



## **ЗМІСТ**

**6 ПЕРЕДМОВА**

**8 ВСТУП**

**14 ЗВЕДЕННЯ СЦЕНИ**

**26 ХТО ТАКИЙ МАЙЛЗ МОРАЛЕС?**

**56 РОЗМИТЕ БАЧЕННЯ**

**70 МАЙЛЗ ЗУСТРІЧАЄ ЛЮДИНУ-ПАВУКА**

**92 ЗА МІСТОМ**

**114 КОСТЮМИ ПАВУЧОЇ КОМАНДИ**

**132 БРОДЯГА НА ПОЛЮВАННІ**

**142 БІЙКА**

**160 ФІАСКО ФІСКА**

**180 ГОЛОВНА СЦЕНА**

**190 ПІДСУМКИ**

**192 ПОДЯКИ**

Купити книгу на сайті [kniga.biz.ua](http://kniga.biz.ua) >>>



# ПЕРЕДМОВА

Привіт-привіт! Я — співавтор Майлза Моралеса. Я написав кожнісімаке слово, яке він сказав упродовж перших п'яти років свого існування, і запевняю вас: я не міг усього цього передбачити. Я не очікував, що Майлз Моралес стане таким визначним, як він є сьогодні! І навіть якщо думав про це інколи, мріяв собі наодици, я абсолютно не уявляв, що це стане настільки прекрасним анімаційним витвором, який заслуговуєватиме на власний артбук.

Окей. Трохи введу вас у контекст Майлзової історії, і потім відкрию секретну причину, чому артбуки, на кшталт цього, абсолютно найкращі. Те, що впродовж років робилося довкола Людини-павука, непамітно переросло себе. Доволі багато всього відбулося в коміксах. По-перше, ми випустили серію коміксів «Досконала Людина-паука», що описує підліткові подвиги Пітера Паркера так, ніби вони відбуваються нині, а не в 1960-якихсь роках. Так були різні комікси про Людину-павука, які нелегко уживалися. Потім у «Дивовижній Людині-пауці» чимало допоміжних або «спадкових» персонажів стали дуже популярними. Настільки популярними, що отримали власні комікси та іграшки. Перш ніж ви це зрозуміли, Людина-паука став чимось більшим, аніж персонажем... він став своїм власним всесвітом. Павуко-всесвітом, якщо хочете...

**ФЛЕШБЕК!** У Marvel ми часто влаштовуємо посиденьки, які називаємо «ретритами», де обговорюємо все те, що, на вашу думку, бачили, як ми, мають обговорювати. Однією з тем була «Досконала Людина-паука». Ми обговорювали, що б ми зробили по-іншому сьогодні.

Говорили про універсальну привабливість героя. Його глобальну привабливість. Обговорювали, що якщо подивитися на основні блоки історії походження Людини-павука, — звідки він, його мотивація, — не знайдеться жодної причини, яка вказує, що цей персонаж має бути білим. Насправді погодитеся, дуже мало вказує на те, що це має бути саме так. Чи є це частиною його унікальної привабливості?

Чи має Людина-паука БУТИ кимось іншим? Ким? Чому? Що ж, ці ідеї до біса мене налякали. Так я вчинив так, як і всі, коли щось нас до біса лякає у творчості. Зробив це. Зробив це, всупереч страху.

Ми створили геть нову Людину-павука, на ім'я Майлз Моралес. Але це було нелегко. Створити його з нуля чи це має бути хтось з історії «Досконала Людина-паука»? Чи нусить Майлз черпати мотивацію в Пітера Паркера, чи його мотивуватиме власна ситуація? Чи мають вони КОПИ-НЕБУДЬ зустрітися? Чи готовий світ до нової Людини-павука? Чи світ цього хоче?

Хороші питання. Лячні питання. Немає простих відповідей. Я застряг на цьому на довгий час. Мені треба було це додатково спеціальне магічне сполучення в мозку. Між Майлзом та Пітером? Між мною і героєм? За кілька місяців під час довгої поїздки на велосипеді просто, елегантна ідея нарешті проявилася на поверхні: якщо Пітер Паркер залине достатньо героїчно, він може стати «дядьком Беном» для нової Людини-павука. Так він успадкує справу Пітера, яка також є спадком дядька Бена, що є спадком фрази «З великою силою приходить велика відповідальність». Новий персонаж зможе

відчутти ці слова з нової перспективи. Так ми отримали Людину-павука, що пов'язана зі спадщиною Людини-павука, але прийняла її по-іншому.

Створений разом із Сарою Пікеллі, художницею «Досконала Людина-павука», а також завдяки вагоному внеску та натхненню головного креативного директора Marvel — Джо Кессаді, народився Майлз Моралес.

Майлз дійсно вистрілює. Я ЗНАЮ — звучить, ніби я виклався, але ви щойно купили книжку, присвячену мистецтву фільму про героя, тому, я думаю, ви погодитеся, що Майлз усе ж таки вистрілює.

Так ми зараз тут, ви і я, в одному з моїх найлюбленіших місць. В руках таких талановитих художників та кінематографістів. Я люблю артбуки. Я люблю їх. Я так багато навчався, досліджував, кидав собі виклики, занурюючись у книжки. ЯК ЦЯ.

