

СТЭН ЛУ

КАК РИСОВАТЬ КОМИКСЫ



От создателя «Человека-Паука», «Невероятного Халка»,
«Фантастической четверки», «Людей Икс» и «Железного Человека»
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РУКОВОДСТВО ПО РИСОВАНИЮ



Москва
2020

УДК 741.02

ББК 85.15

А 55

STAN LEE

How to Draw Comics

Cover Design by Jess Morphew
Front Cover Art by John Romita, Jr.
Back Cover Art by Jonathan Lau
Contributing writer: David Campiti
Contributing artists: Neal Adams, Erica Awano, Dan Borgones, Nick Bradshaw, Ariel Burgess, Aaron Campbell, Chris Caniano, Eman Casallas, John Cassaday, Frank Cho, Vince Colletta, Bong Dazo, Mike Deodato, Jr., Steve Ditko, Tina Franciso, Ken Haeser, Tabitha Haeser, Bob Kane, Gil Kane, Michael Kelleher, Jack Kirby, Fabio Laguna, Jonathan Lau, Jae Lee, Jim Lee, Jun Lofamia, Gemma Magno, Jezreel Morales, Earl Norem, Ariel Padilla, Cliff Richards, Al Rio, John Romita, Alex Ross, Mel Rubi, Steve Sadowski, Gaspar Saladino, Edgar Salazar, Mel Joy San Juan, Alejandro Sicut, Joe Sinnott, Anthony Tan, Wilson Tortosa, Michael Turner

Paperback edition cover artists: John Romita; color by Dean White

Excelsior limited edition cover artist: Francesco Francavilla

Copyright © 2010 by Dynamite Entertainment

All rights reserved.

Published in the United States by Watson-Guptill Publications an imprint of the Crown Publishing Group

a division of Random House, Inc., New York
www.crownpublishing.com www.watsonguptill.com

WATSON-GUPTILL is a registered trademark and the WG and Horse designs are

trademarks of Random House, Inc.

Produced in association with Dynamite Entertainment

Copyright © 2010 by Dynamite Entertainment

Produced in association with Dynamite Entertainment

Copyright © 2010 by Dynamite Entertainment

www.dynamiteentertainment.com

Special thanks to POW! Entertainment, Inc., Gil Champion, Michael Kelleher, Arthur Lieberman, Luke Lieberman, Mike Kelly, Roy Thomas, John Romita, Glass House Graphics, Heritage Auctions, Peter Sanderson, Michael Lovitz, Digikore, Carol Pinkus, Dave Althoff, Ryan Potter, Nick Barrucci, Juan Collado, Josh Johnson, and Josh Green.

Stan Lee, Excelsior, Stan Lee Presents™ and © 2010 Stan Lee and POW! Entertainment, Inc.

How to Draw Comics the Marvel Way © 1979 Stan Lee & John Buscema

Silver Surfer Graphic Novel © 2010 Stan Lee & Jack Kirby

Sherlock Holmes & Complete Alice in Wonderland™ & © 2010 Savage Tales

Entertainment, LLC

Bring the Thunder™ & © 2010 Savage Tales Entertainment, LLC & State Street Films

Black Terror®, Death Defying Devil®, Green Lama® & Project

Superpowers™ & © 2010 Super Power Heroes, LLC

Zorro™ & © 2010 Zorro Productions, Inc.

Red Sonja® & © 2010 Red Sonja, LLC

Jungle Girl® & © 2010 Jungle Girl, LLC

Totally Tina™ & © 2010 Tina Francisco

Buck Rogers™ 2010 Dille Family Trust

Single image from Awakenings by Phil Miller © 2010 Len Mihalovich

Vampirella® & © 2010 DFI

Re-Animator® & © 2010 Re-Animator, LLC

Dynamite Entertainment © 2010 DFI. All Rights Reserved.

Marvel, and all related character names and their distinctive likenesses:™ & © 2010

Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries. All rights reserved.

