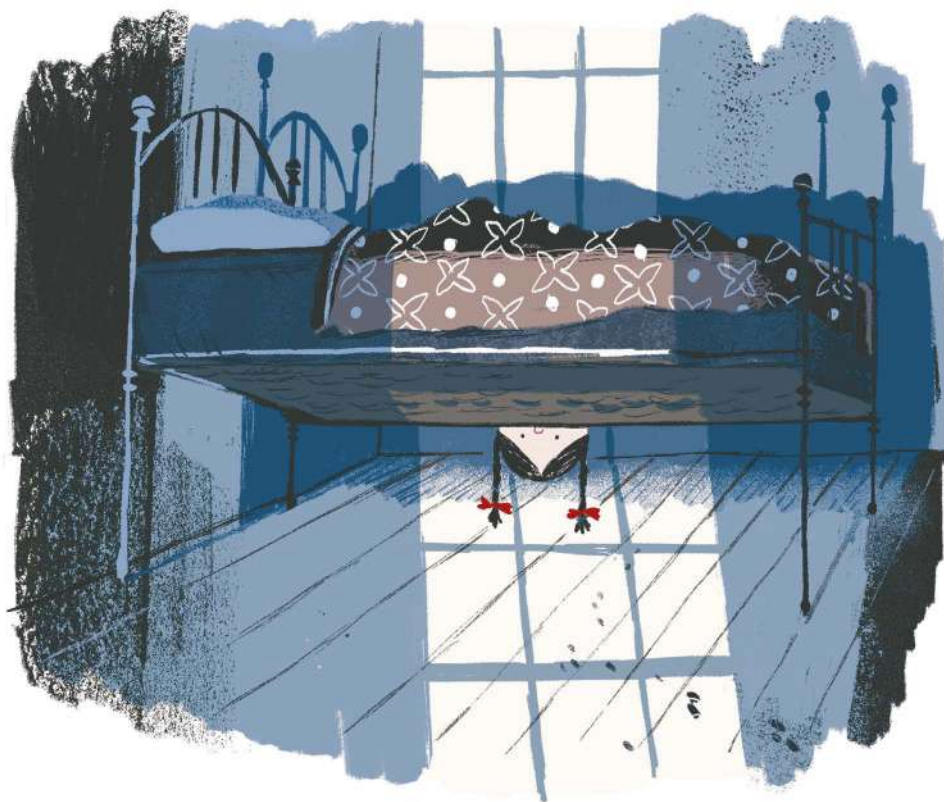
Что для вас в творческой работе самое легкое, а что самое трудное?

Мне кажется, что первые этапы работы над книгой приносят глубокое внутреннее удовлетворение. В тебе множество идей, они искрятся и дают энергию для воплоще-

ния их на бумаге. Мне этот период нравится больше всего. Самое трудное начинается, когда приходит время собирать работу воедино, доводить иллюстрации до того вида и качества, какими ты их намеревался сделать изначально. Я начинаю сильно переживать, что иллюстрации не смогут отразить мой замысел.

Где и когда вы работаете? Как выглядит ваше рабочее пространство?

У меня есть студия. Если честно, я только что переехал на новое место. До этого в основном работал дома, в отдельной комнате. После того как в прошлом году родилась дочь, я начал работать в творческом коворкинге, чтобы вернуть себе пространство для деятельности. Мне понравилось работать вне дома, пришлось привыкнуть к более традиционной структуре рабочего дня —





с девяти до пяти — и успевать делать за это время все, что нужно. Много лет я распределял рабочие часы как попало, но теперь понял, что нормированный рабочий день мне необходим. Дисциплина — это ключ к продуктивности.

Что вас вдохновляет, а что, наоборот, убивает всякую охоту к творчеству?

Мои творческие способности находятся на пике, когда я свободен, а не сижу перед белым листом бумаги. Когда я гуляю, занимаюсь какими-нибудь делами или уезжаю из дома на каникулы, мой ум раскрепощается и я способен выдавать интересные идеи. Я считаю, что стресс убивает креативность.

Кто ваши кумиры? Чьими работами восхищаетесь?

Я считаю, что нам не стоит пристально изучать работы тех, кто трудится в нашей сфере, хотя при современном уровне развития технологий от этого сложно удержаться. В детстве я любил книгу Джудит Керр «Тигр, который пришел выпить чаю». Меня завораживали книги Рэймонда Бриггса, а когда стал

старше, то начал увлекаться детализированной графикой Артура Рэкхема. Я старался интересоваться искусством за пределами книгопечатания — живописью, графикой и мультипликацией. Рисунки Эрика Равиолуса меня просто поражают. Туве Янссон неизменно дарит мне вдохновение.

Что вы думаете о современной детской иллюстрации?

Если бы мне задали этот вопрос пять лет назад, я бы ответил, что хочу видеть большее разнообразие стилей, но сегодня это замечание уже неактуально. Сегодня мир детской иллюстрации богаче и разнообразнее, чем когда-либо.

Расскажите о своих планах на ближайшее время и отдаленное будущее.

Продолжать делать то же самое.

Что вы посоветуете себе и начинающим иллюстраторам?

Секрет успеха в любой сфере заключается в практике. Это самое главное. Рисуйте, рисуйте и снова рисуйте.



Мейси ПЭРЭДАЙЗ ШЕРРИНГ

maisieparadise.co.uk

instagram.com/maisieparadise/

Британка Мейси Пэрэдайз Шерринг — талантливый иллюстратор и победитель международных конкурсов. В 2015 году она получила приз на конкурсе Bologna International Illustrators Award за графическую новеллу «Сюзын в школе» (Susan's School Days). Ее первая иллюстрированная книга «Счастливый принц» (The Happy Prince) была номинирована на Международную биеннале иллюстрации в Братиславе в 2017 году. У Мейси большое и разнообразное портфолио. Она работает с такими издательствами, как Walker Books, Two Hoots, Thames and Hudson и SM Ediciones. Кроме того, Мейси читает лекции в Кембриджской школе искусств и руководит художественной студией Orange Beak Studio.

Что для вас значит иллюстрация?

Большую часть времени я провожу за рисованием карандашами и красками, созданием книг или веду лекции по рисованию, поэтому иллюстрация — огромная часть моей жизни. Она делает меня счастливой!

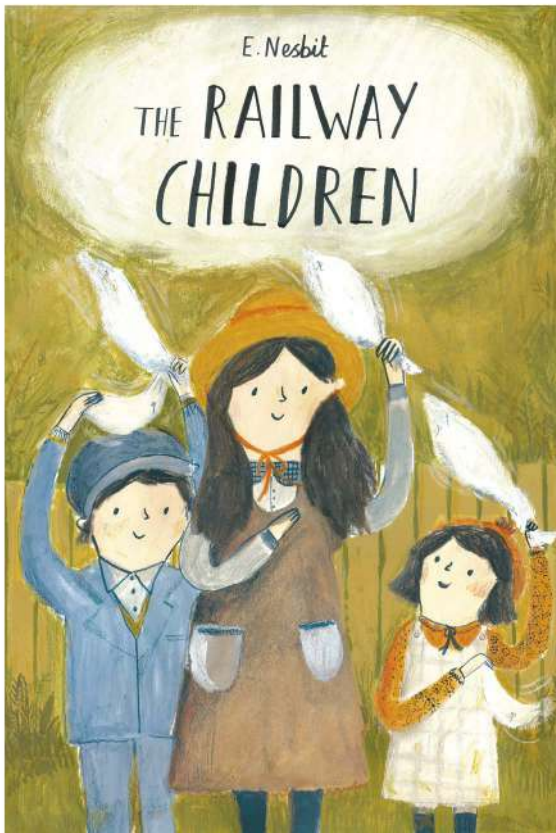
Есть ли у вас профессиональное художественное образование? Считаете ли вы его наличие необходимым для успешной карьеры иллюстратора?

