# ИСКУССТВО ПОВЕСТВОВАНИЯ

В детской книге должны быть захватывающий сюжет и выразительные иллюстрации — тогда она по-настоящему увлечет читателя. Он поверит происходящему и будет сопереживать героям только в том случае, если описываемые автором миры и события интересны и непротиворечивы. Писатели используют для этого разнообразные нарративные приемы: развитие действия, конфликт, характеры персонажей, юмор и перспективу. Для иллюстратора

важно умение подмечать эти приемы, чтобы использовать их в иллюстрациях и с помощью визуальных образов провести читателя через сюжет. Соединив иллюстрации с повествованием, вы создадите изумительно объемную историю, которая на протяжении всей книги будет волновать и интриговать читателя.

Подумайте также о второстепенных персонажах и их действиях. Какие

животные могут встретиться в той или иной сцене? Могут ли они появляться в этой истории с какой-либо периодичностью и может ли у них быть своя сюжетная линия, параллельная основной?

В этой главе мы выделим несколько повествовательных и композиционных приемов и покажем, как применять их в работе.

## ОСНОВНЫЕ КОМПОЗИЦИОННЫЕ ПРИЕМЫ

В иллюстрациях можно использовать множество композиционных приемов, каждый из которых придаст истории особую атмосферу и настроение. Например:

- Развитие действия.
- Конфликт.
- Перенос ключевого момента действия на следующую страницу.
- Юмор.
- Детали и негативное пространство (пустое, незаполненное пространство вокруг объекта или внутри него; все, что не является собственно объектом изображения).
- Перспектива.

На этом развороте показано, как герой убегает от чудища. Напряженность этого момента выражена через дальний план, лихорадочный бег героя, облако пыли за ним, а также через видимую разницу в размерах персонажей: змей огромный, а герой крошечный.

## РАЗВИТИЕ ДЕЙСТВИЯ

Когда действие передается и через повествование, и через иллюстрации, получаются невероятно захватывающие сцены с выраженным конфликтом. Это держит читателя в напряжении, не давая ему оторваться от книги. В иллюстрациях для такого эффекта используются различные перспективы, динамичные позы персонажей и разнообразная мимика.



#### КОНФЛИКТ

Чтобы достичь своей цели, герой должен преодолеть трудность — это так называемый конфликт. Конфликт способствует духовному росту героя, и порой читатель может сомневаться, справится ли герой с возникшими на его пути препятствиями. Пример конфликта — борьба со страхом. В начале истории мы видим перепуганную героиню, но к концу повествования она обретает уверенность и преодолевает свой страх.

На первой иллюстрации изображена девочка, которая боится монстра, притаившегося под ее кроватью.



На второй иллюстрации героиня борется со своим страхом— она светит на монстра фонариком.

«КОНФЛИКТ СПОСОБСТВУЕТ ДУХОВНОМУ РОСТУ ГЕРОЯ».

На последней иллюстрации девочка мирно спит — она разрешила конфликт.



# ПЕРЕНОС КЛЮЧЕВОГО МОМЕНТА ДЕЙСТВИЯ НА СЛЕДУЮЩУЮ СТРАНИЦУ

Напряжение в повествовании создается, если читателю приходится перевернуть страницу, чтобы увидеть продолжение диалога или трагической сцены. Полную неизвестности и неопределенности страницу с красочным изображением драматичного эпизода сменяет более спокойная или радостная страница с развязкой. Именно неизвестность заставляет читателя переворачивать страницы!

На этой иллюстрации героиня падает с обрыва и летит вниз. Сцена полна неизвестности и тревоги! Читатель с волнением переворачивает страницу, чтобы узнать, что будет дальше...





Девочку спасла большая красная пипица! Читатель облегченно выдыхает после страшной сцены на предыдущей странице.

#### ЮМОР

Юмор снижает напряженность повествования и является неотъемлемой характеристикой жанра детской литературы. Юмор в иллюстрациях передается через выражения лиц и действия героев, а серьезную сцену можно облегчить с помощью забавной фоновой ситуации.



## ДЕТАЛИ И НЕГАТИВНОЕ ПРОСТРАНСТВО

Обилие деталей делает иллюстрации более интересными. Дети будут рассматривать иллюстрации вместе с родителями и находить волнующие их подробности на крупных разворотах. Детали также могут усилить эффект повествовательных приемов, например когда развязка сюжета переносится на следующую страницу, создавая драматизм. Советую чередовать развороты, насыщенные деталями, с разворотами, где преобладает негативное пространство. Таким образом достигается контраст между иллюстрациями и четче выделяются ключевые эпизоды повествования.