Images and likenesses of DC Comics characters™ and © 2010 DC Comics.

Design by Ellen Nygaard

This translation published by arrangements with Watson-Guptill, an imprint of the Crown Publishing Group, a division of Random House, Inc., and with Synopsis Literary Agency

© Dynamic Forces, Inc.

Перевод с английского *А. Сегова*

Ли, Стэн.

А 55 Как рисовать комиксы: эксклюзивное руководство по рисованию / Стэн Ли ; [пер. с англ. А. Сегова]. — Москва : Эксмо, 2020. — 224 с. : ил.

Если учиться рисовать, то учиться у лучших. Например, у Стэна Ли, легендарного создателя «Человека-паука», «Невероятного Халка», «Фантастической четверки», «Людей Икс» и «Железного Человека», художника, чьи персонажи давно стали классикой жанра.

Эта книга — увлекательный рассказ мастера. Стэн Ли делится знаниями и опытом, шаг за шагом обучая читателей искусству рисования комиксов.

В книге описываются все этапы работы над изображением: анатомия тела, свет и тени, объем и перспектива, работа с тушью и со шрифтами, создание образа и индивидуального стиля. Отдельная глава книги посвящена коммерческому успеху художника.

Стэн Ли уверяет, что каждый может стать известным, если хотя бы раз в жизни посмеет делать то, что хочется.

УДК 741.02

ББК 85.15

© Седов А., перевод на русский язык, 2012

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2020

ISBN 978-5-699-54851-4

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга

Стэн Ли

КАК РИСОВАТЬ КОМИКСЫ

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РУКОВОДСТВО ПО РИСОВАНИЮ

Ответственный редактор *М. Терешина*

Редактор *Н. Павлова*

Выпускающий редактор *Ю. Дорогова*

Художественный редактор *Е. Гузнякова*

Корректоры *М. Козлова, Е. Сырцова*

ООО «Издательство «Эксмо»

123308, Москва, ул. Зорге, д. 1. Тел.: 8 (495) 411-68-86.

Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru

Эндрүүш: «ЭКСМО» АКБ Баспасы, 123308, Маскей, Ресей, Зорге күйшөй, 1 үй.

Тел.: 8 (495) 411-68-86.

Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru.

Tayar belgici: «Эксмо»

Интернет-магазин: www.book24.ru

Интернет-магазин: www.book24.kz

Интернет-дүкен: www.book24.kz

Импортёр в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».

Қазақстан Республикасындағы импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию,

в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»

Қазақстан Республикасындағы дистрибутор және өнім бойынша арыз-талаптарды қабылдаушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Алматы қ., Домбровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.

Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz

Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.

Сертификация туралы ақпарат сайты: www.eksmo.ru/certification

Москва. ООО «Торговый Дом «Эксмо»

Адрес: 123308, г. Москва, ул. Зорге, д. 1.

Телефон: +7 (495) 411-60-74. E-mail: reception@eksmo-sale.ru

По вопросам приобретения книг «Эксмо» зарубежными оптовыми

покупателями обращаться в отдел зарубежных продаж ТД «Эксмо»

E-mail: international@eksmo-sale.ru

International Sales: International wholesale customers should contact

Foreign Sales Department of Trading House «Eksmo» for their orders.

international@eksmo-sale.ru

По вопросам заказа книг корпоративным клиентам, в том числе в специальном

формировании, обращаться по тел.: +7 (495) 411-68-59, доб. 2261.

