


Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет дизайна и технологии

Кафедра дизайна







Направление подготовки 54.03.01 – Дизайн

Направленность (профиль) образовательной программы: Графический дизайн

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ
Зав. кафедрой

Е.А. Гаврилюк
« 19 » 06 2021 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему: Концепция авторского графического романа

Исполнитель студент группы 784		Е. С. Филиппова
Руководитель доцент		Е. С. Левковская
Консультанты: по исследовательскому разделу доцент		Е. С. Левковская
по концептуальному разделу доцент		Е. С. Левковская
по технологическому разделу доцент		Е. С. Левковская
Нормоконтроль доцент, кандидат архитектуры		Н.А. Васильева

Благовещенск 2021

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет дизайна и технологий
Кафедра дизайна

УТВЕРЖДАЮ

Зав.кафедрой

Е. А. Тавричук
подпись И.О.Фамилия
« 19 » 04 2021 г.

ЗАДАНИЕ

К выпускной квалификационной работе студента

Филипповой Евгении Сергеевны

1. Тема выпускной квалификационной работы: Концепция авторского графического романа

(утверждено приказом от 05.04.2021 № 65.8-УЧ)

2. Срок сдачи студентом законченной работы 21 июня 2021

3. Исходные данные к выпускной квалификационной работе: исследование, проведенное в рамках преддипломной практики, зарисовки, концептуальные наброски

4. Содержание выпускной квалификационной работы (перечень подлежащих разработке вопросов): Понятие графического романа и формы творческих объединений, особенности визуаль-концепции, визуально-графические выразительные средства, объект разработки

5. Перечень материалов приложения: (наличие чертежей, таблиц, графиков, схем, программных продуктов, иллюстративного материала и т.п.)

Фотографии и цифровые иллюстрации, макет 2000 x 1000, макет, видеоролик

6. Консультанты по выпускной квалификационной работе (с указанием относящихся к ним разделов) Исследовательский раздел - Е.С. Левковская, концептуальный раздел - Е.С. Левковская, технологический раздел - Е.С. Левковская, нормоконтроль - Н.А. Васильева

7. Дата выдачи задания 21 апреля 2021

Руководитель выпускной квалификационной работы: Е.С. Левковская, доцент Кафедры дизайна
(фамилия, имя, отчество, должность, ученая степень, ученое звание)

Задание принял к исполнению (дата): 21 апреля 2021 Ем
(подпись студента)

РЕФЕРАТ

Курсовая работа содержит 60 с., 45 рисунков, 1 приложение, 11 источников.

ГРАФИЧЕСКИЙ РОМАН, КОМИКС, ИЛЛЮСТРАЦИЯ, ВЕРСТКА, ДИЗАЙН КНИГИ.

Графический роман – перспективный и активно развивающийся комиксный жанр, который имеет интересную историю, однако в России он начал набирать популярность только в 2010-х годах. Данный жанр комикса позволяет не только создать визуальную подачу истории, но и высказаться на серьезные и личные темы, отреагировать на актуальные события и поднять проблемы, которые обычно затрагиваются в литературе. Перед авторами графических романов открыто множество возможностей интерпретации своей истории. Для графического дизайнера этот жанр, в первую очередь, – хорошая возможность для экспериментов с версткой и площадка для самовыражения через подбор интересных графических решений подачи информации.

Цель: Разработать концепцию оформления авторского графического романа и создать прототип, на который можно опираться в дальнейшем, при разработке полного издания.

Задача: Ознакомление с наиболее подходящими теме аналогами и историей индустрии в мире и России в частности, создание единой системы верстки, разработка визуального стиля, создание иллюстраций и проектирование разворотов.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
1 Исследовательский раздел	6
1.1 Понятие графического романа и выявление жанровых особенностей	6
1.1.1 Основные черты графического романа	6
1.1.2 Возникновение и развитие жанра	10
1.2 Актуальность и потенциал жанра в России	16
1.2.1 Особенности развития графического романа в регионе	16
1.2.2 Известные представители жанра графический роман	19
1.3 Особенности подачи материала в комиксах	21
1.3.1 Известные визуальные приемы	21
1.3.2 Особенности авторского произведения, адаптируемого в качестве графического романа	23
2 Концептуальный раздел	26
2.1 Обоснование дизайн-концепции	26
2.2 Визуально-графические выразительные средства	29
2.3 Объекты разработки	44
3 Технологический раздел	57
Заключение	63
Библиографический список	64
Приложение А Исследовательский раздел	66

ВВЕДЕНИЕ

Графический роман – один из множества способов рассказать историю и высказаться на интересующую тему, и, будучи полноценным литературным произведением, графический роман встает на одну ступень с другими видами искусства: прозой, кино и театральными постановками. Однако, именно графический роман может стать площадкой для самовыражения графического дизайнера, так как большое внимание в данном жанре отведено верстке и общему визуальному оформлению. Работа с особой формой подачи материала и создание уникальной грамотной композиции разворотов являются важной частью при создании подобного произведения. Данные задачи зачастую являются компетенцией графических дизайнеров.

Цель выпускной квалификационной работы – создание концепции авторского графического романа, основанного на оригинальной истории, а также ознакомление со всеми этапами разработки уникального издания. Разработка полного издания, в котором будет реализована вся история, задуманная изначально, – большой и амбициозный проект, поэтому основной задачей дипломной работы будет являться разработка основной концепции: общего визуального наполнения и единой системы верстки.

Для выполнения этой задачи в работе были выделены несколько подзадач: ознакомление с наиболее подходящими теме аналогами и историей индустрии в мире и России в частности, создание единой системы верстки, разработка визуального стиля, создание иллюстраций и проектирование разворотов.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1 Понятие графического романа и выявление жанровых особенностей

1.1.1 Основные черты графического романа.

Прежде чем дать конкретное определение понятию «графический роман» и начать описывать его основные черты, необходимо ознакомиться с понятием «комикс», что оно из себя представляет и чем отличается от понятия, которое необходимо разобрать. Само слово «комикс» происходит от английского слова «смешной» и используется для обозначения серии иллюстраций, объединенных между собой единым сюжетом. Множество различных источников по-разному трактуют это понятие, существует большое количество синонимов и аналогов в разных странах и на разных платформах. Большая часть этих определений характеризует комикс как отдельный вид искусства, а не литературный жанр. Комикс может быть выполнен без использования текста, построенный полностью на визуальной подаче идеи. Если же текст присутствует в комиксе, то зачастую это диалоги, интегрированные в картинки посредством размещения реплик в специальных областях (bubble). Закадровый текст тоже может присутствовать в комиксах, обычно его размещают в прямоугольных рамках над иллюстрацией или под ней.

Сочетание вербальной и невербальной информации в графических романах и комиксах способствует наиболее полному ее восприятию. Графика играет большую роль при транслировании экспрессии и создании символических образов. Свое значение имеют не только характер изображения каких-либо элементов, но и она сами и выбор цвета. Цвета же выполняют реалистическую, символическую и эстетическую функцию. Наличие всех этих элементов и их взаимодействие между собой делает комикс не просто набором реплик и иллюстраций, а сложной системой знаков и символов. Комиксы несмотря на относительную новизну как самостоятельный вид искусства имеют богатую историю и огромное жанровое разнообразие.

Графический роман (с английского «графическая новелла») – это формат комикса. Авторы используют данный термин, чтобы выделить свою работу среди других комиксов, так как рисованные истории могут предстать в самых различных форматах и иметь разную смысловую нагрузку, а понятие «графический роман» подразумевает именно законченное сюжетное произведение большого размера, изданное на бумаге и в твердом переплете и обычно имеющее возрастное ограничение. Графический роман – целостное произведение с высоким качеством исполнения иллюстраций, которое отличается от других комиксных форматов ценой и количеством человек, которые работали над ним: как правило, от одного до трех. Это делает графический роман ближе к привычным литературным произведениям, чем к комиксам, процесс создания которых может требовать несколько сценаристов, редакторов и целую группу художников. Также графические романы выпускаются томами, как книги, а не выпусками, включающими в себя одну главу истории¹.

Графический роман является комиксом лишь технически, так как комикс – растяжимое понятие, объединяющее рисованные истории разных культур, временных промежутков и носителей. Графический роман является комиксом, но не всякий комикс является графическим романом. Помимо разбираемого в статье жанра понятие комикс включает в себя веб-комиксы, мангу и другие вариации этого жанра из стран Азии, газетные комиксы и стрипы (их аналог, перебравшийся в интернет), а также периодические комиксные издания.

Веб-комиксы – разновидность комиксов популярная в интернете, так как имеет наиболее удобный формат для считывания с экрана. Большая часть подобных комиксов ориентирована на мобильные устройства и может представлять из себя либо длинную ленту, в которой кадры комикса идут друг за другом, либо множество картинок, которые содержат по одному кадру и комплектуются в один пост, либо единый блок из нескольких кадров (обычно не более четырех). Как правило такие комиксы создаются для демонстрации одной шут-

¹ Графический роман [Электронный ресурс]. – URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%80%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D0%BD (дата обращения 01.03.2021).

ки и нередко являются частью большой серии под авторством одного человека, где каждый новый выпуск рассказывает небольшую историю или иллюстрирует шутку или жизненную ситуацию. Комиксы-ленты могут рассказывать большую историю, разделенную на главы. Чаще всего выполнены в цвете и пользуются популярностью на различных интернет-площадках (см. рис. А.1 приложения А).

В Японии комиксный жанр представлен черно-белыми комиксами, которые называются мангой. Эта разновидность характерна только для Японии. Основной чертой является черно-белое ручное исполнение, манга рисуется с помощью пера и туши даже в наши дни, а различные текстуры создаются при помощи специальной клейкой бумаги, на которую нанесен рисунок, - скринтонов. Цветные страницы встречаются относительно редко и также выполнены в ручную. Другая отличительная черта сформировалась из-за особенностей японского письма, так как японцы читают текст справа налево. Последовательность кадров в манге придерживается этого правила. Японские комиксы издаются в журналах по главе в неделю или в месяц (это зависит от формата журнала) сразу по несколько серий от разных авторов. Дешевизна бумаги этих журналов обеспечивает их низкую цену и доступность, мангу читает большой процент населения Японии. После того, как в серии наберется достаточное количество глав, их комплектуют в тома, которые имеют цветную обложку и выпускаются в твердом переплете. Манга пользуется большой популярностью не только на родине, но и за границей, где комиксы не только переводятся на другие языки, но и издаются в печатном виде. Также манга очень часто является источником для адаптации в качестве мультсериалов и полнометражным мультфильмов (см. рис. А.2 приложения А).

Манхва – жанр актуальный для Кореи, который может издаваться на различных носителях. Однако самым распространенным форматом считается электронный, в котором кадры komponуются в длинную ленту. Такие комиксы чаще всего являются цветными и представляются наиболее удобным форматом для чтения с телефона, так как напоминают ленту публикаций в соцсети. Поряд-

док чтения кадров отличен от порядка в манге, так как в корейском языке присутствуют другие языковые нормы. Манхва может встречаться в печатном виде и в своем исполнении быть максимально похожей на мангу, однако читаться она будет уже в ином порядке.

Китайский эквивалент комикса называется маньхуа и так же как и манхва имеет множество интерпретаций.

Газетные комиксы можно назвать прародителем комикса, каким его знают сейчас. Еще в тридцатые годы в газетах уделялось место для небольших историй, которые обычно не занимали больше страницы. Многие газетные сериалы дали начало мульт- и кинофраншизам: Гарфилд, Семейка Аддамс.

Также существуют большие серии комиксов, которые издаются отдельными главами (около 20 страниц) в печатном виде, а после издания определенного количества глав их объединяют в тома. Обычно они являются цветными и ориентированы на детскую и подростковую аудиторию, но также встречаются и взрослые серии. Наиболее популярными издателями в этой сфере являются Marvel Comics и DC Comics, специализирующиеся на создании рисованных историй о супергероях (см. рис. А.3 приложения А). Некоторые популярные мультипликационные персонажи получили свои серии комиксов, например, «Микки Маус» и «Дональд Дак» от Disney и «Том и Джерри».

Основным отличием графического романа от других интерпретаций комиксного жанра является принадлежность к литературным произведениям, что доказывает ранее упомянутое присуждение графическому роману литературной премии, которая ни до 1992 года, ни после не присуждалась комиксу.

Жанр имеет большой драматургический потенциал, он во многом схож с литературой, но имеет черты, которых прозе как раз недостает – все они основаны на визуальной составляющей графически новелл. Однако, цель у привычных литературных произведений и графических одна – рассказать историю. Некоторые общепризнанные литературные шедевры (например, «Мастер и Маргарита» М. А. Булгакова) были интерпретированы в качестве графических романов, что помогло по новому взглянуть на известную историю. Визуализа-

ция событий, изображение интерьеров помогают передать эпоху, настроение и задать тон происходящего. В некоторых моментах эта черта графически романов становится особо важной, так как читатель может не знать о визуальном облике предметов описываемых автором, потому что события происходят далеко в прошлом, либо в вымышленном мире автора.

В повествовательном моменте у графического романа больше всего сходств с жанром пьесы. В обоих преобладают реплики персонажей, присутствуют редкие ремарки и практически не встречается описательного текста. И если пьеса создается для того, чтобы ее сыграли в театре, где декорации и актерская игра компенсируют отсутствие описаний, то графическая новелла для этих целей использует иллюстрации и особую компанию кадров, призванную отобразить действие².

Таким образом к особенностям жанра графического романа можно отнести: высокое качество рассказываемой истории, «серьезность» поднимаемых тем, драматургический подход к повествованию, большой объем, упор на диалоги и повествование через иллюстрации, высокое качество иллюстраций, небольшое количество создателей одного произведения, литературность.

1.1.2 Возникновение и развитие жанра.

Рисованные истории берут свое начало еще в пятнадцатом веке и имеют отличный вид от современного комикса, однако являются его предшественниками: так прародителями нынешних рассказов картинка могли быть серии гравюр, европейские карикатуры, древнерусские лубки или даже наскальные рисунки.

Многие исследователи склонны считать началом комиксной культуры появление картинок, изображающих библейские сюжеты с подписями, в шестнадцатом веке в Валенсии и Барселоне. Со временем подобный формат набирал популярность и распространился по всей Европе, постепенно наращивая количество описываемых тем, переставая носить исключительно религиозный характер.

²Юдин Л. А. Драматургический потенциал графического романа / Юдин Л. А. – Уральский филологический вестник. Серия: Драфт: молодая. – 2014. – № 5 – с.317-323.

