

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №331
Невского района Санкт-Петербурга



«Рисованная история» или создание комикса на уроке изобразительного искусства

Учитель изобразительного искусства:
Ирина Валентиновна Богатырева

Санкт-Петербург
2019 год



Школа Неменского

А. С. Питерских ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО

Изобразительное искусство в театре, кино, на телевидении



ПРОСВЕЩЕНИЕ
ИЗДАТЕЛЬСТВО



ЧАСТЬ 3

ФИЛЬМ – ТВОРЕЦ И ЗРИТЕЛЬ
Что мы знаем об искусстве кино?

Многоголосый язык экрана	105
Синтетическая природа фильма и монтаж. Пространство и время в кино	105
Глава 2. Художник – режиссёр – оператор	
Художественное творчество в игровом фильме	113
Глава 3. От большого экрана к твоему видео	
Азбука киноязыка	119
Фильм — «рассказ в картинках»	120
Воплощение замысла	122
Чудо движения: увидеть и снять	124
Глава 4. Бесконечный мир кинематографа	
Искусство анимации, или Когда художник больше, чем художник	127
Живые рисунки на твоём компьютере	132

ЧАСТЬ 4

ТЕЛЕВИДЕНИЕ – ПРОСТРАНСТВО КУЛЬТУРЫ?
Экран – искусство – зритель

Глава 1. Мир на экране: здесь и сейчас	139
Информационная и художественная природа телевизионного изображения	141
Глава 2. Телевидение и документальное кино	
Телевизионная документалистика: от видеосюжета до телепортажа и очерка	147
Глава 3. Жизнь экранов, или Киноглаз	
Кино-обладание — основа документального видеотворчества	153
Видеозапад в пейзажи и портрете	154
Видеосюжет в репортаже, очерке, интервью	159
Глава 4. Телевидение, видео, Интернет... Что дальше?	
Современные формы экранного языка	165
Глава 5. В царстве кривых зеркал, или Вечные истины искусства	
Роль визуально-зрелищных искусств в жизни общества и человека	169
Искусство — дилетант — современность	171
Преображающий свет искусства	174

Содержание

5



Цель серии уроков:

Сформировать представление о комиксе: истории, видах, жанрах и области применения.

Создать условия для использования приобретенных знаний и умений в практической деятельности.

Задачи:

- развитие способности ориентироваться в мире современной художественной культуры;
- развитие творческого опыта как формирование способности к самостоятельным действиям в ситуации неопределенности;
- формирование опыта творческого проявления себя в создании собственной истории в картинках (комикса), посредством передачи в них своих мыслей и чувств;
- развитие креативного мышления в решении поставленных задач;
- освоение основ написания сценария, рисования раскадровки и создания собственного героя.



Универсальные учебные действия (УУД)

Познавательные УУД: понимать роль искусства в жизни человека и общества.

Регулятивные УУД: соотносить учебные действия с известными правилами создания комикса. Анализировать особенности сюжетно-композиционного построения и монтажа сценария.

Личностные УУД: раскрывать специфику искусства и его особенности как универсального способа общения.

Коммуникативные УУД: уметь использовать справочно-информационный материал. Анализировать синтетический характер образов, роль звуковых эффектов в ритмизации действия, характеристике персонажей, драматургии сюжета.



Работа с текстом

Работа с текстом: поиск информации и понимание прочитанного.

- Формировать на основе текста систему аргументов (доводов) для обоснования определённой позиции.

Работа с текстом: преобразование и интерпретация информации.

- Преобразовывать текст, используя новые формы представления информации, т.е. изображения.
- Сравнить и противопоставлять заключённую в тексте информацию разного характера.
- Обнаруживать в тексте доводы в подтверждение выдвинутых тезисов.
- Делать выводы из сформулированных посылок.

Работа с текстом: оценка информации.