E-mail: ivanova.ey@eksmo.ru

Оптовая торговля бумажно-беловыми

и канцелярскими товарами для школы и офиса «Канц-Эксмо»:

Компания «Канц-Эксмо»: 142702, Московская обл., Ленинский р-н, г. Видное-2,

Белокаменное ш., д. 1, а/я 5. Тел./факс: +7 (495) 745-28-87 (многоканальный).

e-mail: kanc@eksmo-sale.ru, сайт: www.kanc-eksmo.ru

Филиал «Торгового Дома «Эксмо» в Нижнем Новгороде

Адрес: 603094, г. Нижний Новгород, улица Карпинского, д. 29, бизнес-парк «Грин Плаза»

Телефон: +7 (831) 216-15-91 (02, 93, 94). E-mail: reception@eksmo-nn.ru

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Санкт-Петербурге

Адрес: 192029, г. Санкт-Петербург, пр. Обуховской обороны, д. 84, лит. «Е»

Телефон: +7 (812) 365-46-03 / 04. E-mail: server@szko.ru

Филиал ООО «Издательство «Эксмо» в г. Екатеринбург

Адрес: 620024, г. Екатеринбург, ул. Новомая, д. 24

Телефон: +7 (343) 272-72-01 (02/03/04/05/06/08)

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ

о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»

www.eksmo.ru/certification

Эндірген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Подписано в печать 22.01.2020. Формат 84x108^{1/16}.
Печать офсетная. Усл. печ. л. 23,52.
Доп. тираж 3000 экз. Заказ

ISBN 978-5-699-54851-4



9 785699 548514 >

6+





**МЕЧТАТЕЛИ,
НИКОГДА
НЕ ОСТАВЛЯЙТЕ
СВОЕЙ МЕЧТЫ!**



ПРЕДИСЛОВИЕ 8

ВСТУПЛЕНИЕ 10

1

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ КОМИКСА 13

2

ИНСТРУМЕНТЫ МАСТЕРА 23

3

ОСНОВЫ: ФОРМА, ПЕРСПЕКТИВА И ОБЪЕМ 35

4

ЧЕЛОВЕЧЕСКАЯ ГОЛОВА 61

5

ИСПОЛЬЗУЕМ АНАТОМИЮ ДЛЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ ДЕЙСТВИЯ 77

6

ПЕРСОНАЖИ И КОСТЮМЫ 93

7

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ФОН 101

8

ЖИЗНЬ ПОД МАКЕТОМ 111

9

КАРАНДАШНАЯ ПРОРИСОВКА 133

10

ТАЙНЫ ТУШИ 147

11

НЕВЕРОЯТНЫЕ НАДПИСИ 167

12

СОЗДАВАЯ ЦВЕТ 179

13

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ОБЛОЖКИ 197

14

ПОИСКИ РАБОТЫ 214

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЛИТЕРАТУРА, САЙТЫ, ШКОЛЫ И КОМПАНИИ,
ТОРГУЮЩИЕ ВСЕМ НЕОБХОДИМЫМ ДЛЯ СОЗДАНИЯ КОМИКСОВ 222**

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ 224

ПРЕДИСЛОВИЕ

Как быстро летит время! Казалось бы, еще вчера я написал и издал небольшой томик, в котором в достаточно свободной форме изложил то, что знал о комиксах. Впоследствии я дополнил его статьей «Комиксы прибыльны» в Writers Digest. А ведь это был 1947 год!

И вот в 1978 году мы вместе с Джоном Ромита подарили «Как рисовать комиксы Marvel» миру художников, жаждущих знаний о комиксах вообще и понимания оригинального стиля Marvel в частности.

Похоже, я совершаю этот подвиг каждые тридцать лет, значит, наступил нужный момент. Мир комиксов меняется с той же скоростью, что и мир технологий. В те годы, когда мы с Джоном Ромита создавали наши самые успешные творения, Apollo-11 под руководством НАСА высадился на Луну с помощью компьютера, который был слабее, чем часы, идущие сейчас на моей руке. А сегодня каждому американцу доступен персональный компьютер, который может творить такие чудеса, о которых мы в те годы и мечтать не могли. И все тонкости новых технологий нашли себе применение в мире комиксов, как и в видеоиграх, и в киноиндустрии.

Почти полвека комиксы печатались на дешевой газетной бумаге, но сегодня все иначе. Значительно возросла культура книгоиздания, но вместе с ней выросли и требования к самому рисунку. Сегодня жизненно необходимо не просто идти в ногу со временем, а даже немного обгонять его.