В развитие жанра большой вклад вносили живописцы и карикатуристы. В 1810-х годах иллюстрированная Томасом Роулэндсоном поэма Уильяма Комба «Путешествие доктора Синтаксиса в поисках живописного», которая издавалась в журнале, стала настолько популярной, что было принято решение выпустить ее отдельным изданием. Благодаря этому художнику среди карикатуристов появилась тенденция публиковать в журналах свои работы. Другой иллюстратор из того же временного промежутка – Рудольф Тепфер – работал над серией юмористических историй со своими персонажами, где изображения сопровождалось авторскими ремарками. Художник не был намерен публиковать свои работы, однако показывал их друзьям, среди которых оказался автор знаменитого произведения «Фауст» Иоганн Вольфганг фон Гете. Он порекомендовал художнику отнести свои наработки в печать, которые в дальнейшем стали настолько популярными, что были переведены на другие языки.

В 19 веке жанр активно распространялся и продолжал носить по большей части юмористический характер. От просто иллюстрированных книг новый жанр отличался наиболее тесной связью текста и картинок, эта черта пройдет через время и станет главной особенностью жанра. В Соединенных Штатах Америки выпуск комиксов берет свое начало в конце 19 века. Именно в Америка впервые появляется комикс, который вводит облака с репликами персонажа и его мыслями. Ранее под эти нужна отводили место внизу или вверху кадра, а иногда реплики размещали прямо поверх персонажа. Комиксы печатались в газетах и большой промежуток времени не были самостоятельным изданием.

Тридцатые года в США стали прорывным временем для комиксов, тогда они начали издаваться отдельно в выпусках, посвященных исключительно историям в картинках. Временной отрезок, включающий тридцатые, сороковые и пятидесятые, принято считать золотым веком комиксов. В 1938 году вышел первый выпуск ActionComics. В этот период появляются комиксы о самых культовых супергероев, которые сохранили свою популярность до наших дней: Супермэн, Капитан Америка, Чудо-женщина и многие другие. Они были популярны и за пределами штатов. С началом второй мировой войны комиксные ге-

рои стали бороться с нацистами на страницах изданий, так как в комиксах нередко поднимались актуальные темы. Однако, на страницах комиксов тех лет было отведено место не только для супергероики, но и для многих других жанров. К примеру, диснеевские герои тоже получили свои линейки комиксов.

После войны интерес читателей к супергероям значительно упал, и ситуация изменилась к концу пятидесятых в связи с появлением «кодекса комиксов», который ограничивал количество материалов, которые могли демонстрироваться в изданиях. Сократилось количество жестокости и шокирующих сцен, под нож пошла ненормативная лексика, критика церкви и власти, что повлияло на закрытие некоторых издательств. Однако благодаря этому образ супергероев стал более светлым.

В шестидесятых годах оформились две наиболее крупные конкурирующие комиксные вселенные – MarvelComics и DC Comics. В эти годы Стэном Ли были придуманы такие известные персонажи как Человек-паук, Железный человек, Тор, Люди-Х и многие другие. Их взаимоотношения и характеры стали более живыми и сложными, что пробудило интерес новых читателей к комиксам. Авторы, желающие высказаться на запрещенные кодексом темы тоже находили способ публиковаться и создали свое подпольное сообщество.

В семидесятых комиксная цензура немного смягчилась и разрешила публиковать работы, рассказывающие о сверхъестественных существах, и вернула жанр ужасов. Сюжеты комиксов стали серьезными и остросоциальными, сами герои стали более уязвимыми и обзавелись личными проблемами. Важные сюжетные герои начали погибать и терять близких людей прямо на страницах комиксов. Появляются истории-кроссоверы конкурирующих издательств. Улучшается и усложняется стиль рисовки и технология печати, появляются специализированные тематические магазины комиксов.

Последние тридцать лет для индустрии комиксов «кодекс комиксов» становится все менее значимым при выборе тем и образов. Сюжеты становятся заметно мрачнее, а антигерои смещают героев со своих позиций. Наиболее яркими представителями подобных комиксов (которые уже можно назвать графич-

ческими романами) являются «Хранители» Алана Мура и «Город грехов» Фрэнка Миллера. Появляются издания, специализирующиеся на комиксах для взрослых. Голливуд заинтересован в экранизации комиксов и дает начало нескольким комиксному киновселенным. Фанатское сообщество любителей комиксов расширяется, и сами комиксы становятся частью мировой культуры³.

В Европе комиксный жанр тоже активно развивается и по сей день. Отдельного внимания заслуживает франко-бельгийская школа комиксов. Французский язык очень распространен в Европе, на нем разговаривают не только во Франции, но и часть населения Бельгии, Люксембурга и Швейцарии. Единая языковая среда позволяет участвовать в творческом процессе большому количеству людей, не обращая внимание на национальную принадлежность. Также к данной среде может подключаться франкоговорящие группы за пределами Европы: некоторые области в Канаде (например города Квебек и Монреаль), Французская Полинезия и Французская Гвиана.

В течение 19 века ситуация с комиксами в Европе была похожа на ситуацию в Штатах: некоторые художники карикатуристы и мультипликаторы рисовали истории, состоящие из нескольких панелей, текст располагался не в облаках, а под картинками.

В начале 20 века комиксы публиковались в газетах точно также как и их аналоги за океаном. Самостоятельно они не издавались. После окончания первой мировой войны французский художник Ален Сен-Оган становится популяризатором западного комического стиля в Европе и активно использует пузыри для демонстрации реплик и мыслей персонажей. Однако, текст в европейских комиксах все еще сохраняет свои преобладающие позиции на несколько десятилетий вперед. В те времена несколько художественных журналов публиковали комиксы, некоторые из них продолжают существовать и сегодня и пользуются

³Краткая история комиксов: как «рисованный» жанр стал популярным и почему его любят до сих пор [Электронный ресурс]. – URL: <https://kanobu.ru/articles/kratkaya-istoriya-komiksov-kak-risovannyij-zhanr-stal-populyarnym-i-pochemu-ego-lyubyat-do-sih-por-375889/> (дата обращения 04.06.2021).

поддержкой именитых художников-комиксистов, однако их популярность не вышла за пределы Франции.

Одним из первых художников по комиксам Бельгии был Жорж Проспер Реми известный под псевдонимом Эрже. Он рисовал комиксы о приключениях Тинтина(см. рис. А.4 приложения А), первый комикс из этой серии был опубликован в 1929 году. Комиксы о Тинтине сразу стали популярными, и художник решил выпускать их отдельными томами в твердом переплете. По началу данные комиксы носили легкий юмористический характер и изобиловали расистскими и политическими шутками, однако продолжения истории стали приобретать серьезный характер. В бельгийскую комиксную школу Эрже привнес ту самую речь персонажей, передаваемую в пузырях.

Другой художник из Венгрии Пол Винклер еще больше приблизил европейский комикс к его современному облику. Сначала его работы издавались в ежемесячных журналах, позже он заключил соглашение на издание восьмистраничного еженедельного комикса «LeJournaldeMickey». Такой формат пришелся по душе читателю, и издатели начали публиковать американские серии. Подобные комиксные серии приобрели популярность и в Бельгии, и во Франции. В тридцатые года в этих странах выходило множество журналов, которые включали в себя огромное количество западных комиксов, но также и региональных, французские комиксы популяризировались в Бельгии, бельгийские – во Франции.

Во времена войны импортировать рисованные истории из Америки оказалось практически невозможным. Немецкие оккупанты запрещали к просмотру, по их мнению, сомнительные американские медиа. Однако, из-за ограниченный спрос на них даже не смотря на военное время только возрос. Некоторые французские художники начали заниматься анимацией и комиксами. Они занимались продолжением некоторых американских комиксов, которые нельзя было раздобыть в стране, это занятие помогло им лучше понять строение западных комиксов и применяемые в них эффекты. Подобные работы не могли принести художникам успеха, поэтому, цепляясь за возможность быть опубли-

кованными, они придумывали своих собственных героев и истории, а полученный во время рисования продолжений опыт, помог им подняться в индустрии. Многие известные художники Франции и Бельгии начинали свою работу в этот период.

Некоторым журналам, издательствам и художникам не удалось пережить войну, другие же были обвинены в пособничестве нацистам и отправились отбывать заключение (часть из них вскоре были освобождены). Журналы восстанавливались в течение десятилетий.

В конце пятидесятых начали появляться комиксы, направленные на подростковую аудиторию, например серия комиксов про Астерикса. Также издаются сатирические комиксы и комиксы для взрослых. В шестидесятые сформировалась группа издателей, которая почти полностью захватила рынок комиксов, туда входили «Dargaud», «LeLombard» и «Dupuis». Новоприбывшие художники ориентировались на них, чтобы достичь успеха в индустрии. Французские и бельгийские комиксы стали пользоваться популярностью в других странах Европы и издаваться там.

С появлением андеграундного комикс-творчества в Соединенных Штатах в Европе начали появляться журналы, которые популяризировали данное явление там. Для распространения данных комиксов не пришлось прилагать много усилий, и они стали популярными с самого начала, что привело к вниманию со стороны Комиссии по надзору. Комиксы для взрослой аудитории оказали большое влияние на индустрию.

За всю истории комиксный жанр в Бельгии и Франции смог развиваться достаточно, чтобы стать национальным достоянием на равне с литературой и кинематографом и удостоиться поддержкой министерства культуры. В настоящее время европейские комиксы становятся более авторскими и художественными, больше заслуживающими называться графическими романами. Упор де-

ляется на глубокий проработанный и высокое качество визуального оформления⁴.

1.2 Актуальность и потенциал жанра в России

1.2.1 Особенности развития графического романа в регионе.

В России во времена Советского Союза не сформировалась комиксная культура, а с наступлением перестройки, когда люди начали постепенно приобщаться к западной культуре, комиксы не получили большую популярность. Это объясняется еще и тем, что, когда персональные компьютеры стали доступны в семьях и специализированных заведениях, люди переключились на цифровые развлечения и вся печатная индустрия ушла в забвение: старшее поколение предвзято относилось к комиксам и считало их «забавой для детей», младшее поколение было увлечено видеоиграми и практически не имело интереса к печатной продукции. Исторически у графического романа не было шанса в России, его не воспринимали как полноценный жанр: комикс, посвященный временам холокоста, снимают с продажи в московских магазинах в день празднования победы в Великой Отечественной войне под предлогом наличия свастики на обложке, данное событие сопровождается комментариями о том, что столь серьезные и трагические темы не могут быть рассмотрены в комиксах. Однако, в 2010-х на фоне возросшего интереса к литературе в целом комиксы получили свою долю популярности. С 2007 года в Санкт-Петербурге проводится фестиваль комиксов, в России начинают появляться авторы, которые работают не только в жанре небольших комиксов, но и выпускают большие целостные произведения.

Одним из наиболее ярких явлений в популяризации комиксов и графических романов в России в наше время является Бумфест – фестиваль, посвященный комиксам и их любителям. Он проводится каждый год в последние выходные дни сентября с 2007 года. Фестиваль является международным, что позволяет его посетителям увидеть выставки, лекции и мастер-классы не только отечественных представителей индустрии, но и зарубежных. В качестве гос-

⁴Bandedessinée [Электронный ресурс]. – URL: https://en.wiki2.wiki/wiki/Bande_dessin%C3%A9e (дата обращения 20.02.2021).

тей на фестиваль приглашаются известные комиксисты, издатели и художники из множества европейских стран и США. Отечественные и западные специалисты обмениваются опытом, а начинающие авторы могут получить советы и поучаствовать в конкурсах. Самым примечательным из них является конкурс рисованных историй, участниками которого становятся молодые авторы из разных стран. Для участия в конкурсе необходимо нарисовать оригинальную историю до трех страниц формата А3 на заранее объявленную тему. Победитель получает возможность устроить свои персональную выставку на фестивале в следующем году а также разработать оформление на следующий год. Участники конкурса делаться на три возрастные категории, что позволяет приобщиться к искусству создания комикса не только взрослым, но детям. Благодаря фестивалю появилось издательство Бумкнига, которое занимается издание неформальных комиксов и активно поддерживает отечественных авторов⁵.

В 2010-е годы комиксная индустрия в России набирает обороты: появляются не только независимые авторы, работающие над собственными историями в одиночку, но и большие издательства, которые к 2021 году успели выпустить около сотни выпусков комиксов в одной серии и сформировать фанатское сообщество вокруг нее. Издательства активно занимаются покупкой лицензий на перевод и издания зарубежных комиксов и манги. Среди подобных издательств «Комильфо» занимается выпуском в России комиксов Marvel, «Время приключений», авторских комиксов «Скотт Пиллигрим», «Прибытие» и других, также издательство занимается публикацией отечественных комиксов. В какой-то момент издательства получают достаточную поддержку, чтобы открыть собственный магазин, специализирующийся на продаже книг издательства, но иногда издательства появляются из самих специализированных магазинов. Так произошло с издательством JellyfishJam, которое выросло из сети магазинов «Чук и Гик». Данное издательство также занимается выпуском комиксов Marvel и некоторых неформальных работ в различных жанрах включая

⁵Бумфест [Электронный ресурс]. – URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D1%83%D0%BC%D1%84%D0%B5%D1%81%D1%82> (дата обращения 08.06.2021).

хоррор, а также русские комиксы. Издательство «Азбука» обладает исключительным правом на выкупе комиксов DC и Vertigo России и занимается изданием японской манги, однако выбирает наиболее популярные серии, например «Атаку Титанов» и «Тетрадь смерти». Издательство «КомФедерация» ориентируется на российских авторов и независимые комиксы, их цель – предоставить читателю нечто отличное от привычного комиксного жанра – супергероику. Издательство Bubbleнаоборот специализируется на производстве собственных супергеройских комиксах: начиная с 2012 года они выпускали четыре ежемесячные линейки комиксов, на данный момент их около восьми, самая длинная из которых насчитывает 100 выпусков. Также издательство открыло собственное кинопроизводство, и в апреле 2021 года вышел фильм «Майор Гром: Чумной Доктор», основанный на серии комиксов «Майор Гром», рассказывающей о работе полицейского из Санкт-Петербурга. Комиксы смогли собрать огромное количество почитателей, однако фильм провалился в прокате по множеству причин, хотя был неплохо оценен в среде кино. Издательство XL Media позволяет читателям из России знакомиться с творчеством японских авторов манги уже с 2005 года, за все время они перевели и издали множество известных серий, также издательство занимается выпуском артбуков и иногда обращает внимание на западные комиксы⁶.

Помимо больших издательств существует множество маленьких, а также авторы и комиксные проекты, которые издаются независимо. Индустрия комиксов активно развивается, появляются сети магазинов, которые посвящены исключительно продаже комиксов, однако и в обычных книжных магазинах все чаще можно встретить стеллажи, посвященные исключительно комиксам и графическим романам.

⁶Ликбез по комиксологии [Электронный ресурс]. – URL: https://www.tvoybro.com/exclusive/59365605938000000_gid-po-izdatielstvam-fiestivaliam-i-prochim-fintfliushkam (дата обращения 04.06.2021).