После школы я окончила колледж Халла по программе изобразительных искусств.

Затем поступила на бакалавра искусств в Эдинбургский художественный колледж, а после Эдинбурга прошла обучение по магистерской программе «Иллюстрация детской книги» в Кембриджской школе искусств. Тем не менее я не думаю, что в профессиональном образовании есть большая необходимость. Иллюстратору для развития скорее нужна обратная связь, и не только от родственников и друзей. Необходимо получать отзывы о своей работе от людей с опытом. Кроме того, иллюстратору нужно время. Время, которое можно посвятить экспериментам, рисованию и созданию своих работ.

С чего все началось? Как вы стали художником-иллюстратором? Как получили свое первое задание? В чем оно заключалось?

После учебы я стала фрилансером. Моим первым проектом была адаптация рассказа Оскара Уайльда для иллюстрированной книги. Впервые книгу напечатали в испанском издательстве SM Ediciones, и с тех пор ее издают в разных странах. Эта книга вышла почти сразу после того, как я получила приз на Международном конкурсе иллюстраторов International Illustrators Award на Болонской детской книжной ярмарке.



Мой первый проект был очень удачным, и мне приятно, что книга пришлась по душе стольким людям.

Оглядываясь назад, можете ли вы назвать свой любимый проект и вспомнить, почему он вам понравился больше остальных? Есть ли у вас проект мечты?

Мне не так-то просто выбрать любимый проект, я люблю их все по разным причинам! Для себя лично выделяю графическую новеллу «Сюзан в школе», которую создала во время учебы в магистратуре. С этой работой я выступала на выставке иллюстрации в Болонье. В основу истории легли воспоминания моей мамы о школе. Этот проект очень многое значит для меня, потому что в нем я рассказываю о маме. А еще потому, что участие в болонском конкурсе изменило мою жизнь! Я мечтаю найти издателя для этой книги.

Что для вас в творческой работе самое легкое, а что самое трудное?

Я не уверена, что какую-либо часть работы можно описать словом «легкий». Больше всего мне нравится рисовать с натуры. Я воспринимаю рисунок как поле для экспериментов со штриховкой и материалами. Особенно мне нравится рисовать детей, изучать их позы, движения и взаимодействие. Тяжелее всего для меня отключаться от работы!

Где и когда вы работаете? Как выглядит ваше рабочее пространство?

Я работаю в комнате-студии у себя дома. На рабочем столе стоит компьютер и лежит коврик для резки, которым я пользуюсь с тех пор, как впервые начала работать на фрилансе. Теперь это мой счастливый коврик. Он заклеен скотчем, и, честно говоря, ему на смену нужен новый, но я не могу с ним расстаться! На столе у меня несколько

пеналов с карандашами и даже мой первый школьный пенал. На нем рукой мамы написано мое имя, а еще красуется огромное чернильное пятно от протекшей ручки. Еще у меня есть множество кружечек и банок с карандашами, ножницами, мелками, фломастерами и кисточками. И коробки с красками. Я хорошо умею копить материалы для работы, но не умею их правильно организовывать или выбрасывать! Рядом со столом стоит полка с моими любимыми детскими книгами. Перед компьютером я расставляю открытки и рисунки, сделанные моими друзьями. Они доставляют мне радость. Сейчас передо мной находятся две открытки от подруги Несс Вуд, мой портрет, который нарисовала Кэти Харнетт, листочки с заметками, список дел и записка от мамы.

Что вас вдохновляет, а что, наоборот, убивает всякую охоту к творчеству?

Меня вдохновляют эксперименты с материалами и штриховкой. Особенно мне нравится сочетать разные материалы и искать им гармоничное применение в иллюстрации. Нравится размышлять над тем, какое ощущение тот или иной материал передают иллюстрации. Я пробую разные материалы и наблюдаю за тем, какие чувства вызывает рисунок у читателя. За пределами рабочего стола ищу вдохновение в окружающем мире. Разглядываю зимние деревья на фоне зданий, людей, особенно семьи или группы (мне интересно, как люди взаимодействуют), структуры и линии городского и сельского пейзажа. Продумываю, как увиденное можно использовать в своей работе. Я думаю, что постоянная работа без перерывов — главный убийца креативности! Если вы усердно работаете на пределе возможностей, то начинаете излишне беспокоиться о качестве своих иллюстраций. Мне кажется, это не способствует творчеству.

Кто ваши кумиры? Чьими работами вы восхищаетесь?

Мне нравится, как Джон Бернингом пользуются материалами и как Хелен Оксенбери рисует детей. Я люблю книгу «Шейкер Лейн» (Shaker Lane) Элис и Мартина Провенсен за цвета, ощущение пространства и акценты на предметах обычной жизни (например, печных трубах, деревьях и домах). Восхищают рисунки Джона Лоуренса в книгах «Царь царей» (King of Kings) и «Рождество на улице Экзетер» (Christmas in Exeter Street), а также работы Кэти Харнетт, Пэм Сми, Бекки Палмер, Карсона Эллиса и Кристиана Робинсона.

Что вы думаете о современной детской иллюстрации?

Думаю, что она переживает очень интересный период. Сегодня мы видим большое разнообразие стилей. Растет пространство для экспериментов с текстом и графикой. Мне нравится смотреть, какими материалами пользуются современные художники-иллюстраторы. Вижу, что в художественной и нон-фикшен литературе появляется все больше женщин, а это не может не радовать!

Расскажите о своих планах на ближайшее и отдаленное будущее.

В будущем планирую создавать иллюстрации и руководить студией Orange Beak Studio. Компанию Orange Beak Studio мы открыли вместе с писательницей и иллюстратором Пэм Сми и дизайнером и арт-директором Несс Вуд. В нашей творческой мастерской мы предлагаем образовательные программы и проводим мастер-классы для иллюстраторов. Мне нравится преподавательская деятельность, надеюсь и дальше развивать нашу компанию. Кроме того, хочу посещать фестивали, университеты и школы для художников. Что касается иллюстрации, то я хочу продолжать работу над книгами, развивать свой стиль и пробовать новое.

Я всегда выделяю время на рисование с натуры и стараюсь совершенствовать свои навыки рисовальщика. Помимо этого, хотела бы больше заниматься принтами, попробовать расписывать керамику, издать свою графическую новеллу «Сюзан в школе», а также создавать обложки для книг и черно-белые иллюстрации для детской прозы. Что ж, я поставила перед собой много целей!

Что вы посоветуете себе и начинающим иллюстраторам?

