

The background features a dark blue gradient with faint, light blue technical diagrams. These include several circular gauges with concentric circles and tick marks, some with arrows indicating direction. A prominent scale on the left side shows numerical values from 140 to 260 in increments of 10. The overall aesthetic is clean and technical.

ЛЕКЦИЯ 3. ПРОДОЛЖЕНИЕ. РАССКАЗ В КАРТИНКАХ.

ЕЩЕ О ВЫБОРЕ ПАНЕЛЕЙ, О ДВИЖЕНИИ ВЗГЛЯДА,
КОМБИНАЦИИ СЛОВ И ИЗОБРАЖЕНИЙ, СТИЛЕ.

1. «ОПЕРАТОРСКИЕ» ПРИЕМЫ.

- В комиксе кадры статичны, поэтому нам приходится разбивать одно действие на несколько отдельных кадров-рисунков. Чтобы подчеркнуть изменение, совершаемое внутри кадра, мы должны сохранять между ними определенную статичность. Тогда у нас получится разделенный на несколько комикс-кадров аналог "одного" кадра в кино.
- Но можно сделать действие, разделенное на ряд кадров, более интересным, используя приемы, которые я назвал бы «операторскими». Далее лишь некоторые из них.

1.1. СТАТИКА.

- Статика – не меняем план и ракурс, удерживая их между кадрами и фокусируя внимание читателя на других изменениях (реплики, позы, жесты, мимика, цвета и так далее).
- Подходит, если необходимо, подчеркнуть тонкие изменения, почти незаметные. Или для усиления. Например, в ситуативном уморе, чтобы усилить шутку.





Еще пример
статики

1.2. ПРИБЛИЖЕНИЕ

- Приближение. По сути, эта та же смена плана, но постепенная. Приближение способно плавно переключить читателя с широкой сцены и происходящего в ней на отдельный объект или отдельное действие внутри этой сцены. Еще, приближая, мы можем повысить ощущение мыслей и эмоций героев, а также наращивать напряжение и саспенс (трепет в ожидании действия).
- Также можно использовать для плавного перехода между разными сценами.

