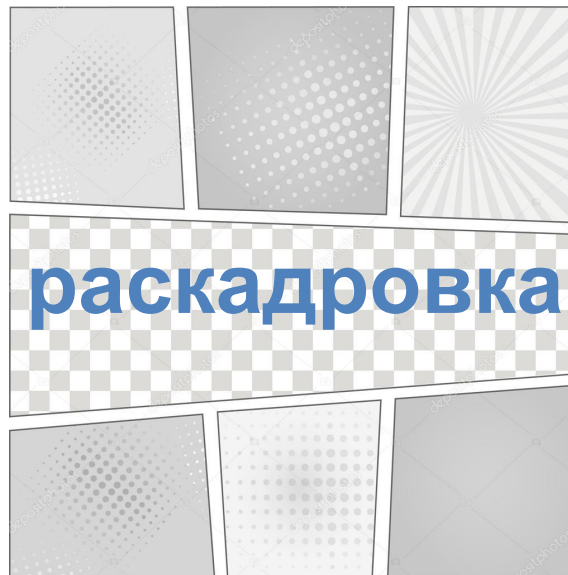


ПРАВИЛА построения КОМИКСОВ



Роль раскадровки

Сегодня речь пойдёт о роли расположения **панелей** на листе комикса.

Именно от правильного и Удачного расположения картинки зависит качество зрительского восприятия нашей истории.

Поэтому мало картинку нарисовать (в случае фотокомикса – сфотографировать) её нужно ещё и грамотно расположить.



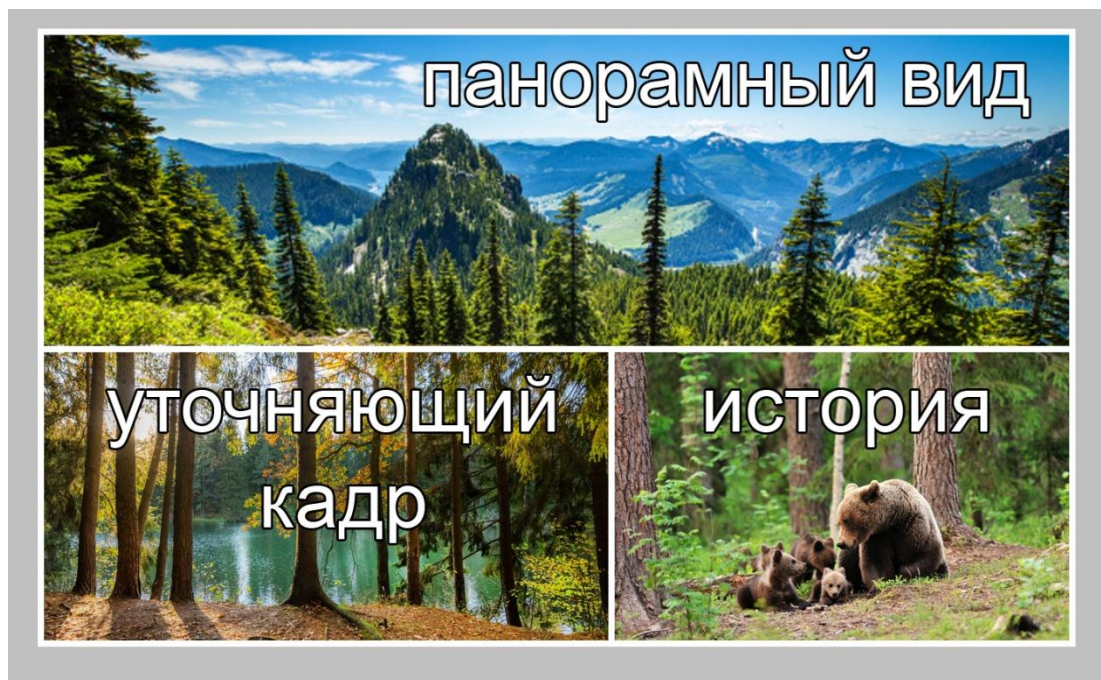
Начнём с начала

- Начало комикса как правило начинается со **знакомства зрителя с местом и временем действия нашей истории.** Вы понимаете, что сейчас речь идёт не о стрипе, а о полноценном комиксе (даже если этот комикс всего на несколько страниц)
- Первые кадры задают тон всей истории и её настроение. Они вводят зрителя в курс дела и готовят к дальнейшим



Панорамный вид

- Часто комиксная история начинается с **полосного панорамного кадра**, знакомящего зрителя с тем местом, где будут разворачиваться события вашей истории.
- Полосной кадр это кадр во всю полосу, т.е. занимающий по горизонтали весь лист.