Эми две иллюстрации расположены в книге одна за другой. Здесь видно, как интересно выглядит иллюстрация без полей на весь разворот (иллюстрация под обрез) и как окруженные негативным пространством виньетки разбавляют переполненные деталями страницы.





«СОВЕТУЮ ЧЕРЕДОВАТЬ РАЗВОРОТЫ, НАСЫЩЕННЫЕ ДЕТАЛЯМИ, С РАЗВОРОТАМИ, ГДЕ ПРЕОБЛАДАЕТ

НЕГАТИВНОЕ ПРОСТРАНСТВО».

© Рут Хэммонд

© Рут Хэммонд

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СИМВОЛОВ

Художники часто применяют в рисунках те или иные символы, чтобы намекнуть на будущие события. Если в истории фигурирует важный предмет, его можно изобразить на заднем

плане на одной из предшествующих иллюстраций. Когда роль этого предмета прояснится, привлеките к нему внимание через цвет, размер или перспективу и сделайте его центральным элементом иллюстрации.



На первом рисунке изображено несколько деталей, которые связывают его со вторым рисунком: это игрушечная лама, каршина на смене, ацтекский символ на обложке книги. Первая иллюстрация дает читателю маленькие подсказки, заставляя его гадать, в какое же приключение отправится герой. Вторая иллюстрация вносит ясность и делает историю единой.

#### ХАРАКТЕР ПЕРСОНАЖА

Чтобы читатель лучше понял личность персонажа и испытал по отношению к нему определенные эмоции, художник должен показать характер персонажа. Повествование увлекает читателей только в том случае, если они сопереживают героям. Для создания характера персонажа недостаточно одного лишь текста: характер необходимо передавать и с помощью иллюстраций. Например, стеснительный герой может выражать робость и мимикой, и жестами, и тогда читатель с большей вероятностью узнает в нем себя.



## МИР, ОКРУЖАЮЩИЙ ТЕРОЯ

Время и место, в которых разворачивается повествование, — это и есть мир, окружающий героя. Все, что наполняет этот мир, должно соответствовать содержанию книги и передавать настроение повествования. Прежде всего разберитесь, где и когда происходит действие, а затем постарайтесь нарисовать подходящее окружение. Например, если в книге рассказывается о Викторианской эпохе, изучите внешний вид улиц и зданий этого исторического периода, моду и интерьеры, чтобы затем достоверно передать детали окружения.

х разворачивато и есть мир, е, что наполю и предавать иния. Прежде и когда происто историчентерьеры, что-предать детали

Одежда и прическа, типичные для Викторианской эпохи

Одежда и прическа, типичные для Викторианской эпохи

оденая Викторианская емно по одежде ическе девочки,

Дома в викторианском

Керосиновая лампа

Здесь изображена поздняя Викторианская эпоха. Это заметно по одежде персонажей, прическе девочки, обстановке комнаты и виду из окна.

Обои в викторианском

© Рут Хэммонд

#### ПЕРСПЕКТИВА И ТОЧКА ОБЗОРА

Перспектива придает иллюстрациям объем. Из скучных и плоских они становятся живыми. Перспектива помогает передать чувства героев и напряжение в сценах действий. Вместо того чтобы изобразить героя с точки обзора на уровне глаз, нарисуйте его с более высокой или более низкой точки обзора — и вы заметите, как сразу изменится

настроение иллюстрации. Порой само повествование меняет точку обзора, приглашая читателя взглянуть на события глазами конкретного героя. Это идеальный момент для того, чтобы применить тот же прием в иллюстрации: тогда читатель лучше поймет чувства и мысли героя.

Красная Шапочка пошерялась в лесу. Точка обзора расположена снизу, и видно, как над девочкой смыкаются деревья. От этого становится страшно и появляется плохое предчувствие.

Мы понимаем, что девочка заблудилась и напугана.



## истории внутри историй

Помимо вышеперечисленных композиционных приемов есть и другие способы, которые вы можете использовать для воплощения вашей идеи. Один из таких способов, позволяющий сильнее заинтересовать читателя, — рассказывать небольшие второстепенные истории.

Представьте себе мир, где разворачиваются события книги. Если нужно изобразить толпу, подумайте, чем могут в ней заниматься второстепенные персонажи. В реальной жизни у каждого из них были бы своя история и свои повседневные заботы — это важно показать на иллюстрации. Например, двое друзей обсуждают что-то смешное, кто-то выгуливает собаку, а два малыша играют друг с другом. Это относится к любой сценке: всегда думайте о том, что происходит на заднем плане каждого разворота и кого там можно увидеть. Можете даже пустить незамысловатую историю какого-нибудь второстепенного персонажа фоном через всю книгу.