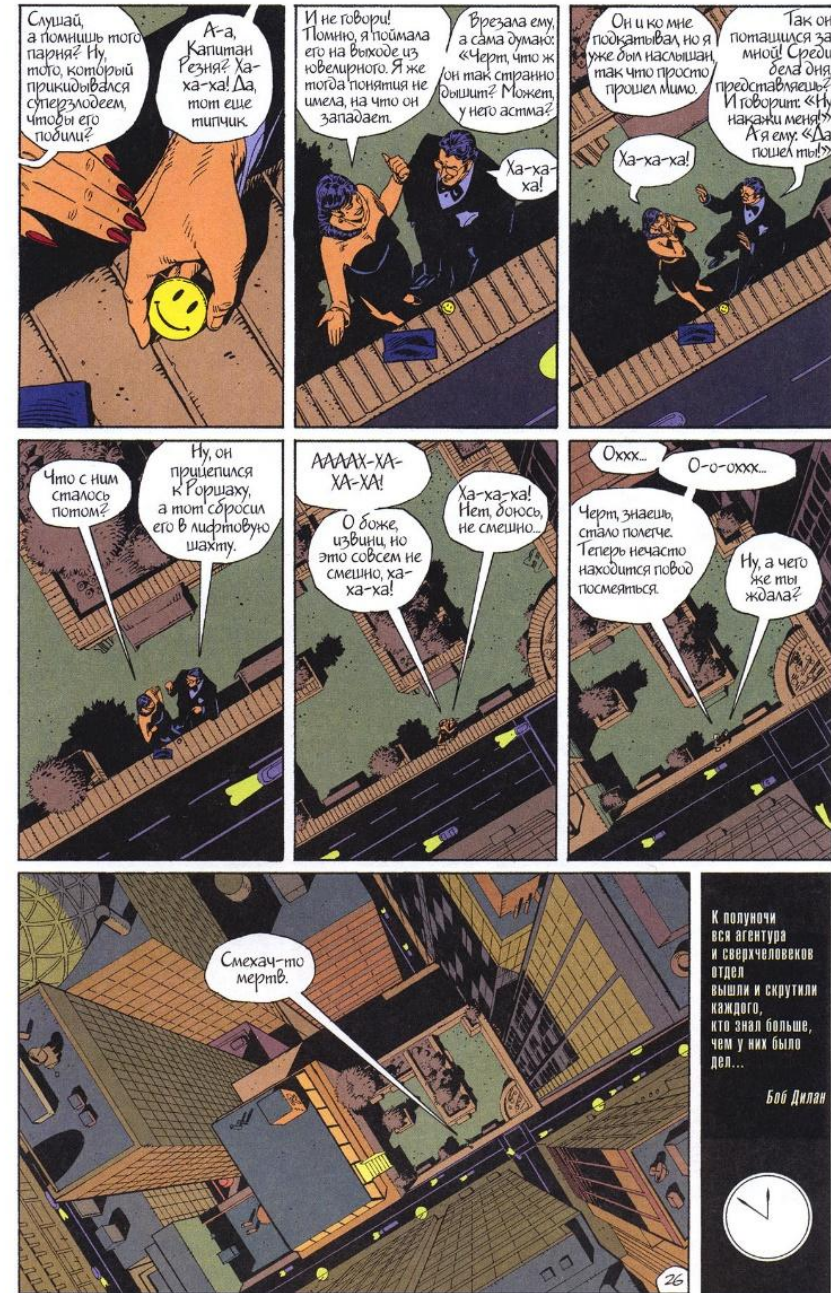


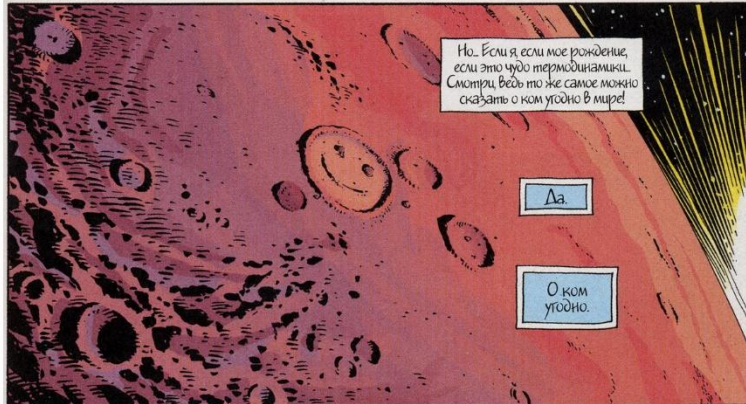
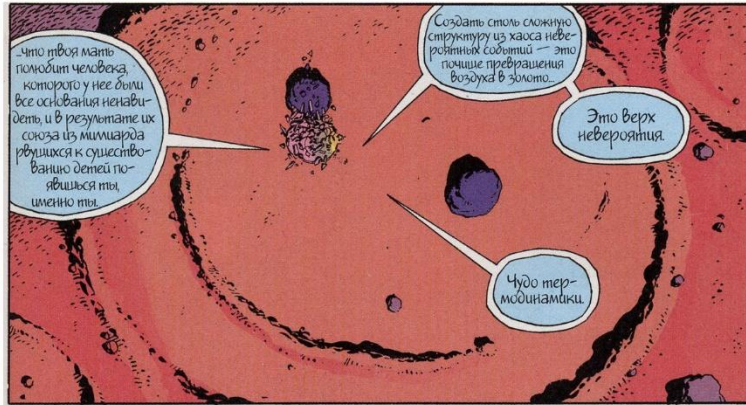
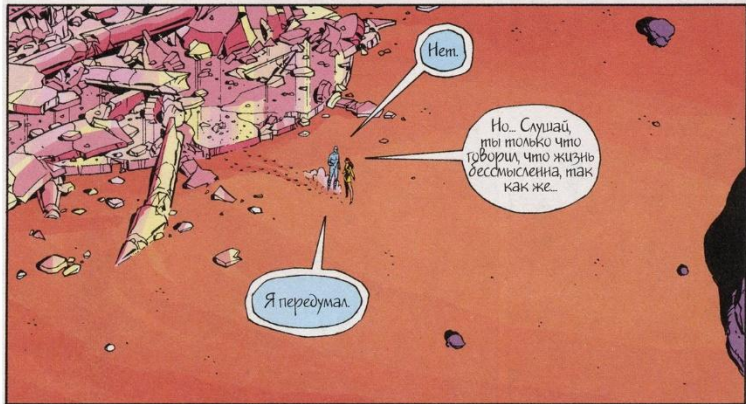
Еще пример
приближения



1.3. ОТДАЛЕНИЕ.

- Отдаление. Также смена плана, но в обратном направлении. Отдаление может постепенно наращивать чувство отстраненности, отрешенности. Отдалением можно перевести акцент с отдельного объекта на окружающий его мир и на другую сцену, а также дать объекту "войти" в этот мир и раствориться в нем. Также отдаление позволяет наращивать охват читателем большого пространства.