Саме тому книжки про «мистецтво чогось» — найкращі! Якщо це ваша перша така книжка, щиро радий за вас! Якщо вам щось запало до серця, то його ідеї в найсирішій та найвиразнішій формі можуть відкрити вам глибшу правду та глибше визнання. Іноді перегляд ідей в їхній неупорядкованості може надихнути на щось по-справжньому визначне. Іноколи це ідеї, що виповзли із задірок голови художника. Я обожаю грубі ескізи персонажів. Художникові ід, ого та ниттєво несвідомо одразу проявляється вам. І для мене багато з цих відкинутих ідей та замальовок все ще мають цінність і надихають. Один скетч може надихнути на всесвіт ідей. Один скетч може зіпсувати цілу фразислу. В таких книжках, як ця, наймовірні художники стверджують одну річ...

ЦЕ ДУЖЕ ВАЖКО!

**ОБЕРЕЖНО!** Такі книжки викликають задоволення. Часто задля старителерського вправлення я розмірковую, як «Зоряні війни» розробляли свої оригінальні дизайни. Я вивчав «Мистецтво "Матриці"», ніби це Тора. І в такій не один. Кожен із художників у цій книзі, певно, має такого типу книжок у своєму будинку більше, ніж інших речей разом. Тепер ці люди опинилися під однією палітуркою. Це ТАК круто.

Розслабтеся та дозволяйте цим дивовижним візуалізаціям охопити вас. Дозвольте їм надихнути вас. Дозвольте їм опанувати вашу увагу. Дозвольте їм спонукати вас взяти в руки олівець та аркуш паперу або ж планшет.

Якщо ви це не здогадалися, я надзвичайно зворушений самим лише існуванням цієї книжки. Це робота справді прекрасних художників, дизайнерів та майстрів: когось із них я знаю, а з деякими ніколи не бачився, проте усі ми пов'язані одним захопленням. Ви побачите в кожній лінії та мазку пензля, в кожному пікселі та колірному рішенні, що кожна людина в цій книжці відчуває глибоку особисту прихильність до всього, що стосується Людини-павука.

Я працював над Людиною-Павуком вісімнадцять років, тому впевнений, що можу говорити за кожного залученого до цієї книжки та фільму: це було наша робота мрії. Так насолоджуйтеся цією хронікою солодких мук наших наногань зрозуміти, як же ця робота здійснити.

Брайан Майкл Бендіс



Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>





# ХТО ТАКИЙ МАЙЛЗ МОРАЛЕС?

**М**айлз Моралес — герой фільму та коміксу, створеного Бранном Майклом Бендісаном та Сарою Пікеллі. Він — наполовину чорний, наполовину пуерториканець, тринадцятирічний хлопець, натхненний, як кажуть, тодішнім президентом США Бараком Обамою та актором Дональдом Гловером. Творці фільму «Людина-пауук: Навколо Всесвіту» були в захваті від того, що головним героєм анімаційного фільму буде зовсім новий персонаж, незв'язаний у своїй ролі супергероя.

**РОЗГОРТ:** Копіючий сценарій, Дейв Блейн

**РОЗГОРТ:** Малюнок Джастіна Томпсона, Вендела Даліта, Альберто М'єльйо та Юкі Денерса

**ЗНАЙДУ:** Ранні концепт-арти Майлза в костюмі та накидці

**ПРАВОРУЧ:** Концепт-арти, Альберто М'єльйо



26



«Донедавна нестача небілих персонажів та головних героїв завжди лишалася таким собі психологічним камнем спотикання для кольорових людей. Ви почуваетесь ніби осторонь цих фантастичних історій, доки не маєте героя, через серце і розум якого можете їх сприймати.»

Пітер Рензі, режисер



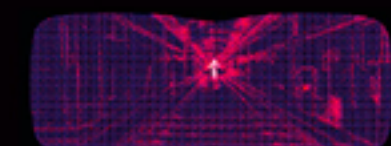
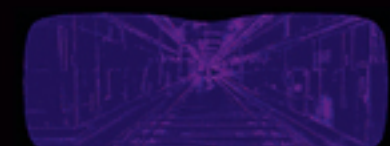
**ЗГОРН:** Концепт-арт, Альберто М'єльйо  
**НАСТУПНІЙ РОЗГОРТ:** Концепти Желуша Алансо Ілвесіаса, Альберто М'єльйо та Шілана Кіно

Купити книгу на сайті [kniga.biz.ua](http://kniga.biz.ua) >>>





**ЦЯ СТОРІНКА:** Майлз досліджує метро, концепти Зака Реца та Юн Ляг  
**ПРАВОРУЧ:** Ключі освітлення, Зак Рец







**ЗГОРН:** Скети, Шілан Кін.  
**НАСТУЖКА СТОРІНКА:** Ескай (зверху), Шілан Кін, Фіналмейн мопанок (знизу зліва) 2D-дизайн Шілана Кіна, 3D-дизайн Онура Сніта, колірне рішення Раба Раппелю, Молчанок (знизу справа) 2D-дизайн Шілана Кіна, 3D-дизайн Онура Сніта, колірне рішення Венцела Даліта.



«Нам усім пощастило працювати зі спадщиною, яка має таку величезну аудиторію, долучену до неї. Ось чому ми можемо бути більш ризикованими у своїх виборах і зробити фільм візуально відмінним від того, чого очікують від літнього чи зимового блокбастера».



Боб Персінетті, Режисер