Не переставайте искать то, что вас вдохновляет! Загляните в книжный магазин и полистайте книги. Подумайте, что вдохновило иллюстраторов и почему? Ищите вдохновение за пределами мира иллюстрации — в одежде, тканях, кино, театре, книгах, на выставках и в окружающем мире. Рисуйте как можно больше и размышляйте над тем, что вы хотите выразить в своей работе. Поставьте себя на место своих персонажей. Сблизьтесь с ними настолько, чтобы вам было грустно с ними расставаться в конце проекта!



Алиса Юфа

instagram.com/yufaalisa/

Алиса Юфа — молодой живописец и художник-график. Родилась в Новосибирске. Она выпускница Новосибирского государственного художественного училища и Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена в Санкт-Петербурге (факультет изобразительного искусства). Живет и работает в Санкт-Петербурге. С 2010 года Алиса участвует в российских и международных выставках иллюстраторов, а в 2015-м стала лауреатом молодежной премии правительства Санкт-Петербурга. С 2015 года она член Союза художников.

Что для вас значит иллюстрация?

В детстве мне иногда встречались неправильные книги — книги без картинок. Было обидно и несправедливо, ведь детская книга должна быть с картинками! Каким жестоким должен быть издатель, выпускающий «слепые» книги! Так что детская иллюстрация — мой посильный вклад в борьбу со злом.

Есть ли у вас профессиональное художественное образование? Считаете ли вы его наличие необходимым для успешной карьеры иллюстратора?

Художественное образование есть. Я пять лет училась в Новосибирском государственном

художественном училище на факультете живописи, это было интересно и здорово! А потом еще шесть лет — в РГПУ им. А. И. Герцена на факультете изобразительного искусства. Это было уже не так здорово и интересно, зато здание университета находилось сразу за Казанским собором, и все шесть лет обучения я могла наслаждаться великолепным видом или гулять по красивым и узеньким центральным улочкам Санкт-Петербурга, пропуская занятия. Я думаю, что 11 лет моей жизни потрачены не зря. Конечно, с художественным образованием проще заниматься иллюстрацией, но на успешность наличие образования вряд ли влияет. С образованием или без него, главное — заниматься любимым делом.

С чего все началось? Как вы стали художником-иллюстратором? Как вы получили свое первое задание? В чем оно заключалось?

Первым проектом была книга моего друга поэта Вани Пинженина. Я не только рисовала иллюстрации, но и сама делала макет и, конечно, где-то просчиталась, что-то пошло не так, но в целом книга получилась интересной и неожиданной. Потом, в том же 2016 году, случились две книги одновременно: уже не самиздат, а книги настоящих



издательств! «Эксмо» и «Самокат» написали мне примерно в одно и то же время и спросили, хочу ли я проиллюстрировать замечательные книги, на что я ответила: хочу, но боюсь. Они сказали — не бойся!

Оглядываясь назад, можете ли вы назвать свой любимый проект и вспомнить, почему он вам понравился больше остальных? Есть ли у вас проект мечты?

Мой путь в иллюстрации еще совсем крохотный, пятилетний. Опытным иллюстратором я себя не считаю. Хочется поработать над чем-нибудь неизведанным. Вот, например, несколько месяцев назад мне посчастливилось поучаствовать в проекте по росписи фарфора на Императорском фарфоровом заводе в Санкт-Петербурге. Полгода я не занималась иллюстрацией, а ходила на завод расписывать вазы и тарелки. Это так интересно! Но я успела соскучиться по книгам! Кроме иллюстрации книг я рисовала мультфильм под чутким руководством замечательных мультипликаторов Наташи Мирзоян и Михаила Алдашина, и это был самый интересный, сложный и любимый проект.

Что для вас в творческой работе самое легкое, а что самое трудное?

Кажется, никаких сложностей я не испытываю, вот только времени не всегда хватает.

Где и когда вы работаете? Как выглядит ваше рабочее пространство?

Пока я работаю дома за большим белым и широким икеевским столом на черных ножках. На нем стоят сканер, ноутбук, планшет. В цветочных горшках куча цветных карандашей и фломастеров (и это странно, потому что я уже давно ими не рисую). Еще попадают баночки с акрилом и засохшие кисти. И всегда мой стол заставлен чашками с чаем и кофе. Если говорить о графике, то у меня

не всегда получается четко ему следовать. Но когда получается, то я рисую с 11:00 до 16:00–17:00, потом устраиваю себе перерыв и рисую снова с 21:00–22:00 до 2:00–3:00. Еще совсем недавно я научилась не работать по выходным — оказывается, это здорово!

Что вас вдохновляет, а что, наоборот, убивает всякую охоту к творчеству?

В музу и вдохновение я не верю, просто очень люблю рисовать, и пока охота к творчеству кажется во мне неубиваемой.

Кто ваши кумиры? Чьими работами вы восхищаетесь?

Я очень люблю живопись и графику петербургской художницы Иры Васильевой, иллюстрации Артема Костюкевича и Максима Покалева.

Что вы думаете о современной детской иллюстрации?

Мне кажется, она сейчас переживает расцвет и становится очень популярной. Иллюстраторов так много, и все они очень интересные — невозможно за всеми уследить.

Расскажите о своих планах на ближайшее и отдаленное будущее.

Недавно у меня появилась мастерская, и я очень жду какого-нибудь перерыва в работе, чтобы закупить холстов и новенького акрила и писать много-много!

Что бы вы посоветовали начинающим иллюстраторам?

Советовать всегда сложно. Наверное, нужно много рисовать и не стесняться выкладывать свои работы в соцсети.



АННА ДЕСНИЦКАЯ

instagram.com/anyadesnitskaya/

Аня Десницкая — иллюстратор детских книг. Выпускница Московского государственного университета печати, победитель различных конкурсов иллюстрации («Образ книги», «Золотое яблоко» на биеннале в Братиславе, номинант на премию Астрид Линдгрен и Немецкую литературную премию, участник выставки иллюстраторов на Болонской книжной ярмарке). Книги с иллюстрациями Ани издаются как в России, так и за рубежом.

Что для вас значит иллюстрация?

Для меня иллюстрация — это сначала задача сродни математической: когда из множества вариантов решений ты должен найти одно верное. Обычно это бывает на начальном этапе работы над книгой — когда я придумываю, как в целом будут устроены иллюстрации в книге. А когда это придумано, тогда уже иллюстрация — это способ создать и показать свой мир, то, что я люблю и от чего у меня щемит сердце.

Есть ли у вас профессиональное художественное образование? Считаете ли вы его наличие необходимым для успешной карьеры иллюстратора?

Я училась в университете печати. Эта учеба много дала мне: заложила фундамент, понимание того, что такое хорошо и что

такое плохо в изобразительном искусстве вообще и в искусстве книги в частности. Но конечно же, можно не иметь художественного образования и быть прекрасным иллюстратором, как, например, Виктор Меламед или Тим Яржомбек.

С чего все началось? Как вы стали художником-иллюстратором? Как вы получили свое первое задание? В чем оно заключалось?

Началось все с того, что я хотела стать мультипликатором, но меня не взяли на подготовительные курсы во ВГИК. Тогда я пошла на курсы в университет печати, через год поступила туда и в процессе очень полюбила книжную иллюстрацию. Моим дипломным проектом была книга Осипа Мандельштама «Два трамвая». После защиты диплома я выложила ее в интернет, и сразу несколько издательств предложили мне напечатать ее. Я выбрала издательство «Самокат», потому что еще с первых курсов мечтала для него рисовать.