Так вы создадите куда более живой и объемный мир. История обрастет деталями, станет реалистичнее, а читателям будет проще понять героев и почувствовать свою близость с ними. Кроме того, детям и родителям будет интересно искать фоновые детали на всех страницах, а это позволит насладиться не просто очередной историей, а целым миром.



Здесь изображена оживленная деревенская улица: женщина в овощной лавке, рабочий на крыше, пес со своей хозяйкой, мальчик с дедушкой. Фон разнообразят птички, кошки, банка краски рядом с лестницей, поднимающиеся из труб струйки дыма. Насыщенные деталями развороты рассказывают собственную историю, дополняя основной сюжет.

Почитать описание, рецензии и купить на сайте МИФа

# **УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ**

Одна из главных задач художника, иллюстрирующего книги для юных читателей, — создание ярких образов, которые будут понятны детям и вызовут у них эмоциональный отклик. Это особенно актуально для книжек-картинок, которые родители читают детям каждый день: такие книги должны быть интересными и детям и родителям.

«ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ ГЕРОЕВ СТРОИТСЯ НА ИХ ВНЕШНОСТИ, МИМИКЕ И СООТВЕТСТВИИ ОБРАЗА ВОЗРАСТУ ЧИТАТЕЛЯ».

### ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ ГЕРОЕВ

Как правило, в первую очередь читатели запоминают героев и происходящие с ними события. Поэтому герои должны нравиться детям, а значит, иметь привлекательный вид.

Привлекательность героев строится на их внешности, мимике и соответствии образа возрасту читателя. Например, не стоит делать злодея в детской книге слишком страшным — помните о целевой аудитории. Прорабатывайте внешний облик и мимику героя, ориентируясь на возрастную категорию читателей. Даже пугающие или злобные персонажи не должны казаться читателю ужасными и безнадежными!

Посмотрите, как выглядит окончательный вариант изображения вора из истории про лисенка Артура и как этот образ изменился по сравнению с набросками (см. с. 17). Мордочка и глазки персонажа постепенно становились менее заостренными, и на итоговом эскизе (крайний справа) мы уже видим плавные линии.



На имоговых эскизах видно, что подлый характер персонажа передают черты его внешнего облика: нахмуренные брови, острый нос, коварная ухмылка и сгорбленная спина. Мешок, который персонаж тащит на спине, и его одежда также говорят нам о том, что это вор. Несмотря на весьма недружелюбный вид, в целом контуры фигуры персонажа округлые, а цветовая палитра подобрана яркая, чтобы юному читателю персонаж не показался чересчур неприятным.



наряд

## ЦВЕТ В ИЛЛЮСТРАЦИЯХ

Цветовая гамма в иллюстрациях играет важную роль в удержании интереса аудитории. Стилистика художественного оформления и цветовое решение иллюстраций сопровождают читателя от начала до конца повествования, поэтому выбранная для книги цветовая палитра должна оставаться неизменной. Если на разных страницах использовать разные цветовые решения, нарушится целостность визуальной составляющей. Читателю будет трудно разобраться в происходящем, ведь ему покажется, что страницы относятся к разным историям. Если же мы используем единую палитру, все страницы приобретают целостный вид. В этом случае читателю будет гораздо проще понять смысл истории и насладиться ею.

При составлении палитры лучше всего ориентироваться на эмоциональную тональность и стиль конкретной книги. В большинстве случаев вам понадобится яркая, но богатая цветовая палитра, с помощью которой вы будете изображать все происходящие события и передавать различные эмоции. Цвета должны быть комплементарными (дополняющими друг друга) и в то же время контрастными. Самый верный способ добиться этого — изучить теорию цвета и цветовой круг.



На этих цветовых кругах показаны цвета, которые были использованы на рисунках 1, 2 и 3. Верхний цветовой круг подойдет для сцен, действие в которых происходит теплым летним днем, а нижний лучше оставить для изображения холодных зимних или ночных сцен. Теплую атмосферу точнее всего передают теплые тона, такие как персиковый, красный, горчичный, оранжевый, а контрастом могут послужить оттенки бирюзового. Для того чтобы передать ощущение холодной атмосферы, возьмите синий, фиолетовый и лимонно-желтый.