В былые времена все комиксы создавались примерно по одной схеме. Сценарий содержал достаточно подробное описание картинок с диалогами, и все это попадало в руки художника. Ему оставалось только следовать

указаниям сценариста и отрисовывать изображения. Это чем-то напоминало создание структуры спектакля по рукописи автора. Да именно так все и было, и некоторые художники, писатели и редакторы до сих пор работают по этой схеме.

Но за все то время, что я работаю (никак не привыкну к тому, что оно уже исчисляется десятилетиями!) над сотнями фэнтези, вестернов, романтических, смешных и «супергеройских» комиксов, я выработал другую схему работы с художниками, которая показалась нам более подходящей.

Так как мои коллеги обладали огромной изобретательностью, воображением и просто невероятным умением визуально строить рассказ, то я понял, что мне не нужно писать для них такой уж детальный сценарий. Мне нужно было только обсудить с ними основной сюжет и предоставить им творческую свободу, а потом просто подождать, когда они принесут мне карандашные наброски.

Потом я добавлял на страницу диалоги и авторский текст, придавая тексту нужное настроение, а персонажам — соответствующие образы. Дальше выполняли шрифтовку, прорисовывали «пузыри» и текст в нужных местах, а потом в указанных местах рисовали контур поверх карандашей чернилами Black India. Листок снова возвращался ко мне для финальной проверки и передачи колористу, который, в свою очередь, наносил цвета. Готовую страничку отдавали

в печать, а что там происходило с ней дальше, я никогда не знал и всегда боялся спрашивать.

Но с тех времен многое изменилось. Я понял, что пришло время для новой книги — «торнадо» совершенно новых, технологически обоснованных советов, которые помогут вам найти свою «дорогу из желтого кирпича», ведущую в волшебную страну комиксов. Тогда я призвал на помощь Dynamite Entertainment, созвал лучших художников, контуровщиков и колористов и заручился поддержкой дерзкого Дэвида Кампити, писателя и агента, человека, который провел бесчисленное количество семинаров по комиксам. Все вместе мы создали книгу, которая придется по вкусу читателям всех возрастов.

Рисовать умеют и любят все, и вы можете считать, что у вас в руках билет на поезд в страну Рисования. Так что присоединяйтесь к нашему увлекательному путешествию, цель которого — научить вас создавать комиксы, достойные не только XXI, но и грядущих веков. Ну, что ж, за дело!

Excelsior!



Оригинальное издание
«Как рисовать комиксы Marvel» с обложкой Джона Ромита

HOW TO DRAW COMICS

THE **MARVEL** WAY

BY
STAN LEE

AND
JOHN BUSCEMA



ВСТУПЛЕНИЕ

Эта книга написана для каждого, кто любит рисовать: для мальчишек и девочек, мужчин и женщин — для всех, кто хоть раз в жизни хотел бы создать свой комикс. И не важно, станете ли вы это делать для удовольствия, или захотите их сами издавать, или решитесь показать их какому-нибудь издателю. В этой книге вы найдете для себя много увлекательного и полезного.

Рисование... Попробуйте поразмышлять о нем. Люди умели рисовать еще в те времена, когда жили в пещерах, и эти первые наскальные рисунки, повествующие о жизни и приключениях древних людей, можно назвать и первыми комиксами. А самое поразительное в них то, что они со всей очевидностью доказывают: рисовать может каждый! Даже если вы не слишком довольны результатом, не расстраивайтесь. Иногда рисунок украшает не столько качество исполнения, сколько воображение. Некоторые «атланты» мира комиксов создавали и издавали замечательные комиксы о приключениях человечков-палочек, а другие использовали программы Poser или Sketchup, чтобы создавать огромные миры, не прикасаясь к линейке и карандашу.