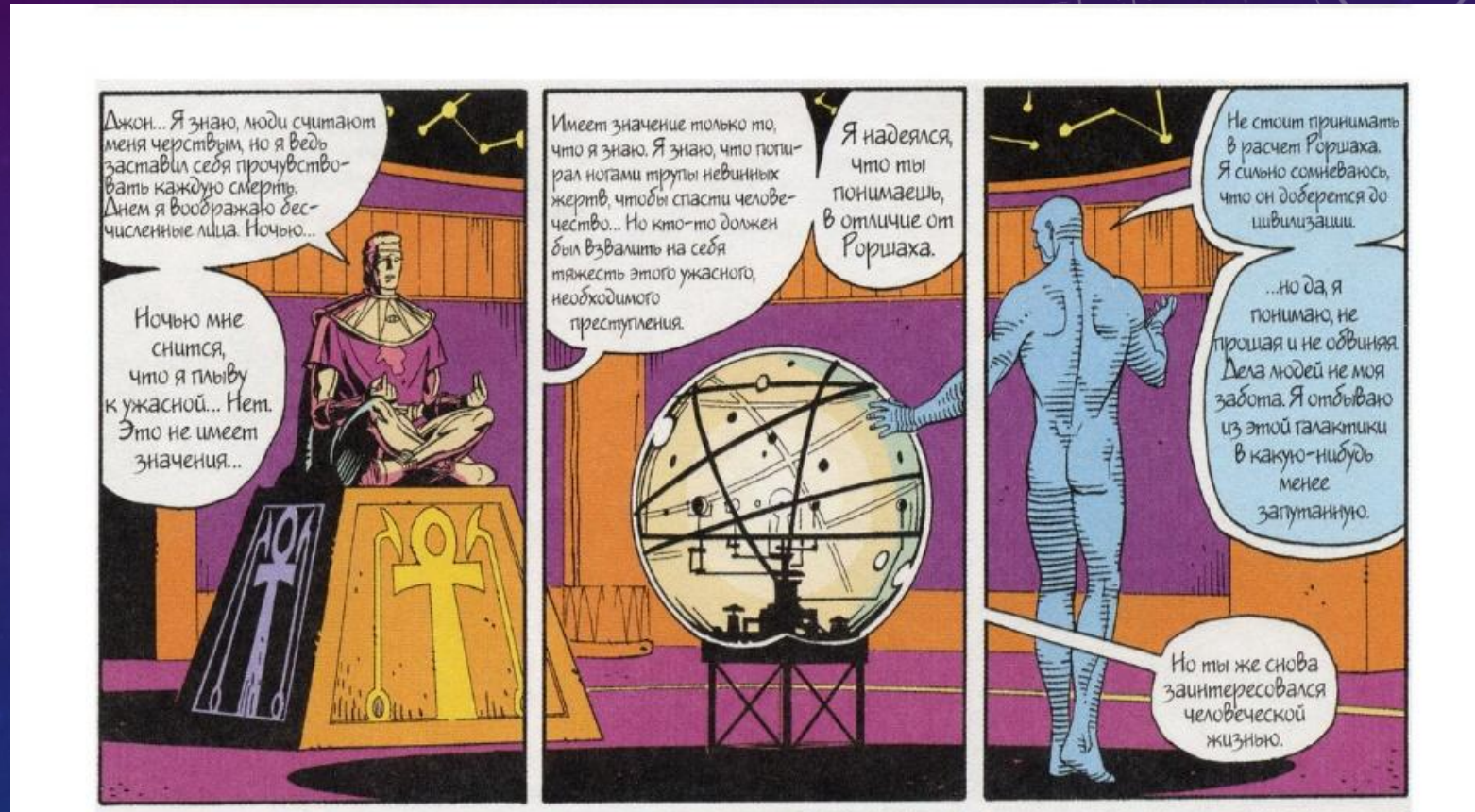




Целые три страницы с одним отлапением

1.4. ПАНОРАМИРОВАНИЕ (ПОЛИПТИХ).

- Панорамирование, или Полиптих - то когда мы на несколько кадров разделяем показ одного пространства сцены. Если вы рисуете установочный кадр, заявляя читателю окружение, то можно обойтись одним панорамным кадром. Но иногда можно схитрить, показать сцену целиком, но разделив на кадры, в которых герои развивают свои действия, перемещаясь из кадра в кадр между точками единого пространства этих кадров и активно обмениваясь репликами.





Это какой-то бред.

Мы молодые, любим друг друга, мир может завтра погибнуть, и как мы проводим воскресный вечер? Собираемся вытащить маньяка-убийцу из Синг-Синга!

Давай я сперва сигаретку выкурю, а потом уже загрузу эти воздушные мотоциклы, ладно?



Конечно.

И это совсем не бред. Что-то происходит: за одиннадцать дней — удары по четырем героям. Это уже не совпадение.

Очень может быть, что журналистское расследование насчет рака, из-за которого сорвался Джон, тоже было частью плана. Может быть, кто-то планирует противно мировую войну.



