**Как создать комикс: Написание сценария**

Две недели назад я рассказывал вам про первый этап создания комикса – собирание идей. Вот, вы собрали идеи, и что же вы делаете дальше? Те из вас, кто сказали, что приступаете к рисованию, ошиблись. Вовсе нет! Следующий шаг – написание сценария.

Разработка сюжета истории не менее важна, чем рисование. В комиксе существует правило: хороший сюжет вытягивает слабый рисунок. Это всегда работает. Порой встречаются комиксы с прекрасной графикой, но со слабым сюжетом, плохими шутками и почти не проработанными персонажами. И, напротив, есть комиксы с минимальным или упрощенным рисунком, но с тщательно продуманным сценарием. На самом деле, большинство комиксов из газет создаются по последнему принципу. Классический пример комикса, выполненного в минималистичном стиле – шедевр Чарльза Шульца «Арахис». Хороший юмор и тонко переданные особенности человеческой натуры стали характерной чертой вселенной Чарли Брауна.

Как же написать сюжет для комикса? Обратимся к Аристотелю, великому античному мыслителю, идеи которого легли в основу западной цивилизации, и его труду «Поэтика», в котором анализируются теория драмы и литературы. Она отлично подойдет для чтения тем, кто хочет узнать все составляющие удачной истории. Но для тех из вас, кто хочет получить краткую выдержку из этой работы, я вам ее дам. Абсолютно любая история, будь то комикс, фильм, роман или игра, состоит из двух обязательных частей: «поворота судьбы» и его «узнавания».

«Поворот судьбы» – это когда положение героя или героев меняется от хорошего к плохому или от плохого к хорошему. «Узнавание» играет не менее важную роль – оно означает, что герой осознал суть происходящего. Звучит непонятно? Приведу пример. Возьмем 4 эпизод «Звездных войн: Новой надежды». В данном случае «поворот судьбы» – это уничтожение Люком Скайуокером Звезды Смерти – что ведет от плохого положения дел к хорошему. «Узнавание» происходит на церемонии награждения Люка, Хана Соло и Чубакки за доблесть. *Теперь я приведу наглядный пример из моего короткого комикса «Время чая» и прикреплю 3 страницы из него.*

*Правда, смешно? Вы можете сами определить, что в истории является «поворотом судьбы», а что – ее «узнаванием»? Даю вам минутку на подумать. Итак, «поворот судьбы» в данном случае идет от хорошего к плохому и происходит в момент обнаружения Фридой Талбот того, что ее муж есть не печенье, а подстаканник. «Узнаванию» же соответствует реакция Мэтью, когда он понимает, что на самом деле ест: он отбрасывает в сторону подстаканник и выхлебывает целый кувшин воды.* Это лишь один пример идеи Аристотеля. Просматривая другие комиксы, например, рекламные сюжеты, истории о супергероях, графические романы и т.д., отмечайте для себя моменты «поворота судьбы» и «узнавания». Это послужит вам хорошей тренировкой для развития навыка написания сценария.

*К сожалению, я вынужден заканчивать мой еженедельный пост. Я не хочу помещать все советы в одну статью, чтобы он не вышел слишком объемным. В следующую среду я немного больше расскажу о написании сценария, приведу свои примеры и расскажу вам о некоторых методах, которые вы можете проверить на личном опыте.*

Первоисточник: <http://sunnyvillestories.com/2011/02/how-to-make-comics-writing-stories/>

**Как создать комикс: Подробнее о написании сценария**

На прошлой неделе я начал объяснять основы создания сценария комикса. Я говорил о «повороте судьбы» и его «узнавании», и теперь собираюсь развить эту тему. Кому-то может быть интересно, как именно я пишу сценарий. Что же, я открою вам свою коммерческую тайну. Мой процесс начинается с поиска идей (этой теме я посвятил отдельную статью), которые я нахожу в разных источниках. Иногда я опираюсь на свой собственный опыт. Например, основой для разрабатываемого мною сейчас четвертого эпизода комикса «Саннивилл» (*Sunnyville*) – «Не трогай меня» – стало мое поведение в ситуациях, когда мне приходится признавать свои ошибки. Иногда я черпаю вдохновение в просмотре аниме-сериалов – так, я вдохновился на создание своего комикса сериалом «Мейпл-таун» (*Maple Town*): некоторые элементы первой главы перекликаются с первым эпизодом сериала, в котором кролик Пэтти со своей семьей отправляется в путешествие на поезде. Также на вторую главу повлияла другая серия, в которой кролик Пэтти поссорилась с местной богатой лисичкой Фанни Фокс.

После того, как я собрал идеи, я написал первый вариант сценария. Однако это еще не вся история, а лишь ее «костяк», краткое изложение, которое помогает не упустить из виду главного – элементов «поворота судьбы» и «узнавания». В данном варианте сценария отсутствуют остроумные шутки или каламбуры – это лишь основа истории, которая обычно занимает не больше нескольких страниц и служит, наряду с моими заметками о персонажах, основой для написания более подробного сценария. Дальше можно идти двумя путями. Вам может быть достаточно только листа бумаги, если это одностраничный комикс, состоящий из 1-4 кадров. Обычная же для меня 30-40-страничная история требует более серьезной подготовки.