Оглядываясь назад, можете ли вы назвать свой любимый проект и вспомнить, почему он вам понравился больше остальных?

Есть ли у вас проект мечты?

Пока что моим самым любимым проектом была «История старой квартиры» — это



книга, в которой я рассказывала о самых важных для меня и любимых вещах. А совсем недавно мы сделали с «Самокатом» книжку про Транссибирскую железнодорожную магистраль, и это тоже было интересно и сложно. Когда мне приходят в голову идеи для книг, я записываю их в специальный файл в телефоне и потом возвращаюсь к ним мыслями. Там у меня сейчас есть очередь из тем для книг, которые мне было бы интересно проиллюстрировать. Выйдет ли — не знаю пока.

Что для вас в творческой работе самое легкое, а что самое трудное?

Самое сложное — придумать именно то художественное и композиционное решение, на котором будет строиться вся книга. Когда я думаю над этим, то всегда очень переживаю: мне кажется, что ничего не выйдет и все очень плохо. Но рано или поздно что-то щелкает в голове, и все становится на свои места. Самое легкое — наверное, раскрашивать в фотешопе иллюстрации. Это долгий и кропотливый этап, но я очень

его люблю за то спокойствие, которое он мне дарит.

Где и когда вы работаете? Как выглядит ваше рабочее пространство?

Я работаю дома. Отвожу детей в школу и детский сад, возвращаюсь домой, сажусь за работу. У меня есть три утренних часа, я ими дорожу, поэтому обычно получается не прокрастинировать и использовать время более-менее эффективно. Потом, когда привожу детей с занятий, удается иногда еще выкроить днем час-два. И наконец, вечером, когда дети ложатся спать, я тоже часто часа два рисую. Мое рабочее место — длинный стол из IKEA: слева у меня часть, где я рисую руками, а справа находится компьютер, планшет и сканер.

Что вас вдохновляет, а что, наоборот, убивает всякую охоту к творчеству?

Вдохновляют меня сложные задачи, чужие интересные работы и хорошие книжки. Убивает охоту к творчеству, наверное, недосып.



Кто ваши кумиры? Чьими работами вы восхищаетесь?

Так много замечательных иллюстраторов, и некоторыми просто восхищенно любуешься, а другим завидуешь: эх, вот бы я это нарисовала! Любуюсь работами моего учителя Бориса Диодорова, классика советской иллюстрации Владимира Лебедева, а также чудесными коллажами испанского иллюстратора Манон Готье и Сары Фанелли. А глядя на работы Сюзанны Ротраут Бернер, Мадалены Матозо, Бернарду П. Карвалью и Роберто Инноченти, думаю, что хорошо бы это нарисовала я.

Что вы думаете о современной детской иллюстрации?

Мне кажется, что в современной детской иллюстрации есть тенденция к минимализму и простоте, а также к некоторой «рукодельности» (книга может быть нарисована и на компьютере, но там должна быть какая-то «ручная» теплота). А вообще, так много разных книг и так по-разному они проиллюстрированы!

Расскажите о своих планах на ближайшее и отдаленное будущее.

Сейчас я делаю книжку про рынки мира, но пока не знаю, какое издательство будет ее выпускать.

Что бы вы посоветовали начинающим иллюстраторам?

Я бы посоветовала много рисовать — например, отличное упражнение «50 набросков в день», но мне это оказалось сложно. А вот выкладывать в Instagram по одному наброску в день в течение года для меня оказалось отличным упражнением, которое реально помогает прокачать рисовальные мышцы. Еще я посоветовала бы не бояться экспериментов и искать то, что подходит вам. Мне подошел фотопшоп, хотя вначале я стеснялась, что рисую картинки в компьютере. Но кому какая разница?



АРТЕМ КОСТЮКЕВИЧ

behance.net/artem_kostyukevich

Артем Костюкевич — иллюстратор детских книг, член Союза художников России, дизайнер. Родился в Омске в семье архитекторов. Окончил Ленинградское художественное училище им. Н. К. Рериха, затем учился в педагогическом университете им. А. И. Герцена в Санкт-Петербурге. Окончил Гамбургский университет прикладных наук, отделение дизайна и иллюстрации, по специальности «Детская книжная иллюстрация». Участник международных выставок: Bologna Annual в Италии, Illustrarte в Португалии, Figures Futur во Франции. Живет с семьей в Санкт-Петербурге.

Что для вас значит иллюстрация?

Иллюстрация для меня — это часть книги, часть мира книги. В детстве иллюстрации производили на меня огромное впечатление, многие запомнились на всю жизнь. Я любил разглядывать не только детские книги, но и разную литературу, журналы, энциклопедии. Сейчас, конечно, у ребенка есть много других источников информации, кроме книг.

Считаете ли вы наличие художественного образования необходимым для успешной карьеры иллюстратора?

Полагаю, что художнику необходимо профессиональное образование, хотя есть

много успешных иллюстраторов без образования. Но на них все же лучше не ориентироваться начинающим иллюстраторам, не надо полагаться только на свои силы.

С чего все началось? Как вы стали художником-иллюстратором? Как вы получили свое первое задание? В чем оно заключалось?

Еще в 1990-е годы, я сделал пару картинок для большого сборника детских стихов — кажется, объявление где-то прочитал. А вообще, удалось опубликовать студенческий проект в одном швейцарском издательстве, когда учился в Гамбурге. Они заказали еще одну книгу, так я и стал иллюстратором. Получается, ты становишься иллюстратором, когда выходит первая книга с твоими иллюстрациями.

Оглядываясь назад, можете ли вы назвать свой любимый проект и вспомнить, почему он вам понравился больше остальных? Есть ли у вас проект мечты?

Люблю всегда последний проект, когда он уже почти готов, но еще не совсем. А потом я уже начинаю видеть его как бы отдаленно, со стороны, и он уже не кажется мне таким хорошим. Раньше мне нравился мой первый проект — книга «Тени» австрийского писателя Хайнца Яниша. Там удалось



найти что-то такое чуть-чуть магическое, как мне тогда казалось.

Планов много, а времени совсем нет. Каждый день хожу на работу, вечером рисую, как правило, на заказ, так что на самостоятельные проекты времени уже не остается. Может быть, когда-нибудь нарисую «Алису» Льюиса Кэрролла.

Что для вас в творческой работе самое легкое, а что самое трудное?

Самое легкое — когда все само собой получается, а самое сложное — когда не получается, как ни старайся, когда что-то все время идет не совсем так. А почему и сам не знаю. Иногда мне кажется, что я никогда и ничему не учился. Я считаю, что в работе должна присутствовать некая магия. Это когда работа привлекает внимание непонятно почему. Вроде и нарисовано так себе, а есть что-то такое притягательное: смотрел бы и смотрел.

Как этого добиться — не знаю. Иногда получается с первого раза, особенно когда делаешь что-то новое, а потом повторить невозможно.

Где и когда вы работаете? Как выглядит ваше рабочее пространство?

Работаю дома, у меня есть стол и две лампы, мечтаю о мастерской. После работы сначала занимаюсь домашними делами, потом сажусь рисовать. Включаю фоном что-нибудь, например фильмы советские, только звук, и рисую.