Вам ничто не может помешать. Рисование — это продукт вашего воображения, а воображение питается всем тем, что вас окружает. Любой образ, звук, запах, вкус, прикосновение или мысль может разбудить ваше воображение, и оно станет поистине безграничным! Так что «расправьте свои крылья», а эта книга подарит вам бесценные знания.

На этих страницах я раскрою вам радость взаимодействия карандаша и бумаги, в котором вы примете посильное участие, а в результате появятся сильные слова и восхитительные персонажи. Другими словами: добро пожаловать во Вселенную Вооб-

ражения, которую мы называем Миром Комиксов.

Я люблю комиксы именно за то, чем они так сильно отличаются от всех существующих форм искусства, хотя часто их считают сугубо детским увлечением. Давайте попробуем в этом разобраться.

Конечно, изобразительное искусство существует в мире не только для детей. Мы знаем, что по всем городам и весям разбросано огромное количество музеев, выставяющих напоказ скульптуры, картины и даже наброски великих мастеров. И приходят туда отнюдь не только дети. И в Лувре, и в Метрополитен, и в Британском музее собраны бесценные шедевры, и это совсем не детские игрушки. А все эти потрясающие статуи и панорамные изображения на куполах Ватикана? Разве это может быть интересно только детям?

А разве мировая литература рассказывает нам только детские истории? «Гамлет» и «Отелло», «Крестный отец» и «Список Шиндлера» — все это совсем не детские произведения, как и Стивен Кинг, и Джон Апдайк, и Элмор Леонард. Это совсем не то же, что сказки Диснея. Так почему же соединение рисунка с историей принято считать чем-то, предназначенным исключительно для детей?

Честно говоря, я этого не понимаю. Долгое время я создавал комиксы для молодых людей студенческого возраста, и им это нравилось. Marvel своим

уникальным стилем привлекает множество читателей, прежде считавших комиксы сугубо детским увлечением. Возможно, так было потому, что большинство комиксов в США действительно были ориентированы на детей, и, вырастая, эта категория читателей просто теряла к ним интерес.

В других странах все было иначе. В Азии комиксы манга и манхва читают все — от восьми до восьмидесяти, а может быть, и младше, и старше! Происходит это потому, что издатели могут предложить кое-что интересное любому читателю. В Европе процветает рынок серьезных и утонченных графических романов для взрослых. Когда я путешествую, практически в любом месте могу увидеть и бизнеследи, и рабочего, и школьника с комиксом в руках, и это очень меня радует. Поэтому я стараюсь создать доброе имя комиксу и в США, поскольку его почитают во всем мире.

Мы с вами должны помнить, что комиксы повествуют не только о супергероях. Конечно, вам это странно слышать от создателя «Фантастической четверки» и «Мстителей» — это звучит как ересь! Но комиксы — это способ передачи информации, а не жанр. Поэтому они могут быть какими угодно: о приключениях или о животных, обучающими или экзотическими, фантастическими или историческими, смешными или «ужасистиками», политическими или

религиозными; они могут быть вестернами или рассказывать о супергероях. Никто не мешает нам совмещать жанры, создавая супергеройские вестерны, городскую фантастику или исторические «ужастики».

Любые другие способы выражения мыслей, на мой взгляд, ничем не лучше и не хуже комиксов. Чем же комикс от них отличается? Чем именно выделяется «рассказ в картинках»? Наверное, тем, что комикс позволяет и художнику, и писателю непосредственно влиять на то, что они создают.

Давайте сравним. Истории и романы описывают то, что происходит, страница за страницей, но только комиксы могут показать вам эти места и дать возможность наслаждаться ими сколько душе угодно.

Кино дарит вам волнующее зрелище, но его создание довольно дорого стоит и требует участия множества людей, зато комиксы могут переложить это «многомиллионное изображение» на обычную страницу, и для этого понадобится всего несколько человек. И что важнее всего: их идеи не будут меняться в зависимости от мнений или качества работы тысяч людей, участвующих в проекте.