Дальнейшие кадры конкретизируют место и обстоятельства начала истории

Цепочка кадров

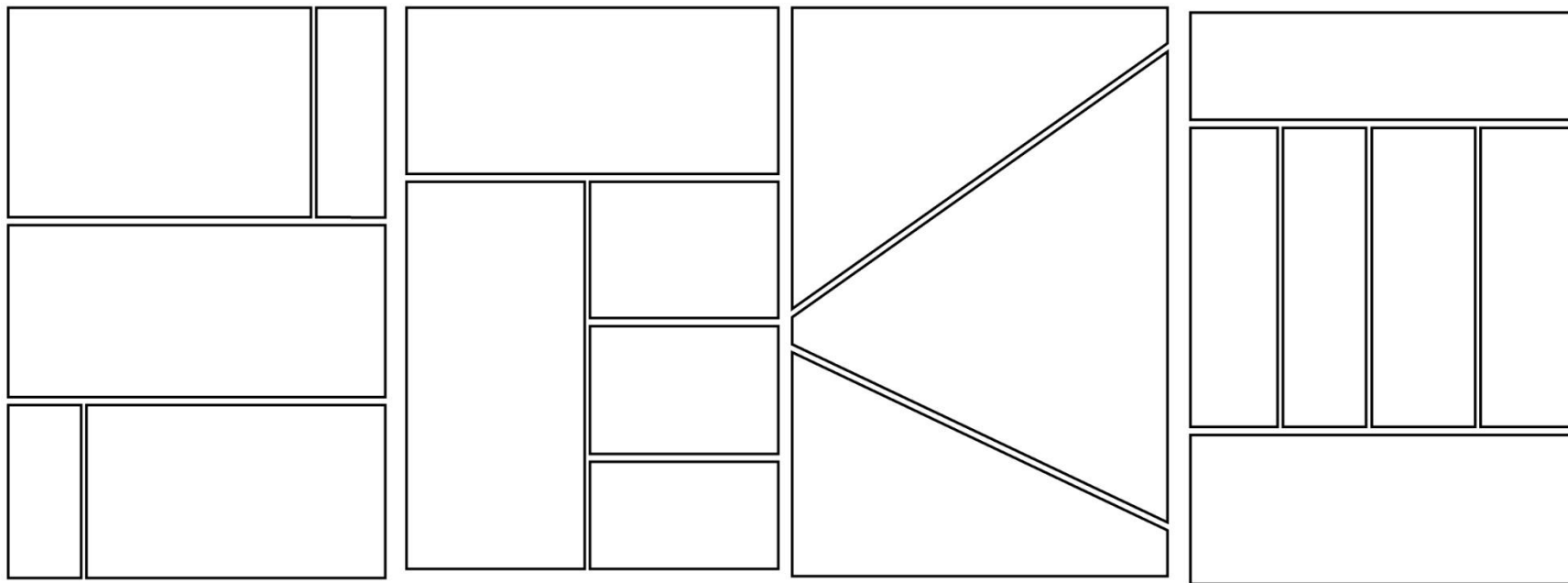
Панорамный вид — не единственный способ начать историю. Начать её можно с набора (**цепочки**) кадров



Используя цепочки кадров, связанных **единой идеей**, можно добиться атмосферности при минимальной подаче информации

Количество и размер панелей

Нет чёткого правила сколько должно быть панелей (кадров) на листе. Их количество, а так же их размер и конфигурация (форма) зависят от многих факторов и определяется поставленными автором задачами.