Что вас вдохновляет, а что, наоборот, убивает всякую охоту к творчеству?

Вдохновляет все что угодно: хорошая погода, альбом по искусству, выставка в музее, прогулка по городу, интересная статья в интернете. Убивают всякие неурядицы в семье, неприятные разговоры, телевизор, если долго его смотреть, поиск информации в интернете, бытовые дела.



Кто ваши кумиры? Чьими работами вы восхищаетесь?

Раньше нравились многие художники и иллюстраторы подолгу. Тут и Дюрер, и Гольбейн, и Босх, и Юрий Васнецов, и Клод Моне, и еще многие. Потом стало нравиться еще больше художников — и современных, и совсем классических. Бывает, только-только появился молодой начинающий иллюстратор, а он мне уже безумно нравится, а потом еще один и еще.

Что вы думаете о современной детской иллюстрации?

Я думаю, что она становится все лучше — все больше новых художников, все больше новых ходов. В общем, настоящий расцвет. Куча ерунды, конечно, параллельно создается, но тут надо уметь различать.

Расскажите о своих планах на ближайшее и отдаленное будущее.

Хотелось бы больше заниматься творчеством и меньше зарабатыванием денег.

Лучше, чтобы это совпадало, но я ничего не загадываю — просто живу.

Что бы вы посоветовали начинающим иллюстраторам?

Во-первых, надо учиться. Потратить на это время и силы. Стараться заниматься творчеством, не думать о денежной стороне вопроса. Это все потом очень легко подогнать под коммерческие требования, всегда успеется. Не завидовать никому — жизнь прекрасна и удивительна. Смотреть для вдохновения, что делают сейчас ваши коллеги. Учиться понимать, что происходит в вашей сфере деятельности в мире. Но делать надо что-то свое, к чему лежит душа и что лучше получается. Если вы втайне мечтаете рисовать милых плюшевых мишек, смело рисуйте.



ВИКТОРИЯ СЕМЫКИНА

semykina.com

instagram.com/victoria_semykina/

Виктория Семькина — иллюстратор и живописец из Москвы. Выпускница Московского государственного академического художественного института им. В. И. Сурикова и Болонской академии искусств. Стажировалась в Великобритании и США. Виктория — обладатель золотой медали Академии искусств, член московского Союза художников и творческого объединения иллюстраторов «Цех». Лауреат престижных международных наград, среди которых первая премия ассоциации графиков Италии в номинации «Лучшая арт-книга 2014», премия AOI (Ассоциация иллюстраторов, Лондон), 3x3 и Society of Illustrators (Нью-Йорк), Tapirulan (Италия), Klaus Flugge Prize 2018 (Лондон) и другие. Среди ее клиентов — The New Yorker, Starbucks, Penguin, Anderson Press, Walker Books, Templar, De Morgen, Oxford University Press, Forbes. Живет и работает в Италии.

Что для вас значит иллюстрация?

Каждый раз, когда сажусь за новую вещь, хочу рассказать моему зрителю историю. При этом мне очень важно оставить для него свободу действий, чтобы ему хотелось увидеть то, что происходит за границами иллюстрации. У меня над рабочим столом висит листок, на котором написаны два слова:

«загадка» и «недосказанность». Первое — для того, чтобы зрителя вовлечь и заинтриговать, второе — чтобы дать ему возможность самому импровизировать и придумывать собственные истории.

Есть ли у вас профессиональное художественное образование? Считаете ли вы его наличие необходимым для успешной карьеры иллюстратора?

До образования я очень жадная, у меня два полных высших — Суриковский институт, где я училась живописи, и Болонская академия, где я занималась печатной графикой и иллюстрацией. Но мне этого мало, и я периодически езжу на какие-нибудь мастер-классы. Вообще, мне кажется, что учеба — это наркотик: чем больше учишься, тем больше хочется. Что касается вечного спора о том, нужно ли образование иллюстратору или нет, я считаю, что важно найти своего преподавателя. Мне после Суриковского института повезло попасть к Николаю Попову (это изумительный художник, очень глубокий и тонкий человек). У него за два года частных уроков я научилась большему, чем за шесть лет в институте и пять лет в Болонской академии. Поэтому прежде всего надо знать, к кому ты идешь учиться, а не куда. При этом надо помнить,



что прекрасный художник далеко не всегда хороший учитель. Если вы меня спросите, можно ли быть хорошим художником-самоучкой, я вам скажу: можно. В двух случаях. Или вы искренне пишете в стиле наив, или вы абсолютный гений.

С чего все началось? Как вы стали художником-иллюстратором? Как вы получили свое первое задание? В чем оно заключалось?

Как это часто бывает, все началось совершенно случайно. После Суриковского института я писала огромные холсты маслом, которые были чуть ли не в два раза больше меня. А для себя в блоге выкладывала наброски и какие-то рисованные истории. Мне даже в голову не приходило, что меня могут смотреть арт-директора каких-нибудь журналов.

В один прекрасный день мне написал мой одноклассник, который работал в «Коммерсанте», и совершенно неожиданно

для меня предложил сделать две большие иллюстрации для журнала «Коммерсантъ Weekend». Это была еще неизданная книга Бориса Акунина «Младенец и черт». Работать было невероятно интересно: акунинские вещи очень образные и в них приятно погружаться.

А когда после выхода статьи мне стали звонить друзья и говорить, что они держат в руках журнал с моими картинками, я подумала... а может, мне туда? Так в моей мастерской осталось несколько недописанных холстов, а я незаметно для себя перешла в иллюстрацию.

Оглядываясь назад, можете ли вы назвать свой любимый проект и вспомнить, почему он вам понравился больше остальных? Есть ли у вас проект мечты?

Я очень люблю команду журнала «Баку». Мы работаем уже много лет, и мне кажется, нигде мне так не доверяют и не дают столько свободы. Наверное, я уже знаю

про Баку все — от национальной кухни до символики азербайджанских ковров, чуть ли не все названия улиц, а до Баку никак не доеду. Надо собрать чемодан, положить туда альбом, краски и подарить себе билет в Баку... Это был бы прекрасный проект мечты — узнать наконец город, который я люблю на расстоянии уже много лет.

Что для вас в творческой работе самое легкое, а что самое трудное?

Вот это хороший вопрос, потому что я не могу на него ответить. Дело в том, что какие-то работы получаются с лету — села и за два часа нарисовала, а какие-то могу мучить неделями и по многу раз перерисовывать. Ирония в том, что я совершенно не могу предсказать, что у меня получится сразу, а на чем я могу застрять.

Где и когда вы работаете? Как выглядит ваше рабочее пространство?

Одну комнату в квартире я полностью переоборудовала под мастерскую. Она, правда, постепенно превращается в лавку старьевщика. Обожаю вещи с историей, особенно если они красивые, и не могу себе отказать купить какой-то очаровательный кувшин или деревянный чемодан. Мне кажется, что они для меня как будто живые и помогают мне работать. Кому-то нужно стерильно чистое и аккуратное пространство, а мне нравится художественный беспорядок. В пустой комнате я бы растерялась, наверное. Я стараюсь работать спонтанно. Рано утром сажусь за стол, беру сразу два-три листа и рисую на них одну и ту же иллюстрацию. Когда рисую сразу несколько вариантов, то меньше боюсь — для меня в работе это самое главное. Так что этот способ сейчас мне нравится больше всего. К концу дня мой пол может быть весь усеян разными вариантами, эскизами и почеркушками. Иногда к вечеру кажется, что вот оно — нашлось и получилось!