1.2.2 Известные представители жанра графический роман.

За издательство графических романов российских авторов в основном отвечает издательство «Бумкнига», которое было создано благодаря фестивалю комиксов в России. За годы своего существования с 2008 года издательство выпустило свыше двадцати книг в жанре, а в 2009 году, изданный «Бумкнигой» роман список лучших альтернативных комиксов в рамках международного фестиваля комиксов в Ангулеме во Франции.

Одним из наиболее примечательным автором в жанре является Аскольд Акишин – иллюстратор и художник по комиксам (см. рис. А.5 приложения А). Помимо создания собственных произведений он занимался иллюстрированием известных представителей литературного жанра, например, роман «Мастер и Маргарита» Булгакова и произведения Лавкрафта. Среди оригинальных произведений Аскольда стоит отметить «Лес» – роман, в котором упор сделан на визуальное повествование, а персонажи не произносят ни одной реплики, роман повествует о соприкосновении внутреннего мира человека со внешним. Иллюстрации выполнены в линейно-пятновой технике. Другая работа «Командировка» рассказывает о советских временах с налетом фантастики, о прибытии работника в город, где расположен космодром Байконур, и связанных с этим необычных событий. Также примечательной работой является «Моя комикс-биография», в которой автор описывает этапы своей жизни, связанные с творчеством. В 2019 и 2020 году Аскольд Акишин выпустил иллюстрированные истории о Николае Гумилеве и Анне Ахматовой в соавторстве. Множество работ автора посвящено реальным историческим личностям, также он принимает участие в различных сборниках рисованных историй⁷.

«Лиса и Заяц» от Игоря Олейникова является более взрослой и мрачной версией известной сказки. Книга содержит необычные иллюстрации, наполненные стилизованными образами животных, и имеет квадратный формат.

«Дневник штормов» Юлии Никитоновой напоминает сборник заметок путешественников, основанный на пережитом автором путешествии, борьбой с

⁷Российские графические романы и комиксы [Электронный ресурс]. – URL: <https://hudozhnikov.ru/series/rossiyskie-graficheskie-romany-i-komiksy> (дата обращения 15.06.2021).

ментальными заболеваниями, знакомству с людьми, получении новых эмоций и восстановлении гармонии с самим собой. Данный комикс выполнен в линейно-пятновой технике и по своей верстке и подаче информации напоминает традиционный комикс (см. рис. А.6 приложения А).

Есть в российском сегменте и графические романы от других издательств. Так в 2018 году «КомФедерация» выпустила роман «Непризнанные государства» за авторством Ольги Лаврентьевой. Комикс выполнен в небрежной коллажной манере и является сборником небольших историй и самых разных попытках людей в современном обществе основать свое государство. Истории, вошедшие в сборник основаны на реальных событиях, однако они претерпели некоторые изменения и художественное переосмысление. Представленные в комиксе истории имеют небольшое количество участников и, как правило, заканчиваются с положительным исходом⁸.

Множество других авторов создают графические романы, в которых они рассуждают о жизни: можно встретить цветные, черно-белые работы, романы без слов или какие-либо неформальные подачи повествования.

Все эти работы объединяет желание авторов высказаться на интересующие их темы или поделиться личным опытом. Затрагиваемые авторами проблемы тяжелы для восприятия юного читателя, поэтому все эти произведения направлены именно на взрослую аудиторию. Многие из существующих на данный момент отечественных комиксов и графических романов были изданы во второй половине 2010-х годов, что говорит о востребованности данного жанра и большой интерес не только творцов, но и читателей.

1.3 Особенности подачи материала в комиксах

1.3.1 Известные визуальные приемы.

⁸22 графических романа для ценителей литературы [Электронный ресурс]. – URL: <https://u24.ru/news/50434/22-graficheskikh-romana-dlya-ceniteley-literatury> (дата обращения 22.05.2021).

Для формирования цельного и связного повествования графические романы располагают рядом приемов: вербальными, визуальными и смешанными. Они позволяют подать сюжет уникальным образом и даже позаимствовать некоторые приемы постановки кадра и их комбинаций из кино. Однако романы могут позволить читателю остановиться на минуту, осмыслить увиденное и прочитанное или получше рассмотреть детализированные картины, чего не может себе позволить кино с его динамикой и постоянной нуждой в смене кадра. К вербальным приемам могут относиться комментарии автора или рассказчика, вербальные тематические повторы, включения в повествования стихотворений или песенных текстов, использования слов из других языков. К визуальным – особая композиция кадров, вариативность их размеров и форм, выбор определенной палитры или концентрация на контрасте черного и белого, зоометафора и другие. К смешанными – хронотопы мотивов, паралингвистическое оформление текста (вздохи, смех, паузы и т. д.), заглавие романа и глав. Данные приемы делают жанр уникальным в подаче истории⁹.

Так как графический роман – относительно молодой жанр, он все еще формирует свои характерные особенности и увеличивает список приемов, которыми могли бы воспользоваться авторы для передачи информации. Но он все еще имеет ряд проблем, которые требуют решения и над которыми стоит поразмыслить авторам, стремящимся развивать графические романы. Одной из таких проблем является адаптация закадрового текста, который при раскадровке обычно размещается в специальных рамках. Если текста слишком много, то его либо разбивают на небольшие абзацы, которые сопровождаются иллюстрациями с общими планами, либо добавляют в один большой текстовый блок – так или иначе читать его в такой подаче неинтересно и утомительно. Эта проблема может решиться по-разному: от переложения текста в визуальные образы до создания уникальной схемы верстки, учитывающей большие объемы текста. Решения подобных проблем развивает жанр графического романа и создает

⁹Мельничук Т. А. Реализация текстовых стратегий в графическом романе на примере графического романа А. Шпигельмана «Maus: a Survivor's Tale» / Мельничук Т. А. – Политематический сетевой электронный научный журнал Кубанского государственного аграрного университета. – 2012.

большее разнообразие подачи информации, что увеличивает возможности авторов, позволяя им высказываться на разные темы и сформировать уникальный авторский стиль.

Если разбирать комикс на элементы, можно понять всю его структуру, с помощью каких вещей до читателя доносится информация. Среди элементов и смежных понятий, которые лучше помогут разобраться в строении комиксов можно встретить (см. рис. А.7 приложения А):

- Разворот – две страницы, стоящие рядом при просмотре страниц издания. Эти страницы могут как образовывать единое изображение, так и быть разбиты на два абсолютно разных сегмента.

- Кадр (фрейм) – отдельное изображение в комиксе, ограниченное рамкой. На одной странице может содержаться от одного кадра (в таком случае этот кадр будет называться полосным) до семи, а в отдельных случаях до девяти.

- Закадровый текст – авторский текст, который располагается в специальной рамке, он может принадлежать как герою, который делится с читателем своими мыслями и намерениями, так и рассказчику, который описывается ситуацию или сообщает время и место событий. Поле с закадровым текстом может располагаться как сверху кадра, так и внизу в зависимости от того, какую смысловую нагрузку несет сам текст.

- Канавка (гаттер) – расстояние между кадрами, которое служит для того, чтобы отделить их друг от друга. Это расстояние может быть каким-либо цветом, что может нести смысловую нагрузку. Например, в манге для того, чтобы показать события прошлого, цвет канавки с белого меняется на черный. Этот прием довольно распространен, но не всегда может значить одно и то же, и символичность цвета канавки зависит от самого автора и его методов подачи сюжета. В некоторых случаях канавка может отсутствовать вовсе, а кадры будут располагаться плотно друг к другу, разделенные полосой или собственной относительной контрастностью.

- Звуковой эффект – специальная шрифтовая композиция, используемая для отображения звука. Составляется из готового шрифта или рисуется вруч-

ную, часто напоминает граффити или грубую надпись от руки в зависимости от характера звука.

- Пузырь (баббл) – специальное поле, отведенное для размещения реплики персонажа. Чаще всего является круглым или овальным, однако может принимать любые формы. Для наибольшей контрастности с окружением пузыри имеют белую заливку, черную обводку и черный текст внутри, однако некоторые авторы раскрашивают пузыри и текст в них разными цветами, чтобы читатель мог с легкостью отличать реплики одного персонажа от реплик другого. Шрифт, форма облака и цвет может подбираться исходя из характера самого персонажа. Например, в комиксах Marvel персонажи, чьи образы были позаимствованы из скандинавской мифологии, получили в качестве отличительной черты своих реплик шрифты с этническим мотивом. Помимо характера и происхождения персонажа форма пузыря может отображать настроение, с которым была произнесена реплика: если персонаж кричит, то его пузырь может иметь рваные края или любой другой отличительный элемент¹⁰.

1.3.2 Особенности авторского произведения, адаптируемого в качестве графического романа.

Для адаптации в качестве графического романа была выбрана одна из авторских концепций, которая в ходе разработки получила название «FUSION». Данная история разворачивается в провинциальном американском городе, который не смотря на небольшие размеры имеет хорошую музыкальную школу с богатой историей. Главная героиня по имени Лаура, которая занималась вокалом в детстве, покинула город еще в начальной школе. Сейчас она ищет подходящий сюжет, чтобы защитить диплом по журналистской специальности, параллельно пытаясь оклематься после смерти давнего школьного друга. Звонок от одного из жителей городка заставляет ее вернуться и взяться за расследование череды странных смертей в надежде, что она сможет больше узнать о смерти своего друга.

¹⁰Столярова Л. Г. Анализ структурных элементов комикса / Столярова Л. Г. – Известия Тульского государственного университета. Гуманитарные науки. – 2010.

Основная особенность данной истории заключается в особенностях самого детективного жанра – наличие большого количества диалогов, монологов, размышлений и демонстрация улик. Большую часть повествования героиня с кем-либо разговаривает, размышляет о сложившейся ситуации, анализирует полученную информацию. Большую часть сюжета не происходит никаких динамичных событий и экшн эпизодов, обычно свойственных комиксам. История могла бы быть легко адаптирована в книжном формате, однако из-за специфики описываемой темы, музыка наиболее точно отображает атмосферу истории, а визуальные образы помогают подкрепить ее создать необходимое для прочтения настроение. Графический роман – жанр, который может наиболее точно и полно отобразить авторскую задумку, донести до читателя все образы и создать детективный концепт, в котором читатель будет расследовать загадку параллельно с главной героиней. Графический роман может выглядеть по разному и по разному подходить к подаче информации: если повествование требует внедрить авторскую речь, которая описывала бы чувства героя или события, которые необходимо оставить без визуального сопровождения, это без проблем можно оформить в графическом романе. С другой стороны, сюжетные моменты не допускающие конкретики, детали, которые читатель должен заметить сам, а не напрямую вычитать из текста, можно оформить в визуальной подаче, зашифровав в иллюстрациях намеки на грядущие события в романе.

Графический роман – гибкий жанр, который позволяет более изобретательно подойти к подаче информации и использовать элементы, свойственные кинематографу: экспериментировать с углом камеры, оставлять читателя наедине с закадровым голосом, использовать немые сцены или интересные переходы между ними, делать сцены, происходящие в разных местах и временных промежутках, визуально различными между собой. Все эти приемы можно использовать в оформлении страниц будущего романа.

Целевая аудитория адаптируемой истории – молодые девушки от 16 до 18 лет, которых интересует литература или комиксы, они много времени проводят в соцсетях и за прослушиванием музыки, однако тяготеют к эстетике че-

го-то устаревшего, например к фотоаппаратам моментальной печати, старым книгам или музыкальным проигрывателям для виниловых пластинок. Музыка часто помогает им переместиться в разные временные промежутки и места. Желание побывать в маленьком провинциальном американском городке может побудить их к покупке романа, даже если они никогда на самом деле не прочтут его физическую копию, однако иметь красиво оформленное издание у себя на полке привычная для них вещь.

2 КОНЦЕПТУАЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1 Обоснование дизайн концепции

Оригинальная история, которую планируется перенести в формат графического романа является легким детективом в современном сеттинге американского провинциального городка. Сюжет рассказывает о молодой девушке по имени Лаура, которая заканчивает университет и получает специальность журналиста. Внезапная смерть друга детства Лауры и последовавший за ней телефонный звонок вынуждают ее вернуться в родной город, чтобы расследовать серию убийств, которые на первый взгляд никак между собой не связаны.

Вся историю укладывается в семь дней повествования и соответственно поделена на семь объемных глав. Из-за больших размеров произведения в рамках дипломного проекта было принято решение предоставить лишь концепцию и полностью проиллюстрировать только первую главу, уложив ее в формат выпуска с уникальным дизайном обложки. Если концепция будет развиваться в будущем, то история будет издана единой книгой в твердом переплете, а главы будут иметь обложки в едином стиле.

Графический роман наиболее всего подходит для адаптации данной истории, так как вдохновлен музыкой и визуальными образами, сама история подразумевает визуальную подачу и погружение читателя в атмосферу городка с помощью визуальных образов. Музыка является не только частью атмосферы, но и полноценным героем повествования – персонажи часто слушают какие-либо композиции или даже исполняют их, так как сюжет строится вокруг музыкальной школы, преподавателей и ее выпускников. Для истории был создан специальный плейлист, однако для внедрения музыки в графический роман требуется особое решение. Полный список песен будет вынесен в начале книги с примечанием, что на нужной странице появится сноска с просьбой включить ту или иную композицию. Также, чтобы напоминать читателю о значимых саунтреках каждой главы, они будут вынесены на закладки, которые будут оформлены в стиле плеера смартфона, вместо обложки альбома к треку будет прилагаться иллюстрация. Всего закладок будет семь, каждая посвящена своей главе. Другим примером интеграции музыки в текст может служить эпизод, в котором Лаура исполняет песню: читателям предлагается не только включить

трек на своем устройстве, но и прочитать его текст, который оформлен на отдельной странице.

В номер-прототип войдут первая глава произведения и закладка к первой главе, однако концепция будет включать в себя обложку полного издания, обложку первой главы для полного издания, форзац и нахзац, которые планируется выполнить с помощью паттерна, составленного из пиктограмм, а также некоторые дополнительные иллюстрации и страницы.

Так как оригинальная история писалась под впечатлением от музыки и различных фотографий, за вдохновением для визуального оформления было принято решение обратиться к ним же – это поможет создать более целостный образ городка и четкую атмосферу. В качестве основного цвета был выбран оранжевый – цвет заката, который будет обозначать приближение опасности, но также была составлена более спокойная дневная палитра (см. рис. 1).