Ох, Дан, перестань!

Лори, ты жила с Джоном — и не заделала от этого. Может быть, никто и не заделал?

Если верить моему компьютеру, большинство людей, которых упоминала «Нова экспресс», работали в компании под названием «Другое измерение» между 1967-м и 1985-м. Странно, правда?

Еще пара примеров. Обратите внимание на Луну (1) – передает движение

1.5. ВРАЩЕНИЕ

- Когда ваша рамка облетает объект, меняется фон, но объект остается в центре фокуса. Особенно эффектно, наверное, смотрится в сочетании с приближением. Может позволить передать окружений объекта, не смещая на него акцент, сделав объект и окружающие детали "равноправными". Либо, если снизить четкость фона, придать ему смазанности, можно передать быстрый темп жизни окружающего пространства, в центре которого находится герой, его уверенность, непоколебимость, или даже смятение, потерянности. Также можно использовать для эффекта "ручной камеры", передачи точки взгляда самого персонажа. Причем вращение может быть как и по горизонтали, так и по вертикали, или даже по диагонали. Но, экспериментируя, стоит задуматься, надо ли это вообще и не делает ли стиль слишком странным.



Тут читать справа налево (манга)



2. ВЫХОД ОБЪЕКТОВ ЗА РАМКИ ПАНЕЛИ.

- Этот пункт - скорее, уточнение. Чтобы не возникало чувства, что рамка - это нечто, что нельзя преодолеть. Ваш герой может спокойно перешагнуть, перепрыгнуть, переехать, перелететь... да как угодно пересечь "канаву". То же самое может сделать и текст реплики, закадрового голоса или звукового эффекта, или даже вовсе существовать вне рамок. Этим комикс и прекрасен, хотя подобные приемы делают почти бессмысленными почти все ранее перечисленные принципы.



3. ЗАМЕДЛЕНИЕ И УСКОРЕНИЕ ВОСПРИЯТИЯ

ВРЕМЕНИ

Замедление и ускорение восприятия времени. На страницах комикса время тождественно пространству и наполнению кадров, соотношению между ними. Работа с размером, формой, обрамлением кадров и их наполнением влияет на восприятие времени в вашей истории. Разберем вещи, влияющие на время:

- **5.1) Дробление сцен на большее количества кадров замедляет время в этих кадрах.** Читатель воспринимает их как отделенные моменты времени, которых становится много. Вдобавок взгляд читателя дольше задерживается на этих кадрах в поиске различия между ними.
- **5.2) Сокращение числа кадров приводит к ускорению течения времени в сцене,** соответственно, из-за противоположных прошлomu пункту эффектов.
- **5.3) Увеличение размера кадра относительно других кадров замедляет время, акцентируя внимание на введении пространства и деталей.** Особенно хорошо работает, если он соседствует с кадрами меньшего размера и переходит на план назад, добавляя пространство, а не просто увеличивает крупность плана.
- **5.4) Устранение обрамления, границ кадра делает тот "выпавшим из времени",** то есть, это тоже работает на замедление. Это работает как для кадров, "вытекающих" со страницы, так и при выделении объекта из фона.
- **5.5) Реплики, голос, звуковые эффекты в кадре придают тому внутреннее измерение времени,** т.к. чтение слов и восприятие звуков разворачивается во времени. Чем их больше, тем кадр больше занимает места во времени. Хотя слова - это тема разговора в одном из следующих шагов.

4. КОМПОЗИЦИЯ СТРАНИЦЫ (ДВИЖЕНИЕ ВЗГЛЯДА).

4.1. ПОРЯДОК ЧТЕНИЯ КАДРОВ.

- В Японии традиционно принято читать Мангу справа налево. В европейской и американской культуре комиксы принято читать слева направо и сверху вниз. Это к чему... Первое, что задает негласный закон движения взгляда по странице - это культура.
- Определившись, в каких культурных рамках, для какой аудитории вы создаете произведение, можно приступать к композиции. Раз мы говорим об американской и европейской традиции комикса, к которой в большинстве сами принадлежим (учитывая популярность манги), то наш принцип: **изображение и текст читаются сначала слева направо, затем сверху вниз, и так по кругу.**
- Это не просто правило ради правила, а требование к ясности, чтобы ваш читатель не запутался, вдруг свернув не туда, не потерял чувство непрерывности происходящего. Однако его можно нарушать, если на то есть основания и если мы соблюдаем осторожность.