Я иду довольная спать, а с утра смотрю — нет, не то. Рядом. Но не то. И начинаю искать все заново.

Что вас вдохновляет, а что, наоборот, убивает всякую охоту к творчеству?

Меня очень заводит, когда я вижу чьи-то сильные работы. Вдохновляют неожиданные и яркие люди, при этом совершенно не обязательно художники.

Что отбивает всякую охоту — это переписка с клиентами. Иногда весь день приходится проводить за компьютером и писать письма на трех языках — русском, английском и итальянском параллельно. Потом очень хочется пойти в парк и опустить голову в пруд, а на работу сил совсем не остается.

Кто ваши кумиры? Чьими работами вы восхищаетесь?

Любимых много, я люблю очаровываться. Это, конечно, Бен Шан, Сол Стейнберг, Ральф Стедман. Из русских обожаю Владимира Лебедева, Льва Токмакова, Евгения Мони́на, Геннадия Калиновского... Из живописи — все итальянское Возрождение, особенно раннее. Из художников очень люблю Джорджо Моранди, Поля Сезанна и, как ни странно, Казимира Малевича. Из иллюстраторов, за кем я с большим интересом наблюдаю сейчас, — Лоренцо Маттотти, Изабель Арсено, Лора Карлин, Алессандро Мартоз Марторелли.

Вообще, с любимыми художниками очень интересная история. Кого-то ты быстро перерастаешь, а кем-то восхищаешься всю жизнь, с раннего детства. Мне кажется, что дело в какой-то тайне, которую ты годами не можешь расшифровать и которая тебя все время гипнотизирует. Когда мне было восемь лет, я увидела в «Юном художнике» репродукцию «Четы Арнольфини» Яна ван Эйка.

Наверное, это самая загадочная картина, которую я знаю. Много лет спустя я увидела ее в Лондонской национальной галерее, и в оригинале она оказала на меня еще более ошеломляющее впечатление. Я простояла у нее, не отрываясь, где-то полчаса, а потом ко мне подошел молодой парень-смотритель и спросил, все ли у меня в порядке. Пришлось сказать ему, что мне давно не было так хорошо.

Что вы думаете о современной детской иллюстрации?

Думаю, что мы живем в самое прекрасное для иллюстрации время — я почти каждый день нахожу в интернете какого-нибудь самобытного иллюстратора. При этом он может жить где-то в Африке или на Аляске, а я могу из своей студии познакомиться с совершенно новым и уникальным человеком. Разве лет тридцать назад такое было возможно?

А еще я недавно заметила, что в Европе открылось множество новых издательств,

делающих невероятные иллюстрированные книги. Значит, все прогнозы, что бумажная книга исчезнет, не оправдываются. Разве это не лучшая новость для иллюстратора?

Расскажите о своих планах на ближайшее и отдаленное будущее.

Обычно, когда я отвечаю на этот вопрос в разных интервью, мои планы никогда не сбываются, поэтому позволю себе в этом месте загадочно улыбнуться и поставить многоточие...

Что бы вы посоветовали начинающим иллюстраторам?

Как можно больше задавать себе вопросов: кто я? где я? Чем глубже погружаешься, тем больше интересных открытий тебя ждет. И как можно больше смотреть вокруг себя. Причем не только и не столько на иллюстраторов, сколько вообще на все — от фильмов до выставок современного искусства. Даже собственная комната может стать открытием, стоит только выйти за пределы своих стен.





МАКСИМ ПОКАЛЕВ

illustrators.ru/users/maxipok

Максим Покалев — художник-иллюстратор из Казани. Родился в семье портретиста и акварелиста Анатолия Покалева. Окончил Казанское художественное училище. Сотрудничал с журналами «Большой город», «Новый очевидец», «Русская жизнь», «Мурзилка», «Кукумбер», Rolling Stone, Traveller.

Что для вас значит иллюстрация?

Любимое дело.

Есть ли у вас профессиональное художественное образование? Считаете ли вы его наличие необходимым для успешной карьеры иллюстратора?

Я окончил художественную школу и Казанское художественное училище (театрально-декорационное отделение). Но больше всего я учился у своего отца. Он прекрасный рисовальщик и акварелист, всю свою жизнь отдавший художественной школе и детям. Я всегда мечтал научиться рисовать как папа, но так этому и не научился.

Конечно же, профессиональное образование не повредит. Хотя... есть такие уникальные художники, которым отсутствие специального образования идет скорее на пользу. Именно таких художников я люблю больше всего. Используя методики,

не очень сложно научиться академическому рисунку. А вот научиться непосредственности и выразительности рисунка, например, Александра Войцеховского просто невозможно!

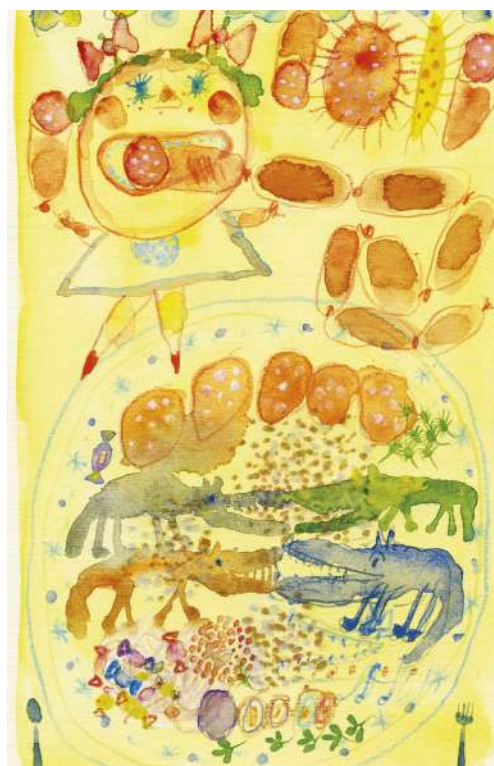
С чего все началось? Как вы стали художником-иллюстратором? Как вы получили свое первое задание? В чем оно заключалось?

Первые заказы — это были обложки для «Татарского книжного издательства». Потом долгая работа с казанским издательством «Магариф». Затем, в начале 2000-х, с появлением соцсетей, пошли заказы для различных периодических изданий. Потом знакомство с Артуром Гиваргизовым, и пошло-поехало...

Оглядываясь назад, можете ли вы назвать свой любимый проект и вспомнить, почему он вам понравился больше остальных?

Есть ли у вас проект мечты?

Я бы выделил все проекты, которые мы делали совместно с Артуром Гиваргизовым. У него талант находить издателей, которые минимально вмешиваются в работу художника. Из восьми совместных книг только в одной был не мой макет и в двух не мои обложки. В серии «Про Оль» (из двух книжек) мне



была предоставлена полнейшая свобода, вплоть до того, что я сам выбирал формат книги, делал макет и верстку. Со стороны издательства не было ни одного вмешательства. Оказалось, что, когда есть такая свобода, работать труднее всего. Приходится самому себе выставить рамки.