Роль границ

Границы панели, их размер и форма влияют на прочтение кадра и ограничивают не только его **пространство**, но и **время**



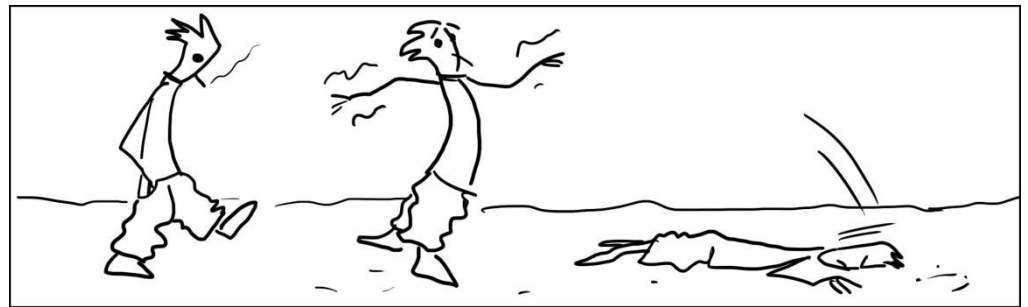
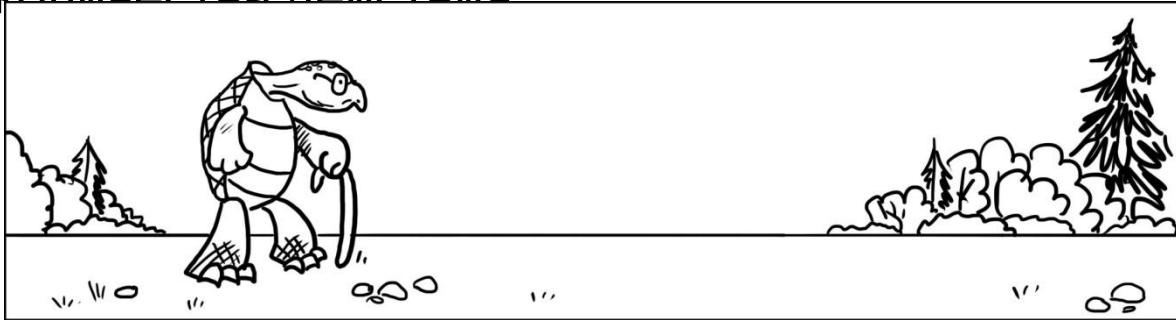
Например кадр без рамки снимает фактор времени...
И пространства 😊



Сравните своё восприятие этих двух страниц

Длинный кадр

Изображение в длинном кадре воспринимается как происходящее в течение длительного времени. Такие формы панелей в комиксах подходят как для очень медленных действий, так и для большого количества действия.



- Например, в один кадр можно внести события, произошедшие в разное время по своей очерёдности, слева направо.

Короткие и высокие

Короткие, но высокие панели означают быстрые действия

Такое композиционное решение очень часто используется при боевых сценах.



Короткие и высокие

Такие панели имитируют быстро перемещающийся с объекта на объект взгляд зрителя (или воображаемой кино-камеры)

Этот приём подходит для диалогов при небольших объёмах текста.

ВАЖНО

ПОМНИТЬ,

что действие и событие обладают разной степенью **важности** для сюжета.

Такие панели **не подходят** для важных моментов.



Короткие и высокие

Одна узкая вертикальная панель не несёт в себе большой смысловой нагрузки, но в совокупности ряд таких коротких панелей может быть очень важен для сюжета.

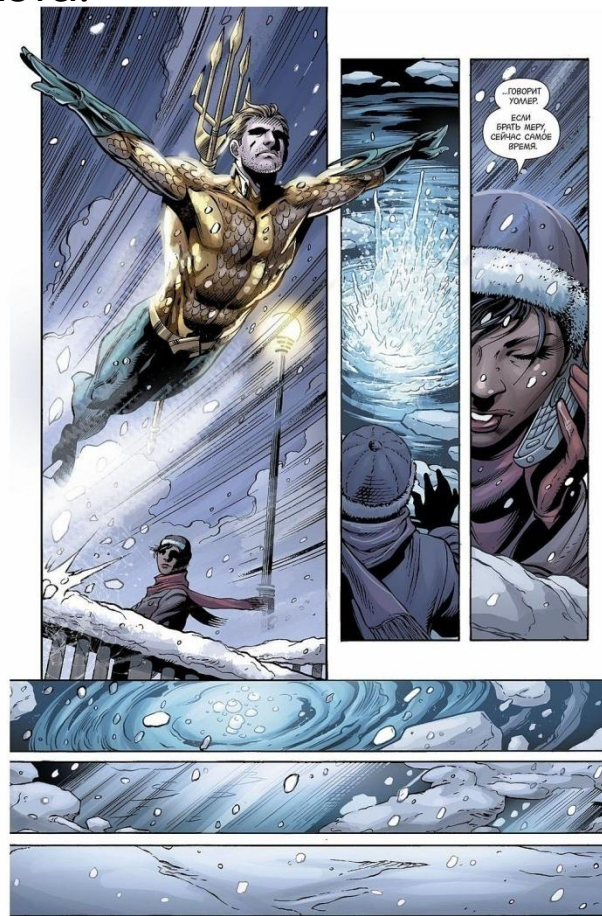
Такие панели могут обходиться без диалоговых окон