Телевидение может показать вам разные истории в виде сериалов и шоу, но комиксы могут «проникнуть» в самую глубину мыслей героев, поэтому в них нет никакой нужды вставлять «закадровые голоса», объясняющие развитие сюжета.

Бывают маленькие по объему комиксы-врезки, и они могут подарить вам совсем небольшие истории, но полноценный

комикс позволяет рассказать о невероятных впечатлениях, достойных книги.

Видеоигры, конечно, дарят не меньше впечатлений, зато комикс может сделать это без батареек, электричества и телевизора.

Но самое важное, что могут подарить вам комиксы, — это уникальное ощущение братства.

Такая жажда коллекционирования если и свойственна другим формам изобразительного искусства, то обходится эта страсть значительно дороже. Здесь же при минимальных тратах можно получить максимум удовольствия.

Мы умеем наслаждаться чтением комиксов, давайте же научимся создавать их сами!

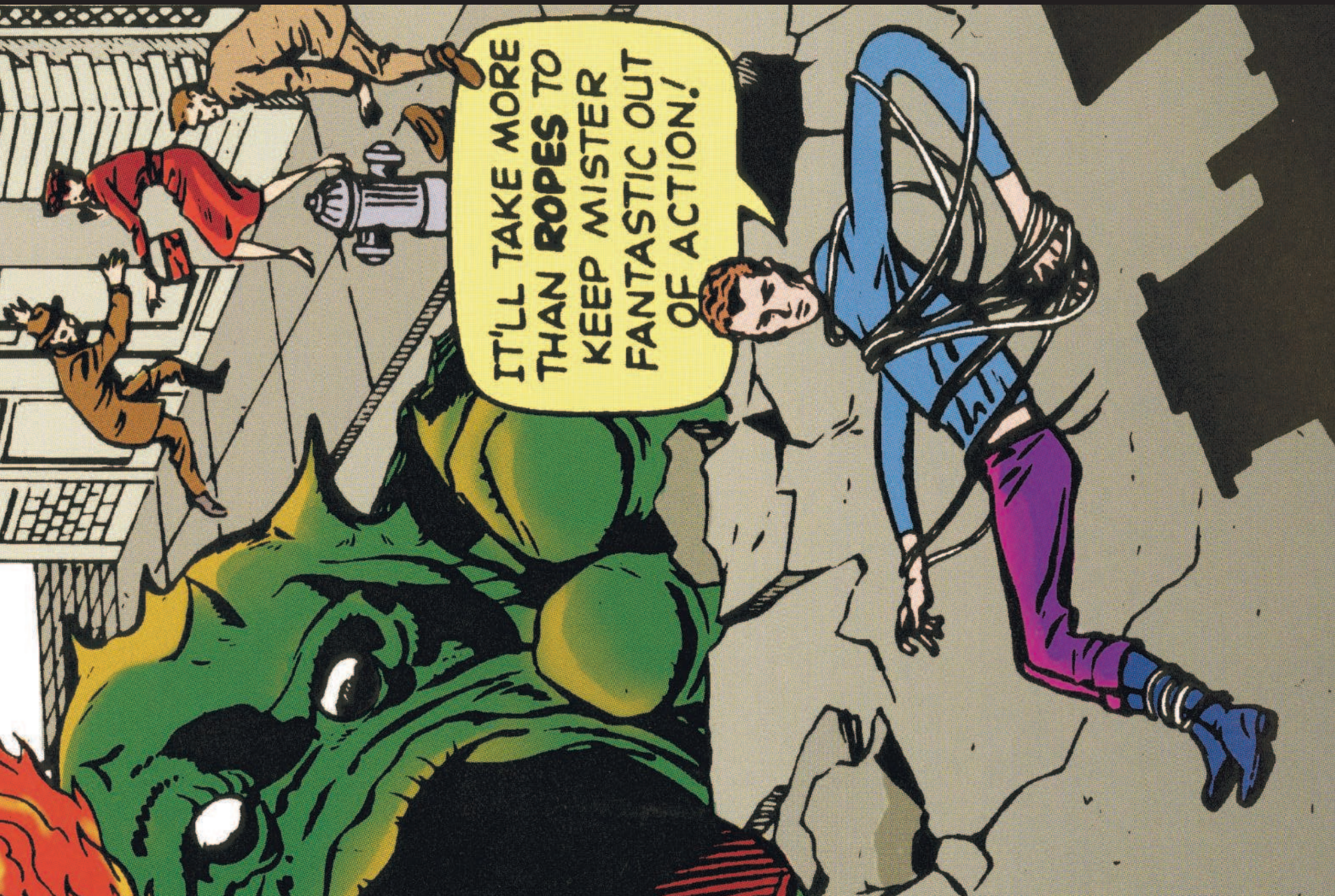


Оригинальная обложка комикса «Тор» № 132 «Колонизатор Ригеля» работы художника Джека Кирби и контуровщика Винса Колетты



THE THREE
OF YOU CAN'T
DO IT ALONE! IT'S
TIME FOR **THE**
THING TO TAKE
A HAND!

Первый номер «Фантастической четверки» представил миру, пожалуй, самых долгоживущих супергероев.



НАЧАЛО НАЧАЛ...

Комиксы в виде врезок впервые начали появляться в воскресных выпусках газет в конце XIX века. Первым из них был «Желтый малыш» (1896), а 1897 год, когда эти врезки были объединены и оформлены в виде пятицентовой газеты, можно считать годом рождения производства собственно комиксов, хотя до их настоящего расцвета было еще далеко. Только в 1933 году, когда я был еще мальчишкой, был издан первый настоящий комикс. Он назывался «Веселые картинки»¹ и был уже в привычном для нас формате: 8 на 11 дюймов, в котором комиксы печатают и сегодня; ну, может быть, плюс-минус один дюйм. Десять тысяч напечатанных копий были розданы вместе с товарными карточками на продукты Proctor&Gamble². И хотя он состоял только из перепечатанных врезок, на некоторых из них сражались с преступностью еще достаточно простенькие герои: Дик Трейси, Тень и Призрак. «Веселые