Совсем противоположной этим проектам была работа с издательством «Мелик-Пашаев» над книгой стихов Алексея Ерошина «Шел по городу скелет». Это удивительное издательство! Больше авторов и художников они любят читателей! И ради последних не боятся помучить первых. С редакторами подолгу обсуждался чуть ли не каждый штрих. Некоторые развороты имели по несколько вариантов и по десять раз переделывались. Мне даже вспомнился недолгий опыт работы в советских

издательствах с худсоветами! Удивительно, но такой подход нисколько не напрягал, потому что было ясно: издатели точно знают, чего хотят и чего добиваются. Было очень важно попасть в конкретную возрастную группу малышей дошкольного возраста, а этим товарищам, если честно, безразличны все наши эстетические изыски. У них все просто — будь ясным, интересным и остроумным! К счастью, именно такими оказались стихи Алексея, а мне осталось только внимательно выслушивать многоопытных редакторов и подыгрывать автору. В общем, я об этом заказе вспоминаю с огромной теплотой. Книга, по-моему, получилась неплохая.

Проекта мечты у меня нет. Мечтать вообще вредно!

Что для вас в творческой работе самое легкое, а что самое трудное?

Самое легкое и приятное — это начать и сделать все в эскизах. Самое сложное — это завершить работу. Причем чтобы иллюстрации остались незамученными и сохранили свою первоначальную легкость и выразительность, как в эскизах. По-моему, это вообще невозможно!

Где и когда вы работаете? Как выглядит ваше рабочее пространство?

Лучше всего работается по утрам. График расплывчатый — по обстоятельствам.

Мое рабочее место — это длинный стол, посередине монитор с клавиатурой, перед ним графический планшет, слева сканер, справа принтер, на принтере спит кошка Вася. Стол периодически заваливается всяким барахлом.

Что вас вдохновляет, а что, наоборот, убивает всякую охоту к творчеству?

Вдохновляют удачные работы других художников. Убивает всякую охоту к творчеству заказчик, который путает меня с кем-то другим и добивается от меня того, что я никогда не делал и сделать не смогу. К счастью, этого почти не бывает.

Кто ваши кумиры? Чьими работами вы восхищаетесь?

Кумиры на всю жизнь — это советские иллюстраторы: Владимир Лебедев, Татьяна Маврина, Николай Кузьмин, Юрий Васнецов, Май Митурич, Евгений Монин. Очень люблю книги с картинками Виктора Чижикова, Вадима Иванюка, Валерия Дмитриюка. С Валерием Дмитриюком даже посчастливилось познакомиться лет десять назад на книжной ярмарке. Считаю его своим старшим другом и учителем. С тех пор как мы подружились, я не отдал в печать ни одной книги, прежде не проконсульти-

ровавшись с ним. Когда слушаю его советы и замечания, лишний раз убеждаюсь, что это самый прогрессивный современный иллюстратор! Кстати, он же для меня открыл чешского гения Иржи Шаломоуна. Еще в последнее время я полюбил Ричарда Скарри и Квентина Блейка. Вообще, благодаря современным средствам коммуникации чуть ли не каждый день появляются новые имена, поэтому этот список остается открытым.

Что вы думаете о современной детской иллюстрации?

Сейчас такое разнообразие художников! Все очень круто и невероятно интересно! Только вот заметил одну не очень хорошую тенденцию. Смотришь книгу — вроде классные иллюстрации. Начинаешь читать и понимаешь, что картинки к тексту имеют только косвенное отношение. Художнику как-то неинтересно, что там написал автор и о чем все это. Ему было важно показать себя. Получается какая-то игра в иллюстратора. Видимо, обращаю на это внимание, потому что сам сильно страдал этим.

Расскажите о своих планах на ближайшее и отдаленное будущее.

Я не строю планов. Есть заказ — работаю. Что будет дальше — уже не в моей власти.

Что бы вы посоветовали начинающим иллюстраторам?

Не закостенеть в манерности! Лучше всегда оставаться начинающим!



МАРИЯ МИХАЛЬСКАЯ

instagram.com/maria.mikhalskaya

behance.net/mikhalskaya

Мария Михальская окончила Московский государственный университет печати (факультет графических искусств) в 2007 году. Член московского Союза художников (отделение книжной графики). Участник и призер международных и российских конкурсов иллюстрации.

Что для вас значит иллюстрация?

Это искусство рассказывать, емко показывать. В лучшем случае это еще возможность насладиться состояниями, характерами. «Окрашивание» книги своим переживанием вообще самое почетное и ценное в работе иллюстратора.

Есть ли у вас профессиональное художественное образование? Считаете ли вы его наличие необходимым для успешной карьеры иллюстратора?

Я окончила университет печати по специальности «Книжная графика», но не считаю, что диплом необходим. Действительно важно «образование» в смысле насмотренности, воодушевленности разными книгами, хотя бы минимальное понимание устройства книги. Но еще важнее, на мой взгляд, желание прочувствовать и по-своему увидеть историю, найти для нее особенный язык, создать

для нее свой маленький мир. Техническое умение рисовать дает больше возможностей, но все заметнее отходит на второй план, потому что основная ценность, конечно же, не буквальный пересказ текста и не само рисование, а найденный для всей книги облик, ее настроение.

С чего все началось? Как вы стали художником-иллюстратором? Как вы получили свое первое задание? В чем оно заключалось?

Всегда любила рисовать и в 12 лет попросилась в художественную школу. К станковой живописи меня никогда не тянуло, хотелось рисовать персонажей, поэтому сразу решила учиться иллюстрации. В итоге поступила в университет печати с третьего раза, на вечернее отделение. Во время учебы была подработка — маленькие черно-белые иллюстрации для иностранных разговорников. Вспоминаю эту работу с удовольствием: давали свободу, рисовалось легко. А первая моя иллюстрированная книга «Маленьким детям — обо всем на свете» Леонида Яхнина пришла ко мне благодаря однокурснице, которая работала в издательстве «Эксмо». Это сборник для маленьких, который знакомит с алфавитом, счетом, цветами.

Я ценю ту первую книжную работу, но первым настоящим иллюстраторским опытом считаю диплом — «Щелкунчик и Мышиный король» Эрнста Гофмана. Благодаря той же однокурснице (Маша, спасибо!) на пятом курсе, уже во время подготовки диплома, я узнала, что ищут иллюстратора для «Щелкунчика», и решила рискнуть. Проба всем понравилась, все чудесным образом завертелось, и в итоге я сменила тему диплома и руководителя (это было непростое решение). Каждый раз, вспоминая, удивляюсь, насколько мне тогда повезло, тем более что «Щелкунчика» издали в том же году и после было переиздание, а в 2018 году его издали в Америке.

Вся эта история удивительно счастливая, хотя рисовалась книга «на скаку», в темпе, так как надо было успеть в сжатые сроки. Наверное, поэтому иллюстрации в основном получились лаконичные, решительные, сделанные «на одном дыхании». Это был тот редкий случай, когда сложные условия способствуют удачной работе. Думаю, мне еще очень повезло с темой. Помню, с каким удовольствием и сочувствием я рисовала самого Щелкунчика (придуманного мной несколько непохожим на настоящих Щелкунчиков). Заранее определенные цвета его костюма позволяли смело начинать иллюстрацию акварелью, и дальше работа шла очень легко.