Часто я печатаю сценарий в форме рассказа – *как вы можете видеть на примере*. Кто-то предпочитает такой способ, но кто-то также может использовать принцип, применяемый при создании фильмов или телевизионных шоу. Я советую вам попробовать оба способа и посмотреть, какой больше подходит вам.

Насколько тщательно должен быть проработан сценарий? Достаточно ли вам будет только пары предложений, описывающих тот или иной кадр, или вам нужно будет тщательно прописать каждую деталь, начиная от запаха воздуха, запыленного окна и заканчивая обедом, который ест моряк, сидящий у пирса – все зависит от ваших обстоятельств. Если вы выступаете и в роли сценариста, и автора рукописи, и художника, то вам следует поискать баланс и найти то, что лучше всего подходит вам. Если вы работаете в команде, то вам следует описать все настолько подробно, насколько вы можете. В том случае, когда у вас особое видение вашего комикса, не бойтесь показать это вашему рисовальщику, контуровщику или колористу: если вы хотите, чтобы ваши герои были одеты в стиле 80-х, опишите каждую деталь их костюма; если в вашем воображении главный злодей разъезжает на Chevrolet Impala 1959 года с фарами в виде кошачьих глаз и с задними крыльями в виде крыльев летучей мыши, опишите все это в своем сценарии, и можете даже прикрепить пару изображений. Акцентирую ваше внимание на том, что ни один метод создания сценария не является лучшим. Написание сюжета для комикса (также как и другие его составляющие) напоминает скорее алхимию, чем науку. Найдите то, что работает для вас, и используйте это!

Теперь, когда мы освоились с рабочим процессом, поиском идей и составлением сценария, давайте подробнее рассмотрим построение сюжета. До этого я уже говорил об аристотелевских принципах развития истории, но более подробно структура сценария выглядит следующим образом:

1. Главный герой/герои
2. Завязка
3. Развитие сюжета
4. Кульминация
5. Развязка

Разберем эти пять компонентов, который я взял из учебного пособия «Рисование слов, написание картинок» Джессики Абель и Мэтта Мэддена (еще несколько хороших книг я оставлю в конце поста).

Для объяснения этих элементов я возьму первый эпизод моего комикса «Истории Саннивилла» (*Sunnyville Stories*). Протагонист у меня является также главным героем моей истории – это Расти Дункан, недавно прибывший в город Саннивилл.

Завязка – это то, что приводит историю в движение. Она вносит изменения в будничную жизнь главного героя, и он вынужден с этим как-то справляться. Такой завязкой в моей истории стал переезд Расти в новый для него город, в котором все для него незнакомо и он чувствует себя совершенно одиноким. Расти вынужден привыкать к новому дому, месту и находить что-то, что ему в нем нравится. Отсюда вытекает дальнейшее развитие сюжета. У Расти возникают различные проблемы: от обветшалого дома до исследования незнакомого места и ощущения одиночества без друзей. Обычно развитие сюжета происходит за счет возникновения новых проблем у героя по мере того, как он пытается их решить. Разве получилась бы интересная история, если бы Расти легко дался переезд, он был бы со всеми дружелюбен и все городские дети приняли бы его с распростертыми объятьями? Для Расти, конечно, это было бы весьма приятно, но читателю стало бы совершенно скучно. Именно поэтому развитие сюжета и появление новых конфликтов так важны для истории.

Далее, мы переходим к кульминации – моменту, когда история разрешается. Кульминация ведет к финалу: проблема либо решается, либо нет. Протагонист не обязательно должен выйти из ситуации победителем, но он должен хотя бы попытаться решить проблему. В первом эпизоде разрешение ситуации заключается в том, что Расти заводит новых знакомых и находит нового друга Сэма Макгрегора на приветственной вечеринке.

Развязка служит завершением истории, хотя иногда она опускается. Она связывает между собой две отдельные главы и позволяет плавно перейти к продолжению истории.

Это основа для создания сценария комикса. Подробное описание процесса создания сюжета могло бы послужить темой всего блога или отдельной книги. Как и обещал, я прикрепляю несколько полезных для ознакомления книг.

Джессика Абель и Мэтт Мэдден. «Рисование слов, написание картинок*»* (*Drawings Words and Writing Pictures* by Jessica Abel and Matt Madden, First Second Publishing)

Деннис О'Нил. «Гид по созданию комиксов от DC Comics» (*The DC Comics Guide to Writing Comics* by Dennis O’Neil, Watson-Guptill)

Скотт Макклауд, Харпер Пэпербэкс. «Создание комикса. Как рассказать историю в комиксах, манге и графических романах» (*Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*by Scott McCloud, Harper Paperbacks)

Аристотель. «Поэтика»

Уильям Странк и Э. Б. Уайт. «Элементы стиля» (*The Elements of Style*by William Strunk and E.B. White)

Я надеюсь, что каждый из вас нашел в этом посте что-то полезное для себя!

Первоисточник: <http://sunnyvillestories.com/2011/03/how-to-make-comics-more-on-writing/>

Перевела: Акопян Наталия