картинки» открыли возможность выпуска в 1934 году комикса «Знаменитые забавы» (1934), который стал первым изданным комиксом, доступным на любом стенде с прессой, и он целиком состоял из оригинальных историй. Издателем первого номера был известный зачинатель производства комиксов Максвелл Гейнс, а эта серия впоследствии растянулась на 30 лет.

В феврале 1935 года Малкольм Уилер-Николсон издал в формате таблоида первую антологию «Новые забавные комиксы» № 1. Ее выпустила

National Allied Publications, позже переименованная в DC Comics³. Именно National Allied Publications создала, возможно, самого главного супергероя всех времен и народов: Супермена. Супермен, урожденный Кал-Эль, появился на свет на планете Криптон и еще младенцем за несколько минут до уничтожения планеты был отправлен своим отцом-ученым на Землю. Его нашли и усыновили канзасские фермеры. Он был воспитан в американских традициях и получил от них свое новое имя — Кларк Кент. С малых лет он проявлял сверхчеловеческие способности, а достигнув зрелости, начал использовать их на благо людей. Его придумал писатель из Кливленда Джерри Сигел, а нарисовал художник Джо Шустер. Супермен впервые появился на страницах журнала Action Comics № 1 в июне 1938 года. Продажи каждого номера Action Comics в среднем превышали полмиллиона экземпляров, что было тогда в США рекордом.

Другим известным персонажем, также выпущенным National Allied Publications, был Бэтмен. Его настоящее имя Брюс Уэйн. Когда он был ребенком, он стал случайным свидетелем убийства своих родителей и дал клятву мстить всем преступникам. Его клятва зиждется на идеалах высшей справедливости. К борьбе с преступностью Брюс готовился всю жизнь, стараясь развить свои физические и интеллектуальные способности. Он скрыл свой настоящий облик под стилизованным костюмом летучей мыши. Впервые он поя-

вился в Detective Comics № 27, который был создан Бобом Кейном. Позже этот персонаж развивался довольно бурно не без помощи Билла Фингера и Джерри Робинсона. Новое название National Allied Comics — DC Comics (1977) — представляет собой аббревиатуру Detective Comics.