Примерно шесть

В комиксе рекомендуется рисовать **примерно шесть** кадров на страницу. Можно больше - только если есть мелкие, незначительные эпизоды: не стоит втискивать в один лист много действия и сюжета.

Если теснить по десятку панелей на страницу, история будет мелкой и зритель не будет в ней заинтересован. Каким бы эпичным ни был рассказ, он может получиться несущественным, если его вкачивать большими дозами в восприятие.



Слева направо

Направление повествования ведётся слева направо.

Т.е. это направление взгляда главного героя, направление его движения. Персонаж находится в левой части изображения, если приходит, и справа, если покидает место действия. Препятствия же смотрят налево и находятся справа.

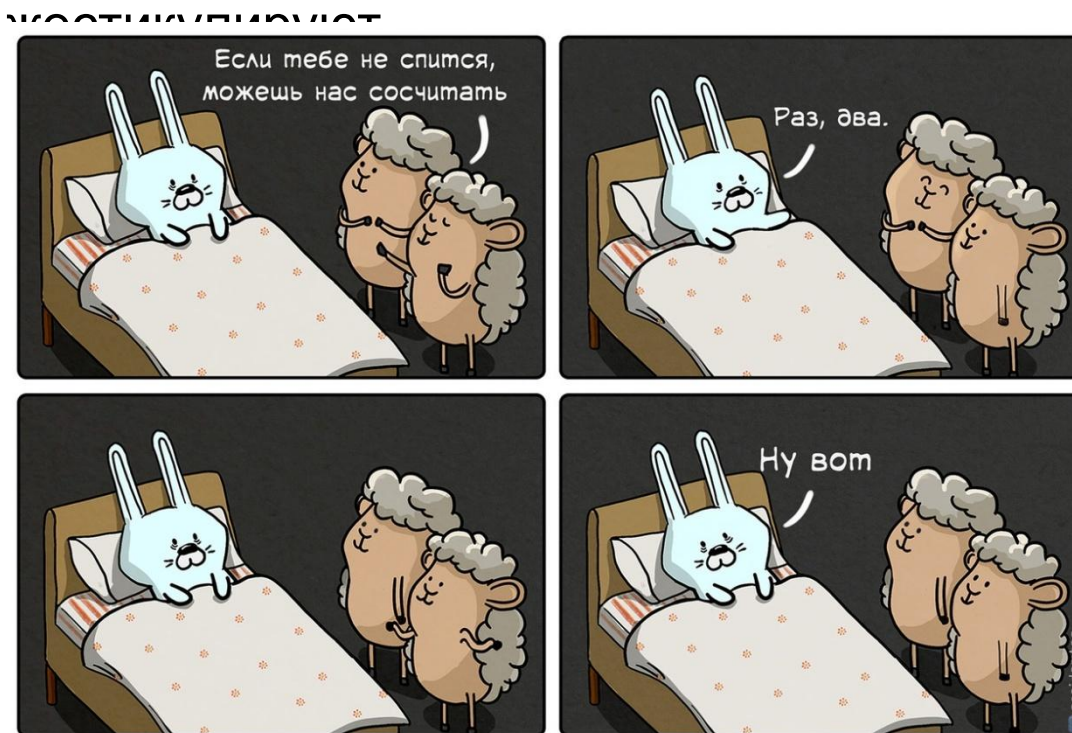
Простые правила, которые сильно облегчают восприятие комикса.