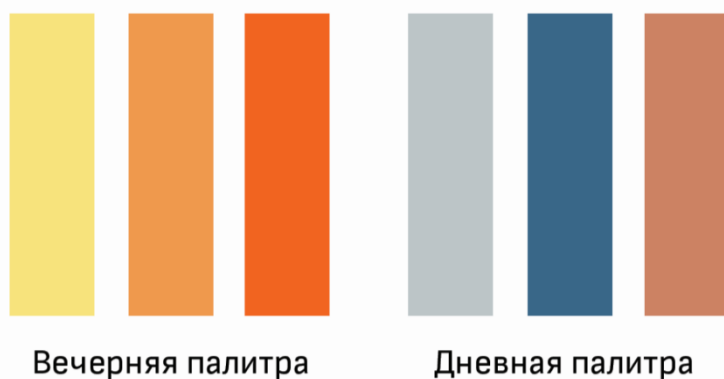


Рисунок 1 - Палитра

Вечерняя палитра состоит из желтых, красных и оранжевых оттенков, которые контрастируют с темными тенями и серо-коричневым окружением и одеждой персонажей. Вечер – время, когда ключевые персонажи пересекаются наиболее часто, поэтому наиболее значимые сюжетные моменты происходят на закате. День – этап расследования, более спокойный период, дневная палитра включает синий и голубой – спокойные цвета, а также теплые цвета, которые при холодной освещении образуются в тенях. Голубой часто сталкивается с оранжевым, так как это противоположные цвета, и при холодном свете, теплый появляется в тени, а при теплом оранжевом, тени окрашиваются голубым (см. рис. 2).

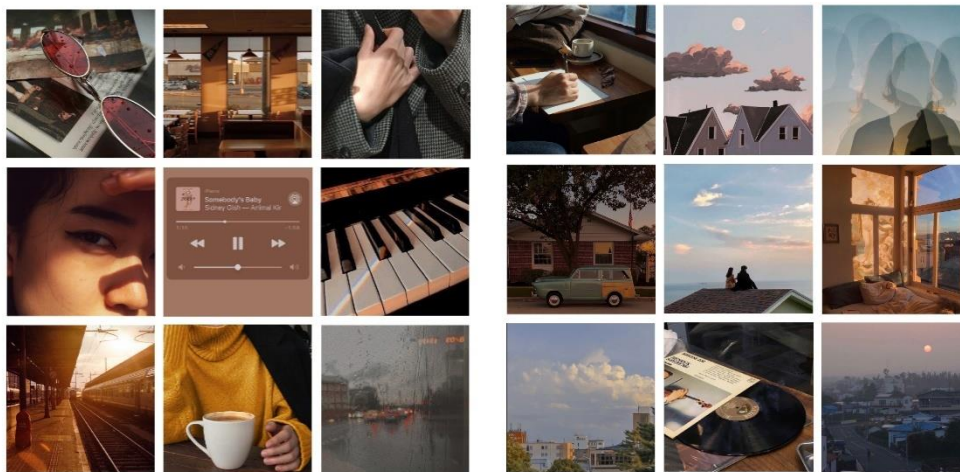


Рисунок 2 – Подборка по палитрам

Местом действия является вымышленный провинциальный город, который имеет центр с трехэтажными и четырехэтажными сооружениями, а также несколько кварталов частных домов. Данные кварталы имеют характерную застройку, которая задает колорит американской провинции (см. рис. 3).

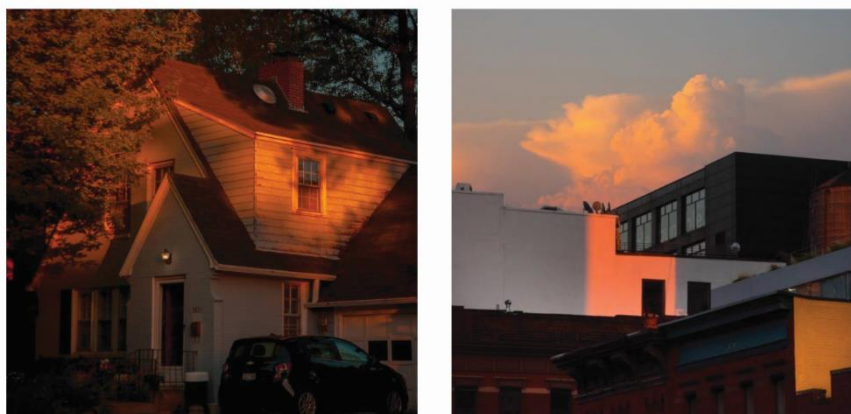


Рисунок 3 - Референсы

Одной из поставленных во время исследования проблем оказалась проблема разности культур любителей книг и комиксов, сложности, которые возникают у любителей одного жанра при попытке ознакомиться с другим. В совокупности с другой проблемой – невозможности адаптации в комиксе детективных элементов (таких как статичные диалоги, монологи, мысленные цепочки и т. д.) привычными комиксными приемами. Для решения обеих этих проблем было принято решение внедрять в повествование абзацы закадрового текста, которые разбавляли бы кадры с иллюстрациями. Это позволит сохранить книжный стиль монологов и ввести закадровый текст, свойственный нуарным

детективам (пускай и в несколько ироничном ключе). Некоторые диалоги можно будет оформить наподобие переписок в социальных сетях: реплики одного персонажа имеют определенный отступ от края, реплики другого персонажа – другой отступ. Чтобы абзацы текста не казались громоздкими и тяжелыми для прочтения человеку, который хотел бы видеть комиксный формат, было принято решение разбивать текст на небольшие абзацы, не превышающие по количеству символов публикации в Twitter.

2.2 Разработка системы верстки

При формировании концепции название произведения менялось несколько раз, было принято решение остановиться на компактном «FUSION», что переводится с английского как «сплав» и обозначает музыкальный жанр – слияние джаза и других музыкальных жанров. Мужике данного жанра часто слушают и исполняют герои, так как она имеет облегченное звучание близкое к поп-музыки, но в качестве инструментов использует джазовые. Название было решено оставить на английском, так как данный термин не переводим, а подобранный для заголовка шрифт не имеет кириллической версии. Для заголовка было решено использовать шрифт SurfingCapital, а под заголовком дать расшифровку «детективный графический роман» заглавными буквами шрифтом без засечек. Шрифтовую композицию предполагается использовать на черном фоне, а сами буквы должны быть белыми (см. рис. 4).



Рисунок 4 – Шрифтовая композиция

Шрифт, которым использовался для начертания слова «FUSION» позволяет создать эффект надписи кистью от руки, а инвертированные цвета и текстура букв, сквозь которые проглядывают точки, отсылает к комиксной культуре.

Главная героиня – молодая девушка двадцати четырех лет по имени Лаура, она находится на последнем курсе факультета журналистики и пишет дипломную работу. Лаура имеет азиатское происхождение, ее волосы и глаза темный, рост невысокий, а телосложение худощавое. Ее образ был вдохновлен современными тенденциями в одежде городского стиля. В дизайне Лауры необходимо было отобразить гибкость и подвижность, но в то же время безобидность и простоту. На самых первых набросках она носит темно-серое пальто оверсайз, выглядывающий из под него желтый свитер, узкие серые джинсы, красную сумку и прическу карэ (см. рис. 5).



Рисунок 5 – Первый набросок Лауры

В качестве обуви на первом наброске были использованы коричневые ботинки на шнуровке. Лаура представала как неприветливая и своенравная молодая девушка, которая тем не менее имеет яркие акценты в образе.

Следующий концепт персонажа был сделан спустя год и на нем черты персонажа стали более выразительными, ботинки были заменены на массивные белые кроссовки. Оформился стиль рисовки иллюстраций в графическом романе. Черный контур и жесткая линия светотени для упрощения считывания черт лица диктует оставлять верхнюю губу персонажей частью контура, таким

образом Лаура получила черную губную помаду, так как ее губы являются частью контура. Волосы и другие черные элементы тоже заливаются цветом контура, если нет необходимости отобразить падение света на них (см. рис. 6).

За время повествования Лаура несколько раз переодевается и снимает верхнюю одежду, однако в первой главе будет фигурировать лишь один наряд, так как события происходят непродолжительное время.



Рисунок 6 – Концепт-арт главной героини

Ее сдержанный и лаконичный образ будет контрастировать с образом ее компаньона, дизайн которого находится в разработке. Спутником Лауры станет экспрессивный пианист Поль, яркой чертой внешности которого будут солнечные очки разных форм и цветов, меняющиеся в каждой главе.

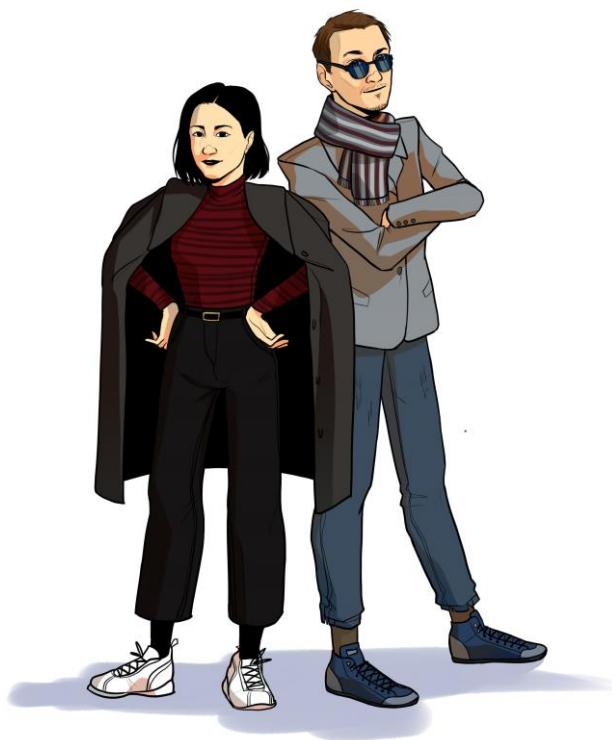


Рисунок 7 – Концепт-арт Лауры и Поля

Второй концепт-арт был сделан для демонстрации внешнего облика Лауры и Поля. Данный концепт послужил опорой для изображения этих героев в комиксе. На нем Лаура изображена в третьем костюме, все три костюма будут чередоваться в течение семь глав повествования, в то время когда Поль будет появляться реже и меняться будут только детали. Одежда Лауры выполнена в едином стиле и палитре, она носит штаны с завышенной талией и свитера или водолазки. Поль в течение всего повествования одет в серо-синий пиджак и светлые джинсы, на концепте было показано другое расположение цветов, однако для оформления страниц было решено изменить их. По мимо очков отличительным элементом его образа является полосатый шарф, который может не присутствовать на герое в некоторых сценах. Для образа Поля были взяты холодные цвета из дневной палитры, так как этот персонаж должен больше ассоциироваться с дневным этапом расследования и олицетворять активную деятельность вокруг выяснения обстоятельств (см. рис. 7).

Главной особенностью системы верстки должно стать отсутствие цельных разворотов. Только один тип верстки, иллюстрация на разворот, позволяет

иллюстрации распространиться за пределы страницы. Остальные развороты представляют собой сочетание различных типов верстки страниц. Среди них встречаются:

1) Комиксная страница, страница, которая содержит несколько кадров (не более семи) с репликами, иногда такие страницы могут разбиваться абзацами закадрового текста. Основной фон для всех страниц – белый, исключение составляют страницы, содержащие полосную или полуполосную иллюстрацию. В начале повествования, где присутствует небольшое количество динамичных моментов, больший упор будет сделан на страницы с текстом, а ближе к концу, когда события начнут развиваться стремительно, увеличение количества комиксных страниц поможет создать напряженную атмосферу. Помимо этого смещение баланса в сторону комикса ближе к концу поможет читателям, которые не привыкли читать комиксы втянуться в них постепенно (см. рис. 8).

2) Диалог. Для обмена репликами персонажей был выбран способ размещения их подобно сообщениям в мессенджере: реплики одного говорящего «приклеиваются» к левому краю, а реплики другого – к правому, это облегчает считывание, помогает не путаться в том, чья реплика где размещена, а также дает возможность избавиться от подписей, окон, пузырей и других сопроводительных элементов. Однако из-за своей особенной структуры данный тип страницы будет тяжело группировать с другими в разворот, сохранять целостность и не перегружать его, поэтому диалоги подобного формата будут появляться редко и группироваться с полосными иллюстрациями или другими облегченными форматами.

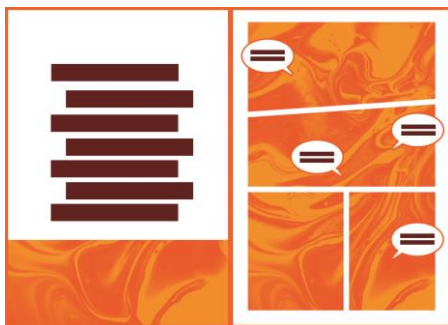


Рисунок 8 – Верстка страницы с комиксом и диалогом

3) Полосная иллюстрация – иллюстрация занимающая всю страницу. Обычно на страницах подобного формата не расположено никакого текста, но исключение может одна-две реплики в пузырях или маленький абзац авторской ремарки, который будет располагаться прямо поверх иллюстрации. Данный формат не создает сложностей в компоновке разворота и легко сочетается с другими форматами, однако имеет особую ценность, группируясь с текстовым блоком.

4) Текстовый блок – формат страницы без каких-либо иллюстраций, так как он не содержит только текстовую информацию, есть необходимость компоновать его в разворот вместе с насыщенной иллюстрациями страницей. Вместе с полосной иллюстрацией текстовый блок дают не только классическое сочетание иллюстрированной книги, но и создают напряжение, так как текстовые блоки небольшие и содержат небольшое количество информации. Если задать интригу в ситуации, представленном в этом развороте, но это произведет большое впечатление на контрасте цельной большой иллюстрации, которая тем не менее вмещает лишь мгновение, и небольшим текстовым пояснением (см. рис. 9).



Рисунок 9 – Полосная иллюстрация и текстовый блок

5) Полуполосная иллюстрация – формат страницы, где изображение занимает лишь половину пространство, остальное отведено для текста или реплик. Фон данных страниц может быть белым и контрастировать с иллюстрацией или же плавно перетекать в иллюстрацию.

6) Блоки текста с иллюстрациями – сложный формат, который попеременно использует абзацы текста и кадры с иллюстрациями. Иллюстрации же в свою очередь могут содержать реплики и быть представлены на подобной странице до трех штук, разбивая текст на блоки (см. рис. 10).



Рисунок 10 – Полосная иллюстрация и блоки с иллюстрациями

7) Текст песни – особый разворот, содержащий текст песни. Предположительно должен встречаться лишь однажды за весь роман, однако имеет большое влияние на атмосферу описываемых событий, так как читатели предлагается прослушать песню параллельно с прочтением, и для облегчения восприятия автор предлагает читателю ознакомиться с текстом песни и понять ее смысл лучше, которую он слушает в данный момент, что значительно влияет на погружение. Сам текст оформляется узкой колонкой на правой половине, на левой изображены иллюстрация и текстовая подводка (см. рис. 11).