В 1940 году состоялся эффектный дебют Бэтмена на обложке Detective Comics № 27. Технические особенности печати того времени требовали использования ярких красок при производстве всех элементов комикса. Но все изменилось, когда Боб Кейн придумал и нарисовал своего Бэтмена — ночное существо, полностью преобразившее «супергероя». Не считая его желтого пояса, костюм Бэтмена был создан в серых и черных тонах, что соответствовало его «ночной» натуре и вселяло страх в его врагов.

¹ Funnies впоследствии стало синонимом слова «комикс». — Прим. переводчика.

² Это было во времена Великой депрессии. — Прим. переводчика.

³ Эта компания — главный конкурент Marvel. — Прим. переводчика.

No. 27

64
PAGES
OF
ACTION!

MAY, 1939

Detective COMICS

Rec. 17-6, Pub. 108

10¢

STARTING THIS ISSUE:
THE AMAZING AND
UNIQUE ADVENTURES OF
THE BATMAN!



ЗОЛОТОЙ ВЕК КОМИКСОВ

Своей кинематографической постановкой кадров и игрой со светом и тенью Боб Кейн создал уникальный мир. Коварные мрачные злодеи и Бэтмен, который с ними успешно сражается, стали для читателя замечательной новинкой. Именно Супермен, Бэтмен и подобные им герои, созданные DC, и ознаменовали наступление Золотого века комиксов.

Стремясь сохранить свою нишу на рынке печатной продукции, остальные издательства тоже принялись строить свой мир супергероев, придумывая своих персонажей, например, капитана Марвелы создали в издательстве Fawcett. Это был ребенок, который мог становиться супергероем, произнося волшебное слово «Shazam!». Но только издательству Marvel Comics (не правда ли, знакомое название?) удалось потеснить DC Comics и занять в конце концов первое место среди издателей комиксов. Сначала издательство Marvel Comics носило имя Timely, потом его называли Atlas, пока Мартин Гудман не объединил их все в одно.

Первым комиксом, изданным Timely, было «Еженедельное забавное кино», его раздавали в кинотеатрах на Восточном побережье Америки. Первым популярным комиксом стал «Чудесный комикс» № 1, на обложке которого впервые появился образ Человека-факела.

Одновременно компания Archie Comics издала в 1941 году книгу, которой суждено было большое будущее. Главный герой этого комикса — Арчи Эндриус, обычный подросток, попавший в любовный треугольник с двумя девушками. И совершенно неожиданно этот комикс покорила Америку. Подростки, особенно девчонки, зачитыва-



лись приключениями Арчи и его друзей.

К концу 1941-го число людей, читающих комиксы, выросло до 50 миллионов, и большинство из них были мужчины. Но к 1943 году, в разгар войны, недостаток бумаги сказался и на количестве издаваемых комиксов. Реже стали появляться и новые комиксы. В 40-е годы особенно хорошо расходились так называемые бульварные комиксы, в которых обычно

рассказывались вестерны, романтические или мистические истории и детективы. Как только издательский мир осознал их популярность, их тиражи немедленно выросли.

«Еженедельное забавное кино» издательства Timely.

Слева: «Чудесный комикс» № 1 того же издательства, впервые представивший миру образ Человека-факела.

10¢

MARVEL COMICS

OCT.

This Month

"THE HUMAN TORCH"

"THE ANGEL"

"SUBMARINER"

"MASKED RAIDER"

Featuring
**KA-ZAR
THE GREAT**
12 PAGES
OF JUNGLE
ADVENTURE!

ACTION

MYSTERY

ADVENTURE