Оглядываясь назад, можете ли вы назвать свой любимый проект и вспомнить, почему он вам понравился больше остальных? Есть ли у вас проект мечты?

Наверное, самые любимые — «Щелкунчик» и «Красный дом». Я не всем довольна в своих книгах и в этих тоже. Но «Щелкунчик» для меня особенный, как моя первая серьезная и одна из самых удачных работ. А «Красный дом» особенно люблю за то, что я его сначала увидела, а не прочитала (эти

снега, красные стены, хмурое небо и девочку с кошкой), и только потом «привидение» обрело конечный сюжет. Благодаря фантазии художницы и сказочницы Нasti Коваленковой оно превратилось в балладу. Пока что это единственная моя книга, сделанная не «на заказ». Проекта мечты, пожалуй, сейчас нет. Есть идея авторской книжки-картинки про одно беспредельно фантазирующее копытное.

Что для вас в творческой работе самое легкое, а что самое трудное?

Легко придумывать, это всегда захватывающий и радостный процесс. Часто придумывается слишком много всего и приходится отбрасывать лишние идеи — вот это крайне сложно. Еще легко и приятно воплотить какие-то поддающиеся состояния, например рисовать снежные тихие пейзажи.

Самое сложное — «войти» в книгу. У меня в начале работы почти над каждой из книг изнуряющий период поисков. Как рисовать, чем рисовать, как компоновать... Что такое особенное именно для этой книги найти и сделать «рефреном». Обычно ничего хорошего с наскаку не получается: сил нет, работа стоит (а время идет), настроение подавленное. К счастью, рано или поздно этот период заканчивается.

Где и когда вы работаете? Как выглядит ваше рабочее пространство?

Работаю исключительно дома, за обычным письменным столом. У меня большой монитор и планшет, я часто дорабатываю иллюстрации в Photoshop. Рисую обычно здесь же, мне это удобнее, чем на мольберте, если формат не очень большой.

График абсолютно ненормированный. Когда работа не идет, заставляю себя садиться и пробовать снова и снова. Если никак не получается, переключаюсь на другую,



не книжную работу. Когда работа над книгой наконец пошла (или есть необходимость быстро сделать какую-нибудь рутинную работу), могу работать дни напролет.

Что вас вдохновляет, а что, наоборот, убивает всякую охоту к творчеству?

Вдохновляют природа, музыка, работы коллег. Иногда во время работы включаю музыку, по моим ощущениям подходящую к книге (или к отдельной иллюстрации), — отлично помогает. А отбить желание рисовать легко могут непрофессиональные правки и требования. Но мне всегда очень везло с редакторами и авторами.

Кто ваши кумиры? Чьими работами вы восхищаетесь?

Давно и бесконечно ценю поздние работы Лизбет Цвергер. У меня на стене висит



календарь с ее иллюстрациями, и я каждый раз, подходя к нему, вижу что-то новое. Как она удивительно сочетает даже самые сложные цвета, тонко рисует зелень, смело обращается с пустым пространством, как «дышит» акварель и проглядывает карандаш. Ее работы — неиссякаемый источник находок. Конечно же, люблю работы многих советских мастеров иллюстрации и современников и с особенной любовью отношусь к работам моих учителей — Елены Трофимовой и Сергея Коваленкова. Считаю огромной удачей в своей жизни, что я училась у них иллюстрации.

Что вы думаете о современной детской иллюстрации?

Мне нравится разнообразие, которое сейчас представлено в мире, а теперь и у нас. Если говорить о зарубежных новых веяниях —



много изобретательного и совсем непривычного. Нередко детская книга, кажется, действительно предназначена для взрослых художников: иллюстрации холодные, продуманные, почти дизайнерские, сделаны эти книги очень профессионально. Но много и более традиционных сильных работ.

Расскажите о своих планах на ближайшее и отдаленное будущее.

Весной я должна закончить работу над «Снежной королевой», надеюсь издать ее и в России. Если к тому времени не придет новый интересный заказ, начну работу над своей книжкой-картинкой, нарисую несколько разворотов и буду искать издателя. Давно стало понятно, что нужно искать издателей по всему миру. Сейчас все дороги открыты.

Что бы вы посоветовали начинающим иллюстраторам?

Дерзать! Прислушиваться к себе. Участвовать в конкурсах. И смотреть много-много хороших книг. Еще не стесняться подражать — это здоровое явление.

Я надеюсь, вам понравилась моя книга и вы нашли много новой и полезной информации для себя. Если вы хотите углубиться в любую из затронутых тем и изучить секреты детской иллюстрации более подробно, заходите на сайт:

illustrator-uroki.com.

Здесь вы найдете:

- Мой блог со статьями о детской иллюстрации и вдохновляющими интервью с другими иллюстраторами. Вы можете подписаться на рассылку, и новые статьи будут приходить к вам на почту.
- Профессиональные видеокурсы на самые актуальные темы по детской иллюстрации: как найти свой стиль, как создать запоминающийся персонаж, как создать первую книгу и многие другие.

И если вам интересно то, что я делаю, и вы хотите стать частью нашего творческого сообщества, участвовать в онлайн-марафонах и быть в курсе последних новостей, подписывайтесь на мою страничку в Instagram **@elinaellis**. Буду вам рада!



До встречи на просторах
интернета и успехов вам
в творчестве!

Ваша Элина Эллис

МИФ Арт

РИСОВАНИЕ И ХЭНДМЕЙД

ИСКУССТВО

КИНО И ФОТО

КРЕАТИВ

ДИЗАЙН И РЕКЛАМА

ВДОХНОВЕНИЕ

#miftvorchestvo

Подписывайтесь
на полезные книжные письма
со скидками и подарками:
mif.to/cr-letter

Все творческие книги
на одной странице:
mif.to/creative



miftvorchestvo



mif.to/mifart



История Элины Эллис удивительна: уже состоявшись как экономист-международник и переводчик, она в чужой стране стала успешным иллюстратором и автором книг для детей. Элина верит в то, что если у вас есть желание, усердие и необходимая информация, то детская иллюстрация вам под силу.



Автор наглядно и увлекательно рассказывает обо всех этапах создания детской иллюстрированной книги. Вы узнаете о том, как разрабатывать персонажей, делать раскадровку, подбирать материалы и выстраивать визуальное повествование. А еще о том, как преодолевать страхи и сомнения, систематизировать творческую работу и добиваться профессиональных результатов в кратчайшие сроки.

Специально для своей книги Элина Эллис взяла интервью у 12 известных зарубежных и российских иллюстраторов. Каждый из них повеждает о своем пути в иллюстрации, а также о стиле и технике, в которых работает.



Появление в России подобного информативного и вдохновляющего пособия о создании детской книжки-картинки — событие уникальное. Таких структурированных практических руководств в этой сфере не найти. Думаю, оно необходимо любому, кто связывает свою жизнь с детской иллюстрацией и мечтает сделать собственную книжку для самого искреннего, честного, не терпящего фальши читателя.

Ирина Кулаковская, автор проекта «Картинки и разговоры»



ISBN 978-5-00100-986-3



9 785001 009863 >

Максимально
полезные книги на сайте
mann-ivanov-ferber.ru



издательство
МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР



facebook.com/**miftvorchestvo**



vk.com/**miftvorchestvo**



instagram.com/**miftvorchestvo**