4.2. ВЫБОР ПАНЕЛЕЙ ПРЕДОПРЕДЕЛЯЕТ КОМПОЗИЦИЮ

- **Выбор рамки обратно взаимосвязан с выбором композиции страницы.**
- По сути, выбирая рамки (напомню, под рамкой мы имеем в виду единство плана, ракурса и обрамления кадра с его формой, размером, присутствием или отсутствием) мы как раз определяем композицию.
Но речь тут конкретно про выбор формы и размера кадра, обрамления. План и ракурс, и их отношение здесь роли не играют.
- То есть, от того, решите вы сделать кадр большим или маленьким, вытянутым, обрамленным и выходящим за рамки, зависит, сколько места и в какой части страницы у вас останется по итогу, и выбор ограничивается.
- Поэтому при выборе рамок в любом случае нужно думать о композиции страницы в целом, в этом их обратная взаимосвязь.

4.3. ПРИЕМЫ РАБОТЫ С КОМПОЗИЦИЕЙ СТРАНИЦЫ.

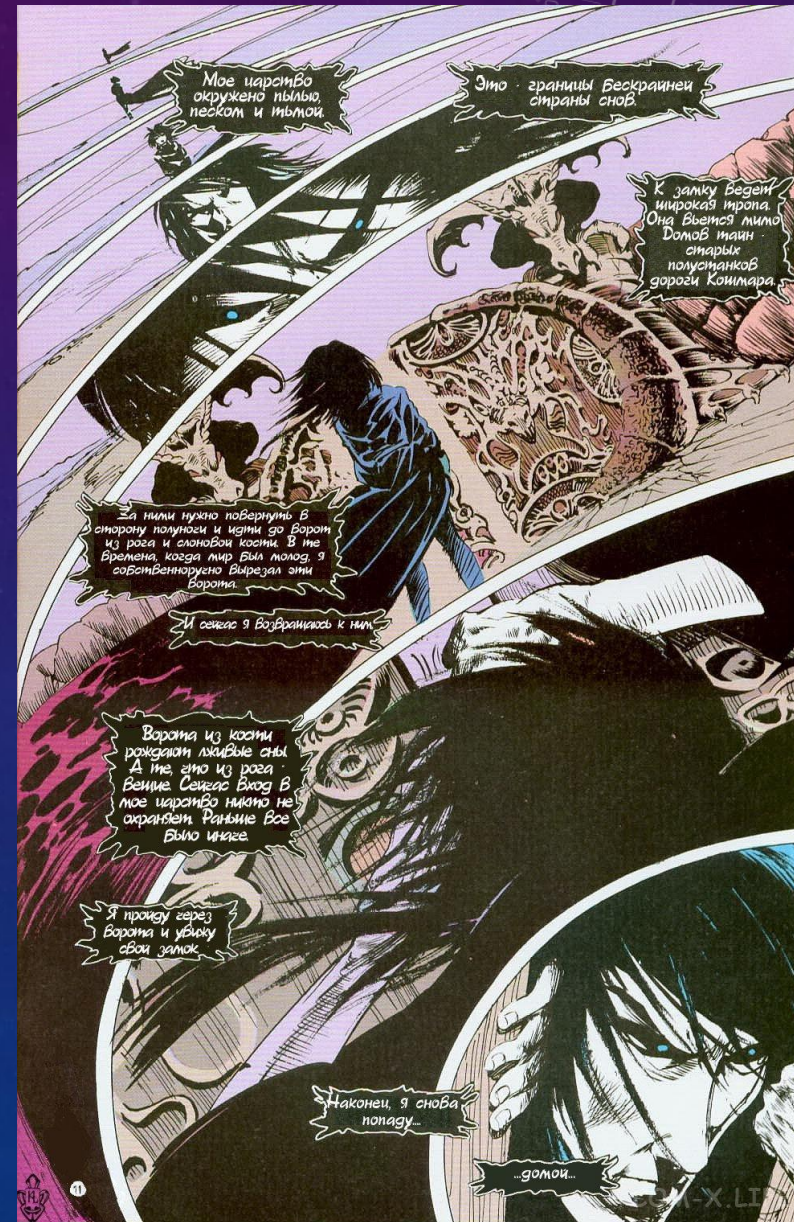
4.3.1. ПРОСТОТА И ЯСНОСТЬ.

- Простая композиция страницы – та, в которой последовательность интуитивно понятна.
- Примером являются "Хранители", в основу схемы которых Дейв Гиббонс положил простую сетку из девяти кадров. Каждая страница нарисована по ней. При этом кадры могли объединяться в большие квадраты или прямоугольники, но строгость сетки сохранялась. Комикс визуально прямолинеен, но вместе с тем серьезен и кинематографичен.
- Подобный подход органично сочетается с реалистическим стилем и историческим контекстом, к которому относятся "Хранители".



4.3.2. ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОСТЬ И ЗАПУТАННОСТЬ.