Рисунок 11 – Текст песни

8) Обложка главы. Каждая из семи глав будет иметь обложку-разворот, все они будут оформлены в одном стиле. Левую часть занимает полосная иллюстрация, на которой изображено множество вещей, которые так или иначе

отсылают к событиям главы или к каким-либо персонажам. В центре композиции находится карточка стилизованная под различные эпохи, посвященная одной из жертв. Правая часть содержит небольшой шрифтовой блок, которой сообщает номер главы (главы в повествовании называются днями) и небольшую информацию о главе или персонаже (см. рис. 12).



Рисунок 12 – Обложка главы

9) Иллюстрация на разворот используется не часто, либо для того, чтобы показать какое-либо масштабное событие, либо для демонстрации сюжетно важных вещей – улики, стена с догадками. Также может включать в себя небольшое количество реплик в пузырях или ремарок.

В ходе работы над раскадровкой первой главы концепция формирования разворотов слегка поменялась. Уменьшилось количество текстовых блоков, а на замену им пришли комиксные страницы. Диалоги с маленьким количеством слов в одной реплике оформляются по комиксному принципу (в пузырях), более объемные реплики заключаются в прямоугольные рамки, напоминающие сообщения в мессенджерах или социальных сетях. Изменилось соотношение полей.

Для работы над концепцией была полностью выполнена первая глава истории в черновом варианте. В нем было представлено расположение кадров, реплик, их содержание и наброски иллюстраций. Глава содержит 34 страницы. Так как первый разворот первой главы был выполнен сразу с цветом для демонстрации внешнего вида иллюстраций, изменения в системе верстки начались со второго.



Рисунок 13 – Второй разворот

Большинство страниц выполнено в комиксной верстке, однако сохранились и разработанные ранее принципы, также появились новые принципы комбинации комиксных элементов и абзацев текста.

Обе страницы второго разворота выполнены в формате комикса, они имеют относительно небольшое количество кадров на страницу (3-4). Некоторые иллюстрации выходят за край страницы. Реплики разных персонажей окрашены в разные цвета, цвет главной героини всегда белый.

Короткие реплики построены таким образом, что можно читать их сверху вниз, один диалог распространяется на всю страницу, поэтому нет необходимости каждый раз привязывать реплику к говорящему персонажу, можно ставить их друг за другом в вертикальном порядке, соединяя друг с другой. Для удобства чтения реплики одного персонажа стремятся вправо, а другого влево, иногда меняя позиции (см. рис. 13).



Рисунок 14 – Третий разворот

Третий разворот включает полосную иллюстрацию, которая пересечена кадром вверху. Этот кадр напоминает вырубку и играет роль знака «стоп», давая читателю понять, что это конец сцены. Соседняя страница переносит повествование назад во времени, в верхнем правом углу указано место и время событий. Особенностью страницы является наличие большой центральной иллюстрации, которая не имеет границ, и наложении на нее трех иллюстраций с границами (см. рис. 14).

Четвертый разворот вводит ранее не используемый элемент, который будет встречаться каждый раз, когда в повествовании будет появляться новый значимый персонаж. Это плашка-стрелочка, которая будет указывать на персонажа, внутри нее будет указана основная информация о нем (см. рис. 15).



Рисунок 15 – Четвертый разворот

Пятый разворот вводит объемные диалоги. Они выглядят как одна или несколько реплик, идущих друг за другом, заключенных в прямоугольники разных цветов (чтобы показать какой персонаж произносит какую реплику), реплики оформлены на подобие сообщений в мессенджере. Таким образом демонстрируются и переписки в сетях, и живые диалоги. Последние обычно комбинируются с обычными репликами из пузырей, поэтому перепутать диалог лицом к лицу и в социальной сети не представляется возможным. Реплики разных персонажей тяготеют к разным сторонам страницы, как и сообщения в чатах (см. рис. 16).



Рисунок 16 – Пятый разворот



Рисунок 17 – Шестой разворот

Шестой разворот оформлен по схеме «полосная иллюстрация и текстовый блок». Левая часть разворота имеет небольшой текстовый блок, состоящий из трех абзацев, справа изображена иллюстрация на всю страницу, которая не содержит никаких реплик. Данный тип разворотов чаще всего применяется как «портал» между разными сценами, чтобы описать мысли или чувства героини, подытожить предыдущие события (см. рис. 17).

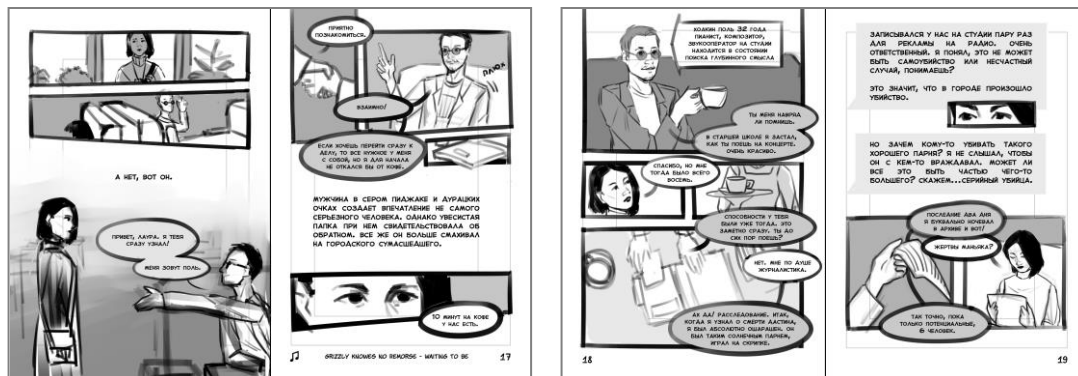


Рисунок 18 – Седьмой и восьмой развороты

Следующий разворот внедряет в комиксное повествование небольшие абзацы текста. Слева текстовый блок совсем маленький, а справа ему отведено больше место. Текст в таких блоках (и блоках объемных реплик) имеет размер 12 пт, а текст в пузырях 9 пт. В нижней части правой страницы за пределами полей расположено название композиции в качестве напоминания, что ее следует включить в данный момент. Слева от названия трека изображена пиктограмма в виде ноты. Данная пиктограмма является частью паттерна для форзаца (см. рис. 18).

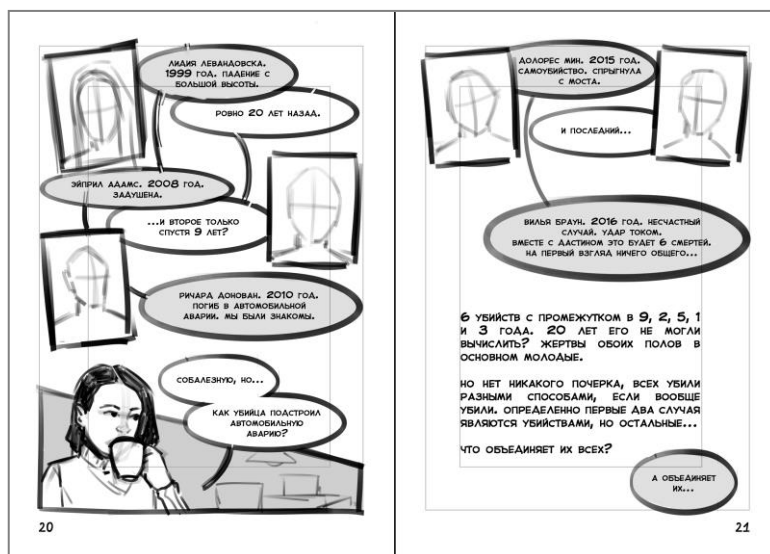


Рисунок 19 – Девятый разворот

Девятый разворот вводит в повествование документы, которые будут появляться на страницах полностью в отрыве от других иллюстраций. На данном развороте представлено множество фотографий 3x4 (см. рис. 19).

Другие развороты используют комбинацию различных элементов верстки: иллюстрации, комиксные диалоги, документы, объемные диалоги в рамках и текстовые блоки (см. рис. 20).

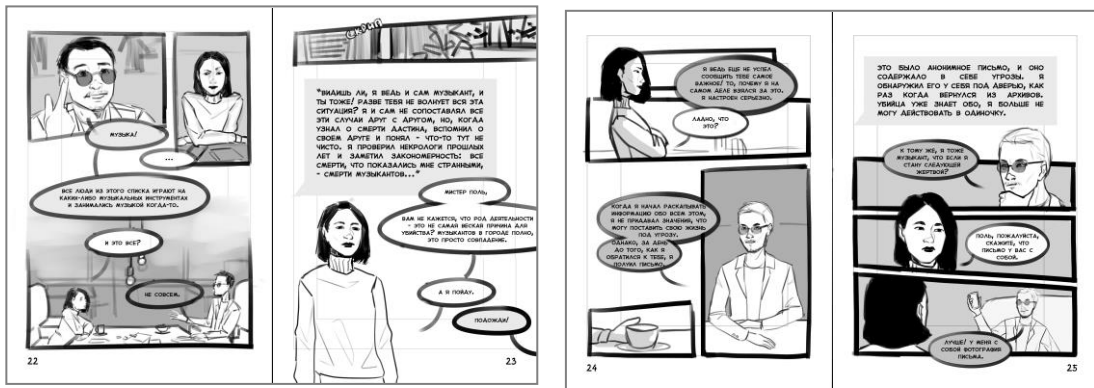


Рисунок 20 – Десятый и одиннадцатый развороты

Двенадцатый разворот снова демонстрирует документ. На этот раз это фотография, сделанная на мобильный телефон, она вынесена на всю страницу. Большие размеры данного элемента позволяют более мелким накладываться на него, реплики и небольшие иллюстрации накладываются поверх (см. рис. 21).

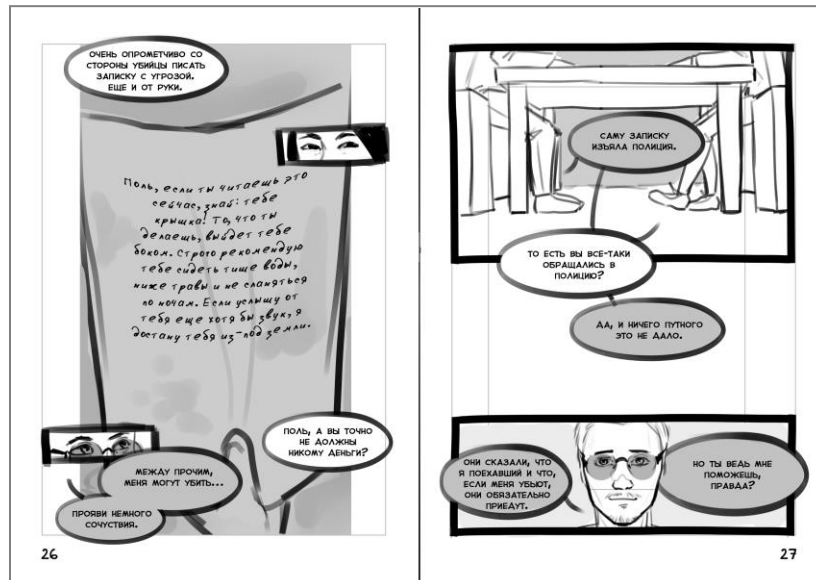


Рисунок 21 – Двенадцатый разворот

Тринадцатый – это «портал», но на этот раз место цельной полосной иллюстрации страница разбита на три кадра, два из которых накладываются на третий. Присутствуют реплики (см. рис. 22).



Рисунок 22 – Тринадцатый разворот

Два следующих разворота используют ранее продемонстрированные приемы (см. рис. 23).



Рисунок 23 – Четырнадцатый и пятнадцатый развороты

Шестнадцатый разворот – разворот-иллюстрация. Данный тип разворотов сохранился из предыдущей концепции, однако он будет встречаться довольно редко: если необходимо передать атмосферу какого-либо места или момента или показать стену улик. Такие развороты могут содержать небольшие реплики персонажей (см. рис. 24).

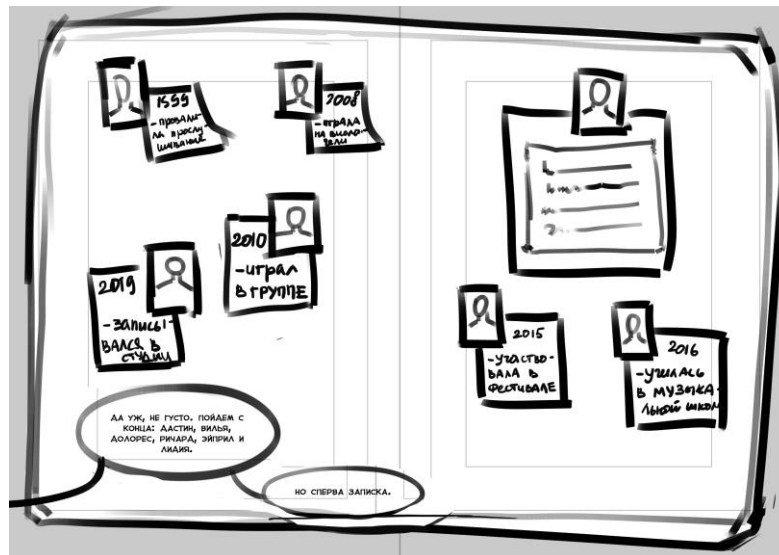


Рисунок 24 – Шестнадцатый разворот

Последний в первой главе семнадцатый разворот постепенно снижает количество информации на странице: левая страница имеет три кадра, правая два. Это сделано с целью плавного перехода к следующей главе (см. рис. 25).



Рисунок 25 – Семнадцатый разворот

2.3 Объекты разработки

В качестве пробного варианта разворотов решено было выбрать первый разворот первой главы и обложку. Обложка выполнена по образцу верстки обложек-разворотов.



Рисунок 26 – Обложка первой главы

Правая часть разворота отведена для демонстрации номера главы, которые в данном произведении называются днями. Блок выравнен по левой стороне и находится чуть ниже середины по вертикальной оси. «День 1» находится выше и, как и большая часть текста в романе выполнена шрифтом BOMGcom001 и 24 пт. Блок ниже шириной 46,5 мм и 11 пт намекает своим содержанием на предстоящие события.

Левую часть разворота занимает полосная иллюстрация с изображением разбросанных на столе вещей, среди них можно отметить нотные листы, часть скрипки, наушники, перьевую ручку и карточку в самом центре композиции, на которой предоставлена информация об одном из персонажей. Иллюстрация выполнена в теплых оттенках (см. рис. 26).

Следующий разворот иллюстрирует прибытие героини в город. Текст на разворотах укладывается в поля 15 мм – верхние, 23 мм – нижние, 25 мм – внутренние и 30 мм – внешние, однако верхние и нижние поля меняются в за-

висимости от плотности текста на странице. На первом развороте они значительно больше.