(Если это **манга**, то направление движения



Ракурсы и планы

Одна из самых распространенных ошибок - это сохранение одного и того же плана на каждом кадре. Один и тот же ракурс утомляет читателя, "камера" должна менять свое положение - это добавляет динамики даже в самые скучные моменты. Варьируйте ракурсы, планы, пусть персонажи совершают действия и меняют положение во время диалогов, не просто



ВНИМАНИЕ

Данный пример иллюстрирует сохранение одного и того же плана, но не является ошибкой.

Потому что в данном случае это художественный **ПРИЁМ**

Предназначение планов

- Дальний план - для показа места действия. Персонажи в таком случае выглядят очень маленькими.
 - Общий план - когда видно всего персонажа. Такая композиция тоже подходит для показа места действия.
 - Средний план - используется, когда взаимодействуют двое или несколько человек. Вариант - вид героя по пояс.
 - Крупный план - когда показана лишь голова персонажа. Применяется также для выведения объекта из фона.
 - Макро план - когда показана отдельная деталь.
- Применение каждого плана должно быть оправдано творческим замыслом и потребностями сюжета

Дальний план

Демонстрирует место действия вашей истории. В случае его применения персонажи выглядят очень маленькими



Общий план

Панель общего плана, это когда видно всего персонажа.



Общий план

Такая композиция (как и дальний план) подходит для показа места действия.



Средний план

Этот план используется, когда взаимодействуют двое или несколько персонажей комикса.



Вариант - вид героя по поясу.

Крупный план

Это такие кадры, где показана лишь голова персонажа.
Применяется также для выведения объекта из фона.



Макро план

когда показана отдельная деталь



Заключение

Сегодня мы только коснулись темы раскадровки в комиксах.
Как вы уже поняли, эта тема очень большая и интересная.

Когда вы создаете свой комикс, важно помнить некоторые вещи

Выбор **планов** и форм **панелей**, **динамика** подачи материала и **стиль** зависят от ваших авторских задумок и являются проявлением вашего творчества.

Есть общие **Рекомендации** по Построению комикса, но **нет жестких правил**. Вы являетесь творцами своих историй и можете строить свою историю так, как вам это кажется правильно

Чем больше число **инструментов и приёмов** подачи материала вы используете, тем **легче вам выразить свой замысел**, а зрителю интереснее вашу историю читать

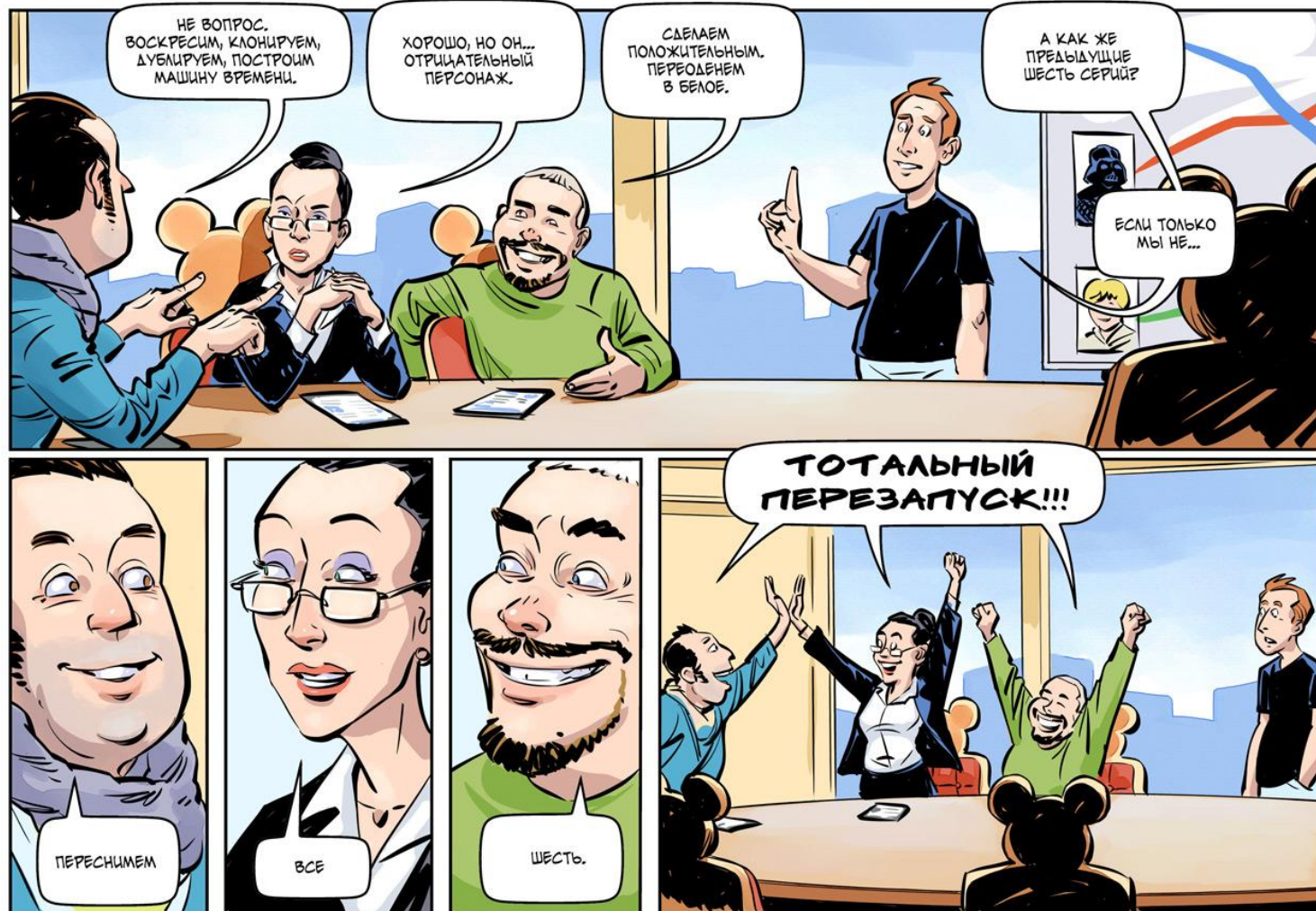
И на прощание несколько страничек и стрипов