- Сродни игре с формой панели, вы можете выстраивать свои страницы причудливым образом.
- Фантазмагорическую экспериментальность можно обнаружить в серии «Песочный человек», которую рисовали в разное время разные художники по сценариям Нила Геймана. Подобный подход находится в полном единстве с мистицизмом, сюрреализмом, мифологичностью истории "Песочного человека".
- Еще больший сюрреализм и эксперимент можно увидеть в работе Дейва Маккина над «Лечебницей Аркхэм».





Я ДОМА

КАК ПРИЯТНО СНОВА БЫТЬ ЗДЕСЬ

ОСЛАБЕВШЕЙ РУКОЙ Я ХВАТАЮ ПРОЛетаЮЩИИ МИМО СОН. КАК НЕ ДАВНО Я НЕ ЕЛ

Я УШЕЛ КОРОЛЕМ, А ВЕРНУЛСЯ ГОЛЫМ ОДИНОКИМ.

ГОЛОДНЫМ!

Морту Нанкину давно снится, что он в клоуновском костюме приезжает на миккарику Везеринку.

Морт думал, что будет макарад.

Какая ошибка!

Все слезится над ним. Марчин. Эвис. Даже Док.

А вот этого дорого парня Морт Видим Впервые.

ПЕРВЫЙ УЧИЛ ЗА СЕМЬДЕСЯТ ЛЕТ Я ТАК ГОЛОДЕН, ЧТО НЕ ЧУВСТВУЮ ВКУСА

СПЕРВА ЕДА.

ПОТОМ ОБЕЩА

Сны. Под разврат, что здесь к селку.

Тут позвонит Рон и Нанси. Сон продолжается.



Была темная, дождливая ночь.

Раньше расстояния нискогда для меня не знали.

Слово "путешествие" было для меня пустым звуком.

Теперь я настолько ослаб, что едва преодолел границы сна.

Последние силы ушли на то, чтобы погрузить Берджесса в Везное пробуждение.

Я едва не валялся с ног.

Не знаю, сколько пролежал без сознания.

Теперь я должен добраться до Ворон из роза и косяки. Вернуться в свой замок.

Пусть был НЕБЛИЗКИИ

Я помню, что смотрел на рассматривающиеся ноги мной сны, и Ветер был мне в лицо.

А потом, я оказалась здесь.



КТО УБИЛ БОМБИ?

О ПЛАНИКА ОСТАЮЩИ ЕГО? ОН ДЕЛАЕТ МНЕ БОЛБНО! СОСАКИ ДЕЛАЮТ МНЕ БОЛБНО!

КРОВЬ И ДИКТАТОР КРЫС

КА ПЕЛСИНЬ?

ПОВсюду ГРЯЗЫ ХРИСТОС ВОЛЮТ

ДРЖИ И СКАЗАНИЯ В БЛАГОУСЛОВИТОЙ СИЛЕ

Я ВЕРЮ, ЧТО В ЧЕЛОВЕКЕ ЕСТЬ БОГ.

Что ж... Э... ДУША... МАЛЬЧИКА ЕГО МАТЬ

ДУРА КОВАНА НЕ ТОВА!

4.3.3. КОМПОЗИЦИЯ СТРАНИЦЫ В СООТВЕТСТВИИ С ДВИЖЕНИЕМ ВЗГЛЯДА.

- Люди разные, и читают комикс они по-разному. Невозможно предугадать, куда двинется их взгляд в процессе прочтения вашей истории. Однако и здесь можно использовать определенные принципы.
- Динамичность сцены может повысить выстраивание композиции отдельных кадров в соответствии с линией взгляда. Тогда повышается чувство непрерывности, взгляд может меньше задерживаться на кадре быстрее двигаться дальше.
- Вектор действий и направленность движения объектов в пространстве сцены в таком случае должны совпадать с зигзагообразной траекторией чтения. Особенно такой подход годится в экшн-сценах, где как раз важна динамика.
- С этим необходимо работать осторожно, т.к. этот подход может привести к нарушению некоторых "монтажных" принципов (хотя не обязательно). Иногда это не играет роли, если вашему читателю и так есть, за что зацепиться, чтобы считать происходящее, но стоит остерегаться путаницы.