Первая страница содержит небольшой абзац сверху и полуполосную иллюстрацию, которая перетекает в фон. Для текста всего разворота использован шрифт BOMGcom001 в 12 пт. Темный фон первой страницы вынуждает дать тексту белый цвет для лучшей читаемости. На иллюстрации изображена главная героиня в купе поезда, выглядывающая в окно, в котором виден вечерний город и закат солнца.

На второй странице текста заметно больше, он разделен иллюстрацией в рамке, небольшая часть которой выходит за ее край. На иллюстрации изображен тот же вечерний город, но более детально. Обе иллюстрации выполнены в вечерней палитре с преобладающим оранжевым цветом (см. рис. 27).



Рисунок 27 – Первый разворот

Нумерация страниц проходит по нижнему внешнему углу страниц и выполнена шрифтом Asinastra 15 пт, цифры черного цвета появляются только на белом пространстве не занятом иллюстрациями, там, где иллюстрации находят на место нумерации, номера страницы нет.

Для демонстрации концепции оформления графического романа были выбраны развороты 2, 3, 6, 8, 9, 12 и 16, так как они отображают различные схемы верстки и разные комбинации элементов.

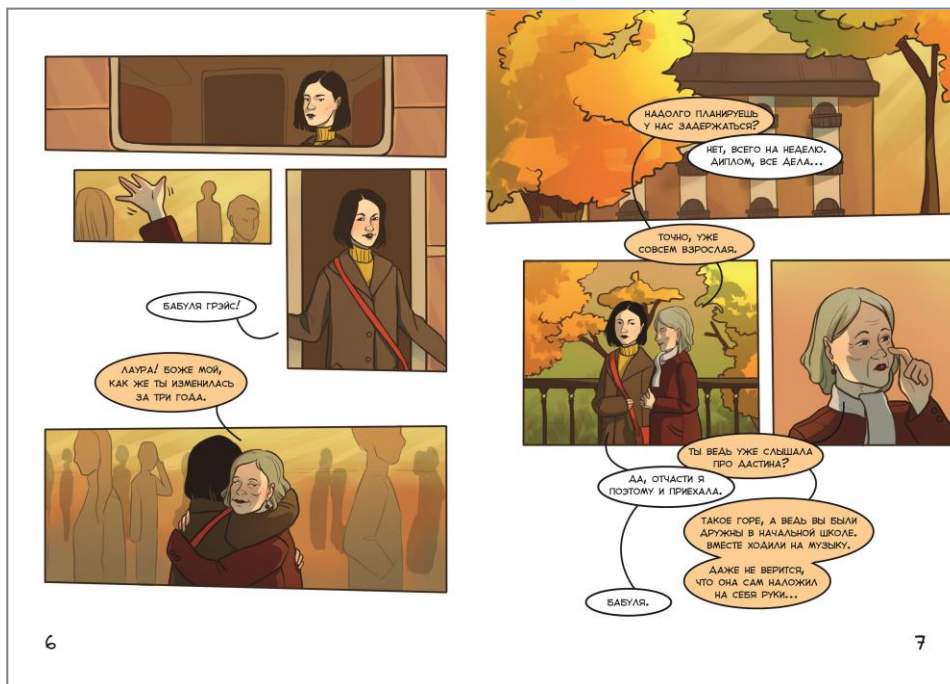


Рисунок 28 – Второй разворот в цвете

На последующих страницах волосы и черты лица героини сливаются с контуром, сам контур окрашен в темно-коричневый цвет, он становится темнее, если нужно выделить какой-либо объект на переднем плане, и бледнее, когда речь идет о заднем плане. Пузыри, в которые заключены реплики Лауры всегда имеют белый цвет, в то время когда пузыри других персонажей окрашены. Реплики бабушки Лауры светло-оранжевые (см. рис. 28).

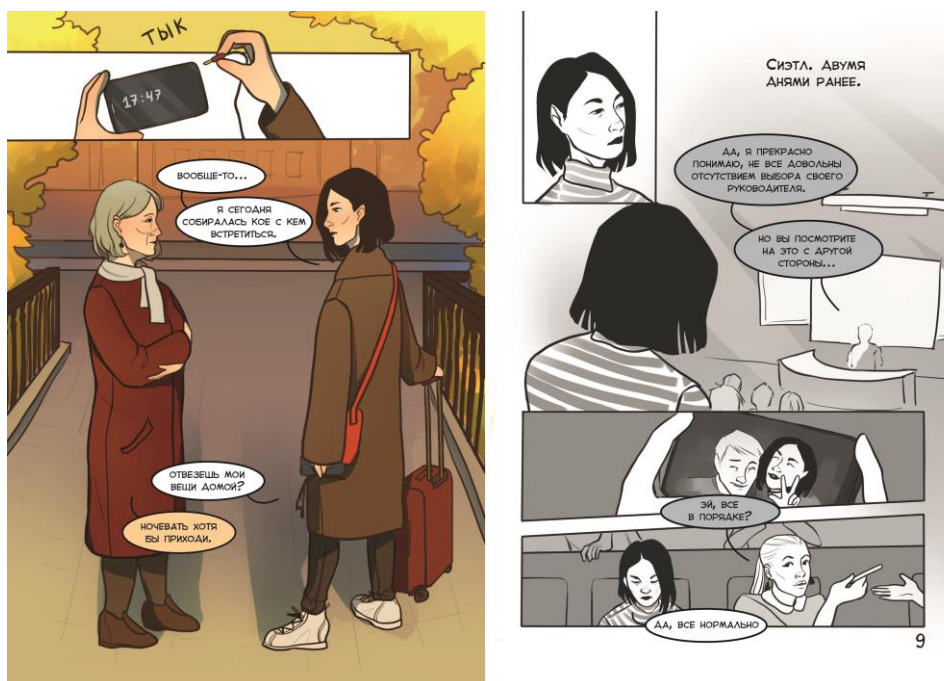


Рисунок 29 – Третий разворот в цвете

Третий разворот примечателен тем, что здесь соприкасаются сцена из настоящего времени и флешбэк. Сцены из настоящего времени выполнены в цвете, а сцены из прошлого в оттенках серого. Это сделано, чтобы читатель мог мгновенно различить и установить эпизоды, происходящие в разных временных промежутках (см. рис. 29).

Шестой разворот содержит одну полосную иллюстрацию с правой стороны, он служит переходом от ранее происходившего флешбэка к настоящему времени, поэтому здесь возвращается цветная палитра. На иллюстрации изображена главная героиня, которая робко открывает дверь кофейни. Цвета, использованные для иллюстрации, преимущественно теплые (см. рис. 30).



СОЛНЦЕ САДИТСЯ ЗАМЕТНО РАНЬШЕ, ОДНУ ИЗ ТРЕХ ЗАПЛАНИРОВАННЫХ ВСТРЕЧ УЖЕ ПРИШЛОСЬ ОТБРОСИТЬ.

БЫСТРЫМ ШАГОМ ЛАУРА НАПРАВИЛАСЬ В СТОРОНУ КАФЕ. ЗНАЕТЕ, ШУТКА, БЫВАЕТ, ПИШЕТСЯ С ПАЧЛАЙНА, А СЕТАП МЫ ЗАМЕЧАЕМ, ТОЛЬКО ПЕРЕЧИТАВ ЕЕ АВАЖАБЫ.

ВОТ ЖЕ ГЛУПО БУДЕТ, ЕСЛИ ОН НЕ ЯВИТСЯ.

14

Рисунок 30 – Шестой разворот в цвете

На следующем выбранном для прототипа развороте появляется Поль, его реплики окрашены голубым: как небольшие комиксные, так и объемные. Также тут появляется стрелка с информацией о персонаже, текст в ней имеет такой же размер, как и текст реплик, стрелка имеет белую заливку. Пузыри с репликами и подобные элементы имеют не темно-коричневый контур, как линии в иллюстрациях и рамки кадров, а черный, чтобы лучше выделяться на фоне остальных элементов (см. рис. 31).

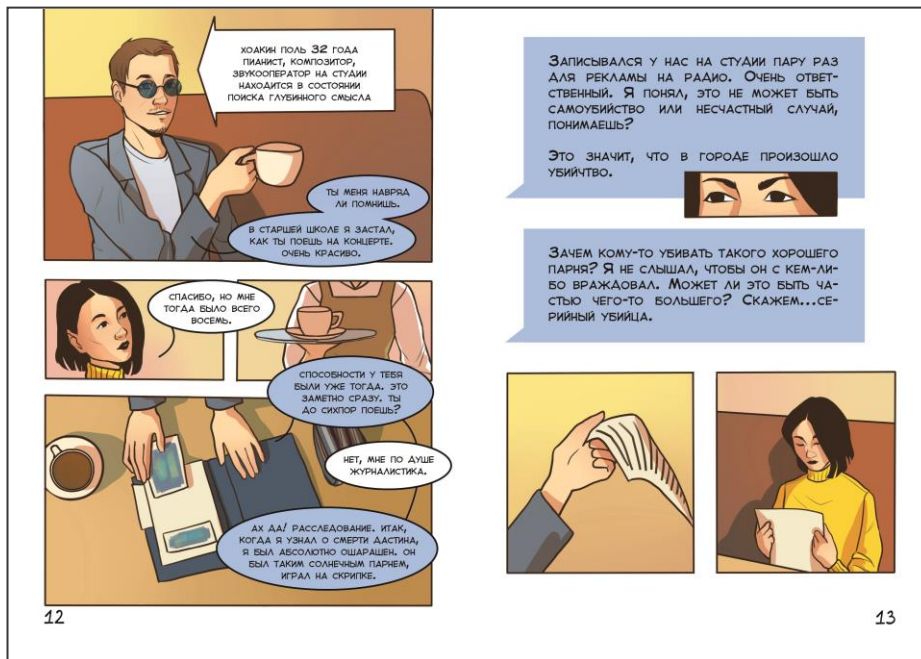


Рисунок 31 – Восьмой разворот в цвете



Рисунок 32 – Девятый разворот в цвете

Девятый разворот демонстрирует интеграцию документов в повествование. Они вынесены отдельно от иллюстраций и не имеют никакой цветной подложки (см. рис. 32).



26



27

Рисунок 33 – Двенадцатый разворот

Следующий выбранный разворот тоже содержит документ, однако теперь это большое изображение на всю страницу (см. рис. 33).



Рисунок 34 – Шестнадцатый разворот

Шестнадцатый разворот был выбран, чтобы показать, как в романе будут выглядеть иллюстрации-развороты (см. рис. 34).

Поскольку прототип для демонстрации концепции должен иметь отличный от финального тип переплета (финальное издание будет иметь твердую об-

ложку, а прототип будет иметь переплет на скобах), его обложка будет иметь другой дизайн. Изначально было предоставлено несколько набросков для дальнейшего сосредоточения на одном из них, некоторые из них не подходили для оформления издания в твердом переплете.



Рисунок 35 – Первый эскиз обложки

На первом варианте обложки для прототипа крупно изображены лица главных героев таким образом, что они обрезаются пополам краями листа. Лицо Поля расположено справа, а лицо Лауры – слева. Половина лица девушки находится на передней обложке, а вторая на задней таким образом, чтобы при сгибе читатель мог наблюдать только одну из сторон. Лаура улыбается таким образом, чтобы правая сторона при сгибе выглядела веселой, а левая настороженной, при совмещении обеих половинок ее выражение лица приобретает легкую ухмылку. Оба героя носят очки разных форм, чтобы показать разность их характеров, но в то же время общность интересов. Они расположены на темном фоне. В верхней половине передней части обложки изображена шрифтовая композиция с названием романа и расшифровкой, ниже почти в центре листа название главы. Задняя часть обложки помимо иллюстрации содержит информацию о прототипе в верхнем левом углу и год и имя автора в нижнем левом (см. рис. 35).



Рисунок 36 – Второй эскиз обложки

Второй вариант обложки содержал такое же расположение текстовых блоков на задней ее части (см. рис. 36). Иллюстрация же была другой, она также как и предыдущая продолжалась на правой части. На темном фоне изображен подиум, который смещается в правую часть, на подиуме в окружении музыкальных инструментов на стуле сидит Лаура. Ее поза скованная, на коленях она держит сумку. Лица девушки не видно, его скрывает логотип и тень от него. На передний план выходят белые кроссовки героини. Справа от нее на подставке стоит скрипка, что является отсылкой на одного из героев романа, слева лежит микрофон, это символизирует вокальные способности Лауры и то, что она перестала заниматься музыкой. На задней стороне обложки изображена виолончель, которая тоже олицетворяет одного из персонажей. Название романа расположено так же, как и на первом эскизе. Основной замысел этой обложки – изобразить Лауру как заложницу сцены. Ей не нравится там быть, это представляет для девушки незримую опасность, но она вынуждена принять этот вызов.

Второй вариант обложки хоть и имел интересный замысел, однако не создавал связь со зрителем, поэтому был отклонен.

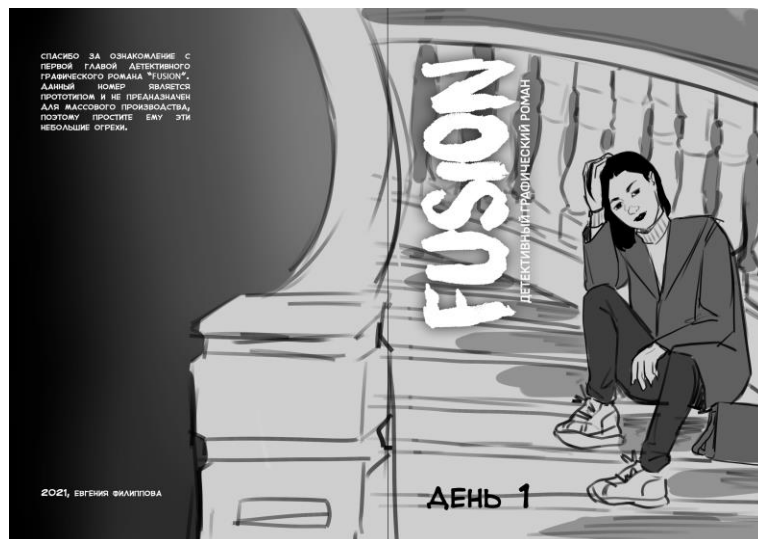


Рисунок 37 – Третий эскиз обложки

На третьем варианте обложки иначе расположен логотип, он повернут на 90 градусов против часовой стрелки и размещен в левой верхней стороне передней части обложки (см. рис. 37). Было принято решение посвятить третий вариант архитектурным мотивам, поэтому на развороте изображена лестница с массивными перилами и сидящая на ее ступенях главная героиня. Лестница продолжается на задней стороне обложки. Блок на задней части остается прежним. Данный эскиз имеет интересную фигуру героини и расположение лестницы, однако нуждается в доработке.