для вашего настроения и проверки полученного знания



Какие планы использованы комиксистом на данной странице?

Обратите внимание на композицию кадров (панелей) на листе.
Являются ли по вашему, 2,3 и 4 кадры самостоятельными
(то есть могут ли они находиться по отдельности друг от друга?)





Сколько панелей на этом листе
комикса?

Какие планы использовал автор на этой
странице?

Какую атмосферу создал автор при
помощи двух первых полосных кадров?
Как третий кадр дополнил картину того
места, где происходит действие
истории?

Что необычного в последнем кадре?



Как называется первый кадр этой страницы?

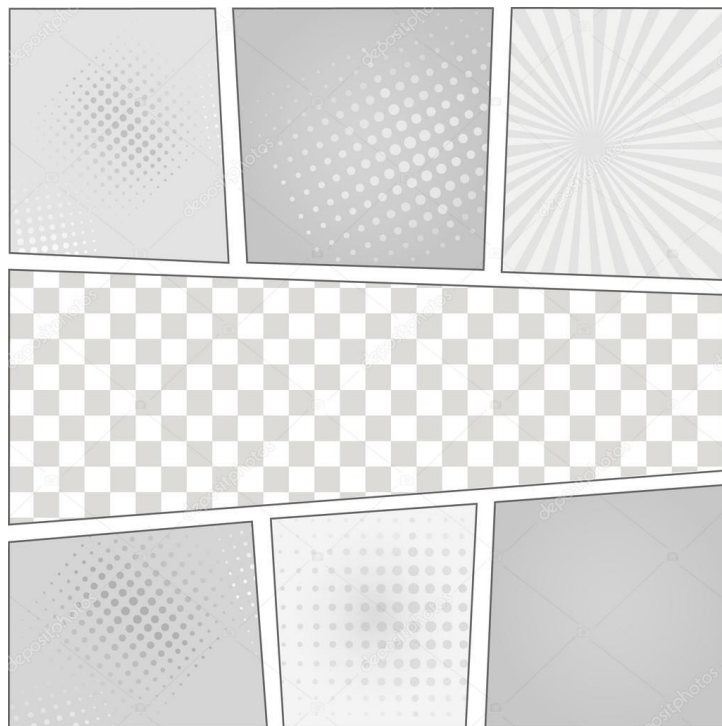


Как вы думаете, почему вторую панель на этой странице автор сделал самой большой?

Перечислите какие планы использовал автор в каждом кадре и чем его выбор был обусловлен?



Конец



Клуб создателей комиксов 2019 год
Санкт-Петербург