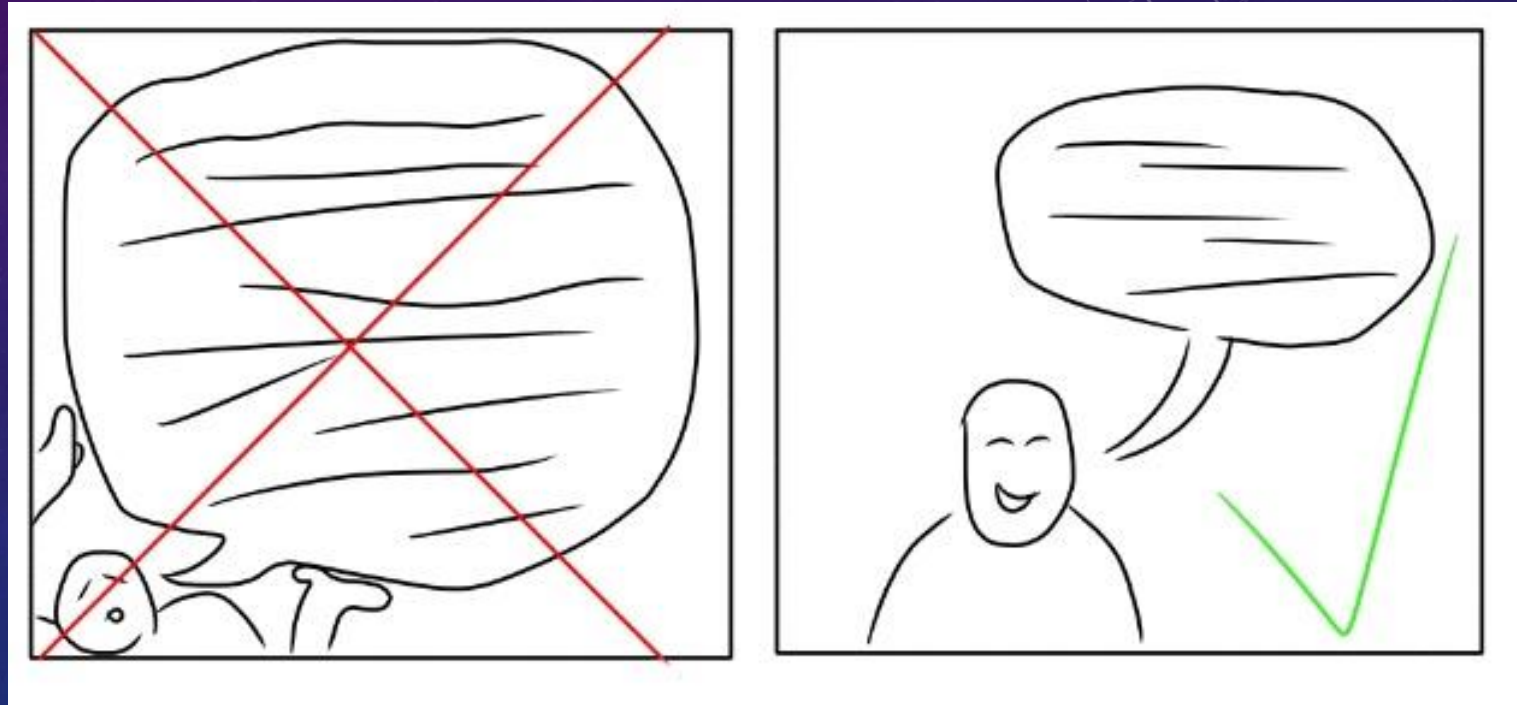


4.3.4. ОСОЗНАННОЕ НАРУШЕНИЕ УСЛОВНЫХ ПРИНЦИПОВ

- Не обязательно во всем следовать "условной договоренности". Если ваша история требует экспериментов, то обязательно пробуйте. Но, нарушая каноны, следует позаботиться, чтобы читатель понял, куда ему идти.
- Можно напрямую связать кадры показом одного объекта в разных фазах действия, так, чтобы читатель видел, что они продолжают друг друга. Это можно совмещать с панорамным фоном на все кадры.
- Можно объединить кадры прямым выходам объекта из размок одного кадра и вхождением в рамки другого.
- Можно выстроить кадры в такую геометрическую конструкцию, которую очевидно можно читать лишь так, как вы задумали.
- Перетекание закадрового текста, звуковых эффектов и реплик из кадра в кадр - тоже способ подчеркнуть их последовательность.
- На худой конец, можно просто указать стрелками, линиями или иными знаками, в каком порядке читать.

5. СОЧЕТАНИЕ СЛОВ И ИЗОБРАЖЕНИЙ.

- Картинка может быть без слов, и комикс останется комиксом. Но слова без картинок, или слова, задавившие картинку – это уже либо не комикс, либо комикс, которые неудобно читать.
- Слов должно быть в меру, чтобы не останавливать визуальное движение, не тормозить динамику.
- В экшн-сценах лучше меньше слов, в сценах, где нужно передать много информации – слова очень кстати.



5.1. СЛОВА ВЕДУТ.

- Слова ведут.
- Такой тип сочетания, в котором слова играют ключевую роль и дают всю необходимую информацию, а изображения иллюстрируют слова.