Для дальнейшей работы был выбран первый эскиз, однако он не подходил для твердого переплета из-за лица героини, которое при переносе на подобный формат было бы разделено пополам. Было принято решение оставить данную композицию для прототипа, но доработать ее для полного издания. Полное издание также будет иметь корешок, который также необходимо оформить.

Обложка для прототипа претерпела ряд изменений: шрифт, использованный для задних блоков и для обозначения названия главы был заменен с VOMGcom001 на Attractive, чтобы не перегружать пространство разнообразием шрифтов, так как шрифт Attractive уже используется в расшифровке. Все надписи выполнены белом и выгодно смотрятся на темном фоне. Название романа немного находит на иллюстрацию с персонажами, поэтому было принято решение дать ему тень. Шрифтовые блоки с информацией о прототипе, где

выпуска и авторе приобрели прописные буквы. Цветовое оформление иллюстрации схоже с оформлением страниц самого комикса, однако линии изображения более плавные, их толщина почти не различается. Для фона была использована темно-коричневая заливка и текстура крупных мазков краски (см. рис. 38).



Рисунок 38 – Обложка прототипа

Обложка полноценного издания будет представлять переднюю крышку, заднюю крышку и корешок. Иллюстрацию было необходимо переделать, однако изображение для передней крышки сохранилось, было убрано название главы. Корешок выполнен теплым желтым цветом, который перекликается со свитером Лауры и очками Поля (см. рис. 39). На корешке черным цветом указано название графического романа шрифтом SurfingCapital и выше расшифровка. Левую половину иллюстрации пришлось заменить: вместо второй половины лица Лауры справа появилась другая ключевая героиня. Она стоит спиной и поправляет рукой волосы, левая часть ее головы обрезана краем листа.



Рисунок 39 – Обложка полного издания

Для скрепления обложки издания с твердым переплетом с блоком страниц служит форзац в передней части и нахзац в задней. Для полного издания графического романа были разработаны оба варианта. В качестве рисунка для форзаца решено было взять паттерн, состоящий из пиктограмм, напоминающих значки в интерфейсе мобильного телефона (см. рис. 40). Пиктограммы были разработаны для данного проекта и помимо паттерна встречаются в оформлении страниц и закладок.



Рисунок 40 - Пиктограммы

Всего было разработано 11 пиктограмм, которые отсылают либо к современному образу жизни, либо к сюжету самого романа. Для паттерна эти пиктограммы были взяты в мелком масштабе и окрашены в белый цвет. Форзац имеет оранжевый фон с белым полупрозрачным паттерном на нем. А нахзац имеет бледно-голубой цвет и белый паттерн имеет максимальную непрозрачность. Пиктограммы расставлены в шахматном порядке (см. рис. 41).



Рисунок 41 – Форзац и нахзац

В дополнение к полному изданию планируется разработать серию книжных закладок в количестве семи штук – по закладке на одну главу (см. рис. 42). Закладки будут напоминать экран мобильного телефона, на котором воспроизводится музыка. Высота закладок 12 см. В верхней половине расположена квадратная часть иллюстрации из главы, которой соответствует данная закладка, она имитирует обложку альбома. Фон залит градиентом из двух цветов этой иллюстрации, но с уменьшенной яркостью, чтобы улучшить читаемость белых символов и элементов. В верхней части размещаются элементы интерфейса и название альбома, которое совпадает с названием произведения. Под иллюстрацией расположено название композиции, что является заглавной темой главы, для каждой из них будет своя музыкальная композиция. Весь текст выровнен по центру. Ниже расположены элементы интерфейса, разработанные специально для закладки: кнопки паузы, переключения на следующую композицию и лента, отображающая время проигранной композиции. Для надписей был выбран шрифт SegoeUI, так как он часто используется в мобильных интерфейсах. В левом нижнем углу размещена кнопка заикливания мелодии, а в правом – кнопка для добавления композиции в избранное. В центре между ними расположен QR-код, который ведет на плейлист, собранный специально для данного произведения, чтобы читатель мог слушать подобранные автором песни и проникаться атмосферой.

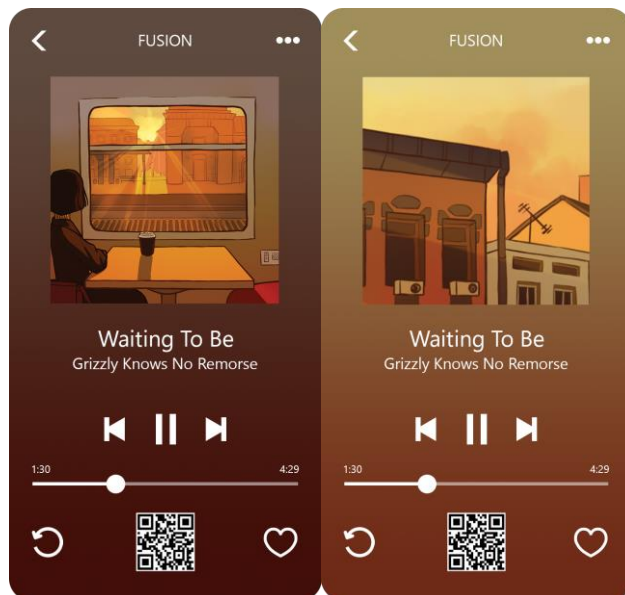


Рисунок 42 – Варианты закладок

3 ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

Для создания качественного комиксного издания необходимо изучить множество аспектов производства комиксов, начиная с выбора бумаги для печати и ее плотности и заканчивая особенностями верстки страниц в специальных программах. Если не учесть множество технических моментов на этапе верстки комиксов в программе комикс может быть некорректно напечатан, что может принести убытки издательству, поэтому данный процесс тщательно контролируется, и в случае выявления каких-либо несоответствий автору или верстальщику приходится переделывать макет в связи с возникшими правками, что отнимает достаточно времени.

Если речь идет о веб-комиксах, автору не приходится задумываться о соответствии каким-либо правилам оформления в техническом плане, страницы могут иметь любой размер, формат и соотношение сторон, цветовая палитра подбирается с учетом считывания изображения с экрана монитора, поэтому автору нет необходимости искать наиболее удачные и подходящие для печати цвета, что значительно упрощает задачу, также нет необходимости учитывать. В целом авторы веб-комиксов имеют больше свободы в плане верстки, чем авторы комиксов, произведенных для печати.

Художники иллюстрирующие комиксы для печати обязаны учитывать ряд нюансов, чтобы изображения, над которыми они работали, не обрезались и выглядели насыщенно и ярко на физических носителях.

Для того, чтобы начать работать над оформлением книжного издания, необходимо изучить строения книги, ее элементы и особенности создания макета для разных частей. Сама книга состоит из обложки, которая включает корешок – широкую полоску, которая скрепляет элементы книги между собой, и переплетные крышки (переднюю и заднюю), которые чаще всего и принято считать за обложку, не учитывая корешок. Также в состав книги входит книжный блок – блок страниц, сгруппированных между собой, страницы имеют три стороны обреза по краям. Еще одна книжная составляющая – форзац – плотный

бумажный лист, служащий для скрепления блока страниц и обложки между собой (см. рис. 43).

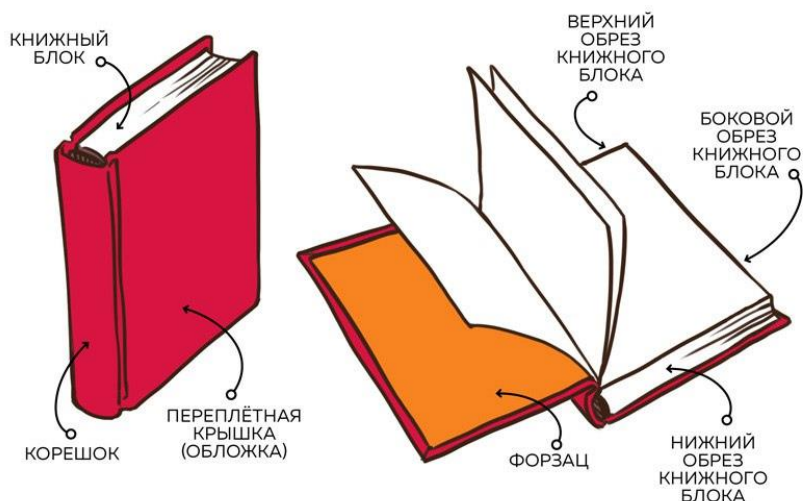


Рисунок 43 – Строение книг

Книги могут иметь различные переплеты, типы этих переплетов необходимо учитывать художнику, при создании макета комикса, так как от типа к типу верстка различается.

Один из типов переплетов является твердый переплет. Такие книги жесткой прочной обложкой, а данный тип чаще всего используется объемных изданий, однако встречается повсеместно и стоит дороже других типов. Для книг с твердым переплетом сначала изготавливается блок страниц, а затем он вставляется в обложку, что актуально и для мягких переплетов. Книжный блок формируется из тетрадей, которые в свою очередь формируются из страниц, которые особым образом были выложены по смежности полос. Страницы в тетради подшиваются внакидку, далее тетради складывают в правильном порядке и вшивают втачку, подложив сверху и снизу форзацную бумагу. Также форзац может не вшиваться в блок, а быть приклеенным к нему сверху и снизу. Далее сшитый книжный блок подлежит обжиму (воздействию пресса для более плотного соединения книжного блока) и обрезке. Далее для подготовки блока к соединению с обложкой его проклеивают марлей и плотной бумагой по верхней стороне, соприкасающейся с корешком. Переплетная крышка формируется из трех частей из плотного картона – передняя крышка, форзац и задняя крышка, которые обклеиваются бумагой с заранее нанесенной на нее краской, края бу-

маги подгибаются с внутренней стороны картона. На ряду с ламинированной бумагой в качестве переплетного материала может быть использованы бумвинил, кожа и другие материалы. Далее книжный блок вставляется в обложку, ко внутренней стороне переплетных крышек приклеивается марля, которая ранее была вклеена в корешок блока страниц, затем форзац, который был вшит в блок или приклеен сверху и снизу, приклеивается ко внутренней стороне обложки(см. рис. 44). Для предания корешку более эстетичного вида он оформляется капиталом снизу и сверху, капитал представляет из себя тесьму из шелка или хлопчатобумажных нитей¹¹.

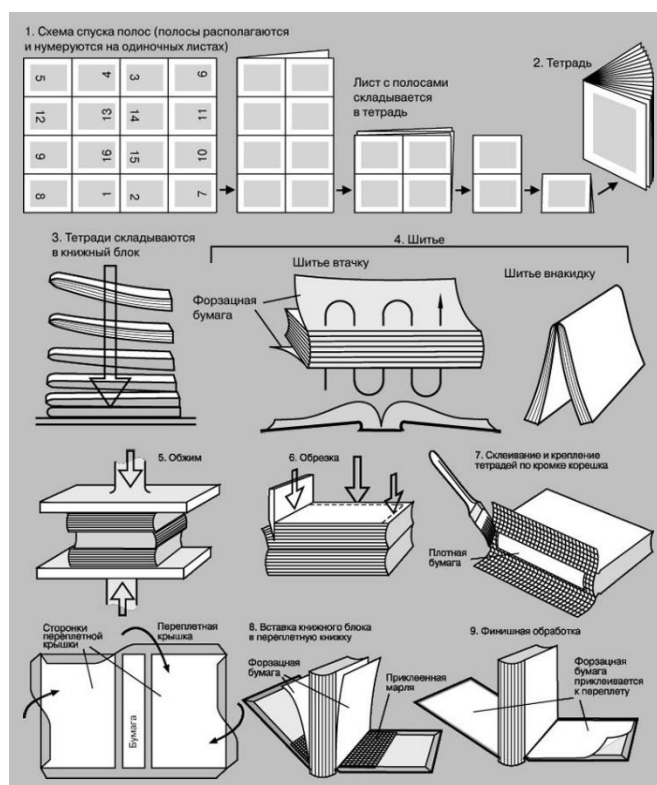


Рисунок 44 – Производство твёрдого переплета

Для создания полного издания комикса «FUSION» будет использован данный тип переплета, так как он является наиболее подходящим для данного объема страничного блока и в целом выглядит наиболее подходяще для графического романа, подчеркивая его двойственность как книги и комикса. Полное издание графического романа будет насчитывать в районе 280 страниц, что, исходя из плотности страниц, дает корешок толщиной в 14 мм (15 мм с учетом

¹¹Подготовка комикса к печати [Электронный ресурс]. – URL: https://vk.com/@muha_comix-podgotovka-komiksa-k-reshati (дата обращения 08.06.2021).

сгибов). Страницы имеют формат А5 или 210 мм в высоту и 148 мм в ширину, что является довольно небольшим для комиксных изданий, однако данный формат был выбран для создания ощущения небольшой книги или даже художественного блокнота в руках читателя, страницы содержат небольшое количество иллюстраций, а текст в ней имеет наиболее комфортный размер для считывания с формата. Исходя из размера блока страниц, можно вычислить размер обложки: высота (без учета обрезов и загибов) – 217 мм, ширина всей обложки с корешком (без учета обрезов и загибов) – 326 мм, 17 мм для сгибов обложки со всех сторон (включая обрезы), а также 6 мм для отставок от корешка.

Другой тип переплета – мягкий клеевой переплет. Данный тип объединяет два способа сборки страниц. Первый включает объединение страниц в тетрадь, которые скрепляются с обложкой и друг с другом с помощью термоклея. Второй позволяет исключить комплектацию тетрадью, страницы скрепляются клеем сами по себе. Обложка сделана из плотной (около 250 г/м²) ламинированной бумаги и по высоте и ширине совпадает с блоком страниц, и в данном случае верстальщику или художнику не нужно учитывать сгибы. Основной проблемой данного типа переплета является плохая раскрываемость издания, из-за этого художнику приходится учитывать «слепую зону» в центре разворота. Это является еще одной причиной предпочтения твердый переплет в рамках проекта.

Третий тип сборки издания – скрепление скобой. Данный тип подходит для небольших изданий (одна глава или короткая история) не более 48 страниц с учетом обложки (главное – количество страниц должно быть кратно 4 для того, чтобы иметь возможность расположить их на разворотах с обеих сторон). Из страниц формируется тетрадь, которая закрепляется в центра на две скобки. Обложка может содержать в своем оформлении теснение, ламинирование и подобное. Данный тип отлично подойдет для демонстрации первой главы или ее частей в качестве прототипа для того, чтобы продемонстрировать метод печати страниц и выбранные материалы. Для данного номера-прототипа был собран макет в 40 страниц, который содержал первую главу в полном объеме, образцы

форзаца, уникальную обложку, а также комментарии автора. В последствии данная концепция была упразднена до демонстрации небольшого количества разворотов из первой главы, которые являются наиболее показательными в отношении верстки.