При подборе палитры пригодится цветовой круг (слева), который состоит из основных (справа) и дополнительных (в центре) цветов. Основные цвета сами по себе составляют яркую палитру, как и противоположные им на круге цвета. Оранжевый и голубой, зеленый и розовый или красный, фиолетовый и желтый — это пары комплементарных цветов, которые хорошо дополняют друг друга. Создание палитры лучше всего начать именно с таких цветов.

# СВЕЖИЙ ВЗГЛЯД

Мы уже говорили о том, что одну и ту же книжку-картинку родители часто читают и перечитывают вместе с детьми. Вот почему на иллюстрации должно присутствовать несколько слоев деталей и смыслов — тогда при втором и третьем прочтении дети смогут рассмотреть чтото, чего не заметили раньше. Например, на картинке можно спрятать маленькие предметы, животных или второстепенных героев, побуждая ребенка искать их и гордиться своими находками.

Кроме того, на фоне основного повествования можно периодически вводить второстепенных героев с собственной историей и разыгрывать с ними визуальные шутки. Это понравится не только детям: родители не менее увлеченно будут рассматривать книгу и искать такие детали.





© Рут Хэммонд

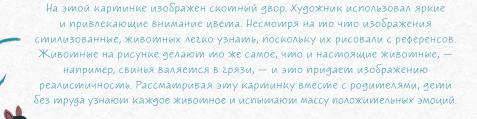
Заесь мы видим, как героиня надевает носки, заваривает себе чай и достает печенье, а затем читает любимую книгу. На каждой иллюстрации спрятаны мелкие детали — и это не только предметы на заднем плане картинки, но и два мышонка со своей историей. На первой иллюстрации они хотят стащить носок, на вморой крадум чашку, а на мремьей сидям на полке книжного шкафа, завернувшись в похишенный носок, и тоже пьют детали позволяют детям и их родимелям перечимывать книгу и с удовольствием находить их вместе.

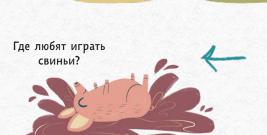
## ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ КОМПОНЕНТА И ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С КНИГОЙ

Образовательная компонента — важная составляющая детских книг. Даже самые невероятные истории, как правило, содержат в себе определенный посыл, задача которого — объяснять детям серьезные вещи. Обычно это значимые для автора духовные ценности и смыслы: он включает их в техническое задание или обсуждает с художником, чтобы донести эти идеи до читателя посредством иллюстраций.

Когда вы иллюстрируете книгу, в которой присутствует образовательная компонента, помните несколько правил. Будьте точны: моральные уроки, которые вы преподносите, должны соответствовать возрасту ваших читателей. Если вы оформляете научнопопулярное издание, например книгу о морской флоре и фауне, изобразите морских обитателей и все, что их окружает, немного упрощенно

и даже забавно, но убедитесь, что они остаются узнаваемыми. Вы можете добавить какие-нибудь смешные детали на заднем плане и наделить героев различными характерами — это послужит стимулом для родителей и детей к более плотному взаимодействию с книгой. Едва ли юным читателям понравятся познавательные издания, если в них не будет веселых и ярких иллюстраций.





СКОТНЫЙ

Курица

**ABOP** 

На эмих картинках мы видим свинью и корову с предыдущей иллюстрации. Однако здесь художник добавил два простых вопроса, на которые ребенок должен ответить. Так мы побуждаем детей взаимодействовать с книгой и учиться в процессе ее чтения.

0849



Свинья

## УЗНАВАЕМОСТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ

Лошадь

Узнаваемость персонажей — ключевой компонент, который формирует интерес у читательской аудитории. Важно, чтобы дети смогли узнать себя в ком-то из героев, а значит, иллюстрации должны содержать понятные и хорошо знакомые детям детали, которые и будут привлекать внимание читателей. Даже в фантастическую историю необходимо включать привычные элементы, на которые опираются и текстовая, и визуальная части повествования. Такой прием позволяет читателю мысленно встроить себя в сюжет.

На этой иллюстрации мы видим двух драконов, которых художник поместил в привычную каждому читателю обстановку. Любой ребенок может представить, каково это — ждать вкусный ужин. Кроме того, на картинке изображены разная посуда и прочая кухонная утварь, герои одеты в обычную одежду, а рядом с малышом-дракончиком лежит игрушка. Эти персонажи не существуют в реальном мире, но на иллюстрации их жизнь очень похожа на нашу, и мы сможем понять героев и будем сопереживать им.





## Почитать описание, рецензии и купить на сайте

Лучшие цитаты из книг, бесплатные главы и новинки:







**W** Mifbooks