МИРАНДА ДАЛА МНЕ
КЛЮЧИ И УЛЫБНУЛАСЬ..



I. СЛОВА ВЕДУТ

СЛОВАМИ СКАЗАНО ВСЁ, ЧТО ВАМ
НУЖНО ЗНАТЬ, А КАРТИНКИ
ИЛЛЮСТРИРУЮТ АСПЕКТЫ
ОПИСАННОЙ СЦЕНЫ.

СЛОВА ВЕДУТ



5.2. КАРТИНКА ВЕДЕТ.

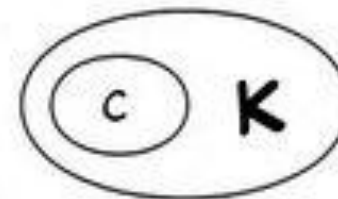
- Картинка ведёт.
- Противоположный первому тип, при котором всю информацию, наоборот, сообщает изображение, а слово его подчеркивает картинку.



2. КАРТИНКА ВЕДЁТ

НА КАРТИНКАХ НАРИСОВАНО ВСЁ,
ЧТО НЕОБХОДИМО ЗНАТЬ, В ТО
ВРЕМЯ КАК СЛОВА
ПОДЧЕРКИВАЮТ АСПЕКТЫ
ОБРИСОВАННОЙ СЦЕНЫ.

КАРТИНКИ ВЕДУТ



5.3. СОЗВУЧИЕ.

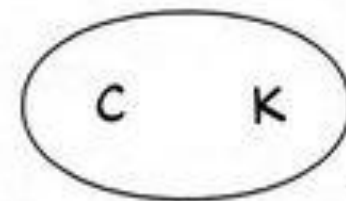
- Созвучие.
- Сочетание, при котором и слова, и картинки говорят об одном и том же.



3. СОЗВУЧИЕ

СЛОВА И КАРТИНКИ СОДЕРЖАТ
ОДНО И ТО ЖЕ СООБЩЕНИЕ.

СОЗВУЧИЕ



5.4. ПЕРЕСЕЧЕНИЕ.

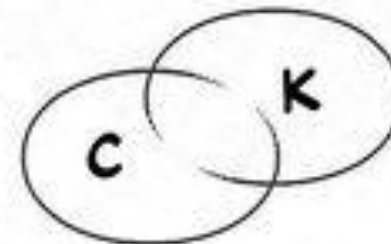
- Пересечение.
- Слова и картинки взаимосвязаны, но говорят о разных аспектах сцены.



4. ПЕРЕСЕЧЕНИЕ

СЛОВА И КАРТИНКИ
СОЧЕТАЮТСЯ, НО СООБЩАЮТ
РАЗНУЮ ИНФОРМАЦИЮ

ПЕРЕСЕЧЕНИЕ



5.5. ВЗАИМОЗАВИСИМОСТЬ.

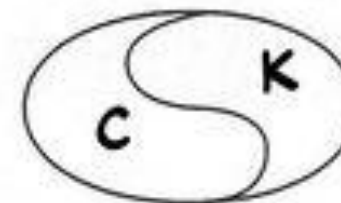
- Взаимозависимость.
- При таком сочетании слово и картинка безотрывно связаны и влияют на понимание друг друга, и при их отдельном восприятии понимание происходящего будет разными.



5. ВЗАИМОЗАВИСИМОСТЬ

СЛОВА И КАРТИНКИ СООБЩА
ПЕРЕДАЮТ СООБЩЕНИЕ, С
КОТОРЫМ НЕ СПРАВИЛИСЬ БЫ ПО
ОТДЕЛЬНОСТИ.

ВЗАИМОЗАВИСИМОСТЬ



5.6. ПАРАЛЛЕЛЬ.

- Параллель.
- Сочетание, при котором слово и картинка говорят совершенно о разном, могут быть отделены как в пространстве (по смыслу происходящего), так и во времени.



6. ПАРАЛЛЕЛЬ

СЛОВА И КАРТИНКИ НЕ
ПЕРЕСЕКАЮТСЯ.

ПАРАЛЛЕЛЬ

С

К

5.8. МОНТАЖ.

- Монтаж.
- Здесь слова становятся часть картинки, а картинка - частью слова.
- Две истории, рассказанные разными способами сочетания картинки и слова, очень отличаются. Поэтому ваша задача - тщательно выбрать, какой тип даст истории ударить с максимальной силой. Не поленитесь и постарайтесь сделать еще пару раскадровок, комбинируя разные способы, чтобы посмотреть на свою же историю с иной стороны.



7. МОНТАЖ

СЛОВА И КАРТИНКИ ЖИВО
СОЧЕТАЮТСЯ.

МОНТАЖ

СК