Для полного издания была выбрана матовая мелованная бумага плотностью не более 130 м/г². Матовая поверхность поможет избежать бликов и позволит без проблем считывать текст, а мелованная бумага поможет передать насыщенность цветов иллюстраций. В этом ей уступает офсетная бумага, которая тоже рассматривалась в качестве варианта из-за ее матовой поверхности и шероховатой текстуры. Офсетная бумага была выбрана для печати форзаца, ее плотность должна составлять от 130 м/г² до 160 м/г². Для обложки полного издания будет использован плотный картон, обклеенный матовой пленкой.

Для печати закладок будет использоваться бумага плотностью 250 м/г², ламинированная с одной стороны. Высота закладки 120 мм, а ширина 65 мм, закладки имеют скругленные углы.

Важной частью при подготовке макета к печати является отступы под обрез (bleeds). Когда страницы формируются в тетрадь, они имеют чуть больший размер для того, чтобы в дальнейшем их можно было обрезать и получить таким образом ровный блок страниц. Для того, чтобы создать возможность обреза необходимо заранее учесть это пространство при верстке. Оно не может оставаться пустым, так как при обрезе из-за погрешности линия обреза может сместиться и отрезать или оставить лишние миллиметры. Учет области под обрез помогает избежать неточностей при сборке издания: иллюстрации и элементы верстки продолжают в области под обрез, если имеют части, которые могут выйти за край страницы. В данном проекте использовались области под обрез 4 мм.

Так как полное издание комикса имеет твердый переплет, нет необходимости беспокоиться о «слепой зоне», однако с учетом оригинальной верстки графического романа были заданы отдельные поля для текстовых блоков и отдельные поля для комиксных блоков. Поля блоков для комикса: верхние – 10

мм, нижние – 20 мм, внешние – 10 мм, внутренние – 10 мм. Поля блоков для текста: верхние – 28 мм, нижние – 36 мм, внешние – 30 мм, внутренние – 25 мм (см. рис 45). Помимо текстовых блоков на страницах представлен также текст в пузырях, такой текст уже будет вписывать не в поля для текста, а в поля для комикса. Иллюстрации же могут выходить за пределы полей, однако важные композиционные элементы остаются внутри полей. Для всех изображений, подготавливаемых для печати, используется разрешение 300 dpi.

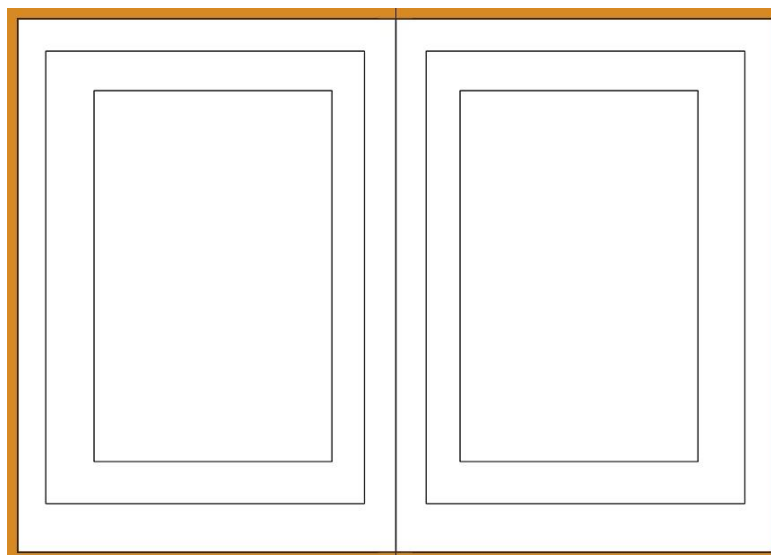


Рисунок 45 – Поля страницы

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе выполнения выпускной квалификационной работы была разработана концепция оформления авторского графического романа. Данная концепция подразумевает продолжение работы над ней и создание полного издания романа в твердом переплете с сопроводительными материалами.

Для создания концепции были выполнены следующие этапы: изучены понятие и черты жанра графический роман, его история и отношение к нему в разных странах, включая Россию, зарубежные и отечественные представители жанра, особенности подачи информации в графических романах и выбраны подходящие с учетом особенностей авторского произведения; разработаны концепты персонажей и логотип произведения; подобраны основные цвета и элементы оформления; создана специальная система верстки и раскадровка первой главы; разработан прототип будущего комикса с цветными струнцами и создан дизайн для обложки и оформления полного издания.

Все это может быть использовано для завершения работы над изданием, а так как в рамках исследования были изучены издательства, специализирующиеся на выпуске комиксов графических романов российских авторов, данный графический роман имеет возможность быть опубликованным.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1 Бумфест [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D1%83%D0%BC%D1%84%D0%B5%D1%81%D1%82> (дата обращения 08.06.2021).

2 Графический роман [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%80%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D0%BD (дата обращения 01.03.2021).

3 Краткая история комиксов: как «рисованный» жанр стал популярным и почему его любят до сих пор [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://kanobu.ru/articles/kratkaya-istoriya-komiksov-kak-risovannyij-zhanr-stal-populyarnym-i-pochemu-ego-lyubyat-do-sih-por-375889/> (дата обращения 04.06.2021).

4 Ликбез по комиксологии [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.tvoybro.com/exclusive/59365605938000000_gid-po-izdatielstvami-festivaliam-i-prochim-fintfliushkam (дата обращения 04.06.2021).

5 Мельничук Т. А. Реализация текстовых стратегий в графическом романе на примере графического романа А. Шпигельмана «Maus: a Survivor's Tale» / Мельничук Т. А. – Политематический сетевой электронный научный журнал Кубанского государственного аграрного университета. – 2012.

6 Подготовка комикса к печати [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://vk.com/@muha_comix-podgotovka-komiksa-k-reshati (дата обращения 08.06.2021).

7 Российские графические романы и комиксы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://hudozhnikov.ru/series/rossiyskie-graficheskie-romany-i-komiksy> (дата обращения 15.06.2021).

8 Столярова Л. Г. Анализ структурных элементов комикса / Столярова Л. Г. – Известия Тульского государственного университета. Гуманитарные науки. – 2010.

9 Юдин Л. А. Драматургический потенциал графического романа/ Юдин Л. А. – Уральский филологический вестник. Серия: Драфт: молодая. – 2014. – № 5 – с.317-323.

10 Bandedessinée [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://en.wiki2.wiki/wiki/Bande_dessin%C3%A9e (дата обращения 20.02.2021).

11 22 графических романа для ценителей литературы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://u24.ru/news/50434/22-graficheskikh-romana-dlya-ceniteley-literatury> (дата обращения 22.05.2021).

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Исследовательский раздел

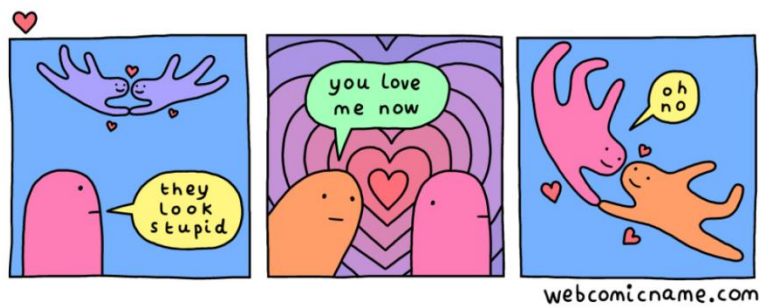


Рисунок А.1 – Веб-комикс

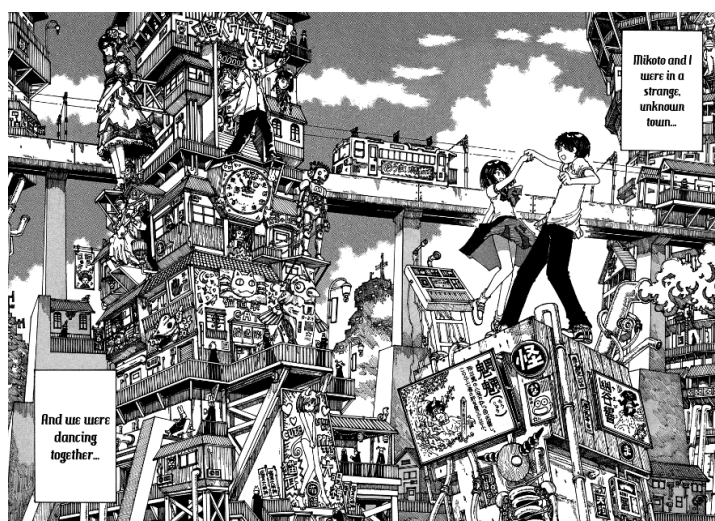


Рисунок А.2 – Манга



Рисунок А.3 – Комиксы Marvel

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

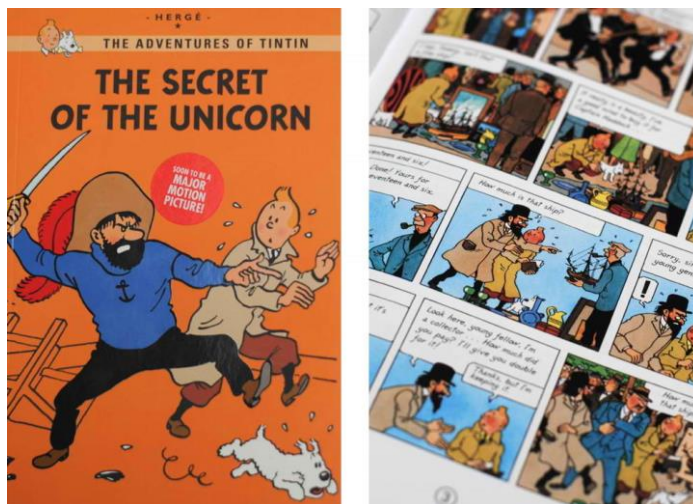


Рисунок А.4 – Комиксы о Тинтине



Рисунок А.5 – Комиксы Аскольда Акишина

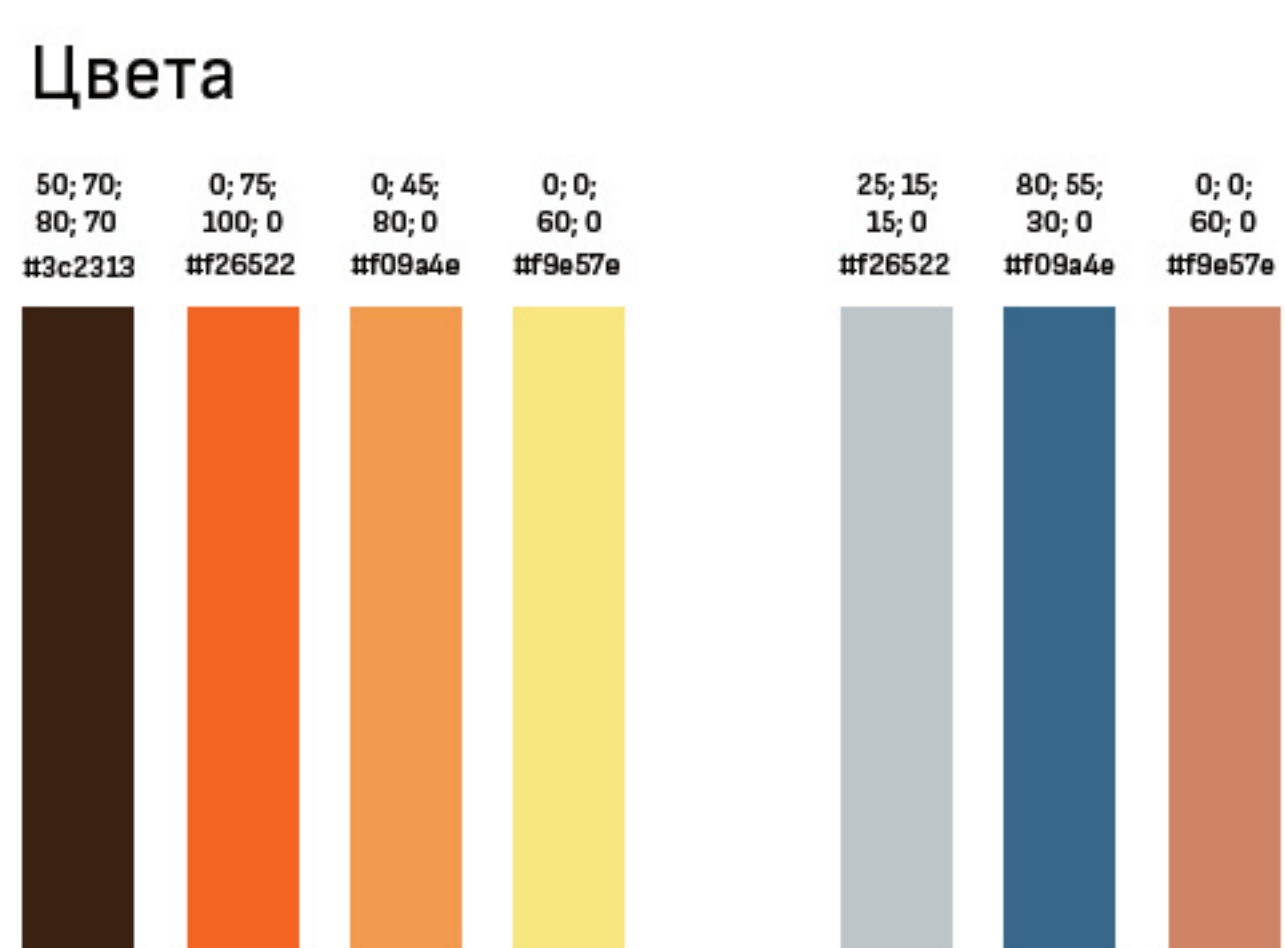


Рисунок А.6 – Комикс «Дневник штормов»

РАЗВОРОТ



Рисунок А.7 – Элементы подачи информации в комиксе



Шрифты
SURFING CAPITAL – логотип
 Attractive – подзаголовки и аннотация
 BOMBСООО! – основной текст книги, РЕПЛИКИ В ПУЗЫРЯХ И ПОЯСНЕНИЯ

“FUSION” – графический роман в жанре детектив, рассказывающий о молодой девушке по имени Лаура. Внезапная смерть друга детства Лауры и последовавший за ней телефонный звонок вынуждают ее вернуться в родной город, чтобы расследовать серию убийств, которые на первый взгляд никак между собой не связаны.



FUSION

ДЕТЕКТИВНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ РОМАН



Разработка концепции оформления авторского графического романа