- Связывать информацию, обнаруженную в тексте, со знаниями из других источников.
- Откликаться на форму текста: оценивать не только содержание текста, но и его форму, а в целом – мастерство его исполнения.

<p>Тема 3.1. Многоголосый язык экрана. Синтетическая природа фильма и монтаж. Пространство и время в кино.</p>	<p>3 часа</p>	<p>Кино – синтез слова, звука, музыки. Экранное изображение – эффект последовательной смены кадров, их соединение. Художественная условность пространства и времени в фильме.</p>	<p>1-ый этап Изучение истории комикса 2-ой этап Написание сценария (работа с текстом, отличительные особенности сценария)</p>
<p>Тема 3.2. Художник – режисер – оператор. Художественное творчество в игровом фильме.</p>	<p>3 часа</p>	<p>Коллективность художественного творчества в кино. Роль режиссера и оператора в создании визуального образа фильма. Специфика творчества художника – постановщика в игровом фильме.</p>	<p>2-ой этап Написание сценария (работа с текстом, отличительные особенности сценария) 3-ий этап Работа в творческой команде</p>
<p>Тема 3.3. От большого экрана к твоему видео. Азбука киноязыка.</p>	<p>3 часа</p>	<p>Элементарные основы киноязыка и кинокомпозиции. Фильм – рассказ в картинках. Понятие кадра и плана.</p>	<p>4-ый этап Внешний облик персонажей 5-ый этап Раскадровка 6-ой этап Специализации художников комиксистов</p>
<p>Тема 3.4. Бесконечный мир кинематографа.</p>	<p>3 часа</p>	<p>Искусство анимации. Многообразие жанровых киноформ. История и специфика рисовального фильма.</p>	<p>7-ой этап Работа над рисунком комикса 8-ой этап Расстановка диалогов, звуковых эффектов</p>

1-ый этап работы

КОМИКС

литература

изобразительное искусство

История комикса



Западные рассказы в картинках



История американского комикса



Китайская маньхуа



Лубок



Японская манга

2-ой этап работы

Пошаговая схема написания сценария

Шаг 1.	Место действия	Самая важная часть в комиксе - атмосфера. Атмосфера складывается из места действия, характера повествования и видения мира автором.
Шаг 2.	Персонажи	Самый главный критерий – это эмоциональный отклик. То есть вы должны испытывать достаточно сильные эмоции или даже чувства по отношению к своему персонажу.
Шаг 3.	Ситуации	У вас есть главные персонажи, взаимодействие которых порождает ситуации: кто-то из них чего-то хочет, другой хочет чего-то прямо противоположного, третий им мешает.
Шаг 4.	Длинный сюжет	Необходимо придумать следующие вещи: завязку, развитие и развязку.

3-ий этап работы

Творческая команда

Creative Team, Creators - команда людей, работающих над созданием комикса, его персонажей и истории

писатель

художник

метранпаж

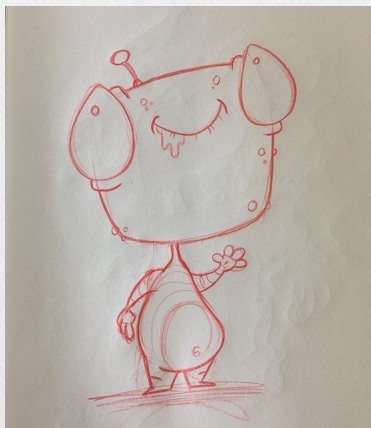
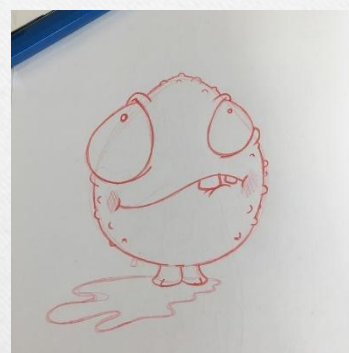
редактор

Отвечает за оформление текстов в комиксах

Проверяет и координирует работу группы

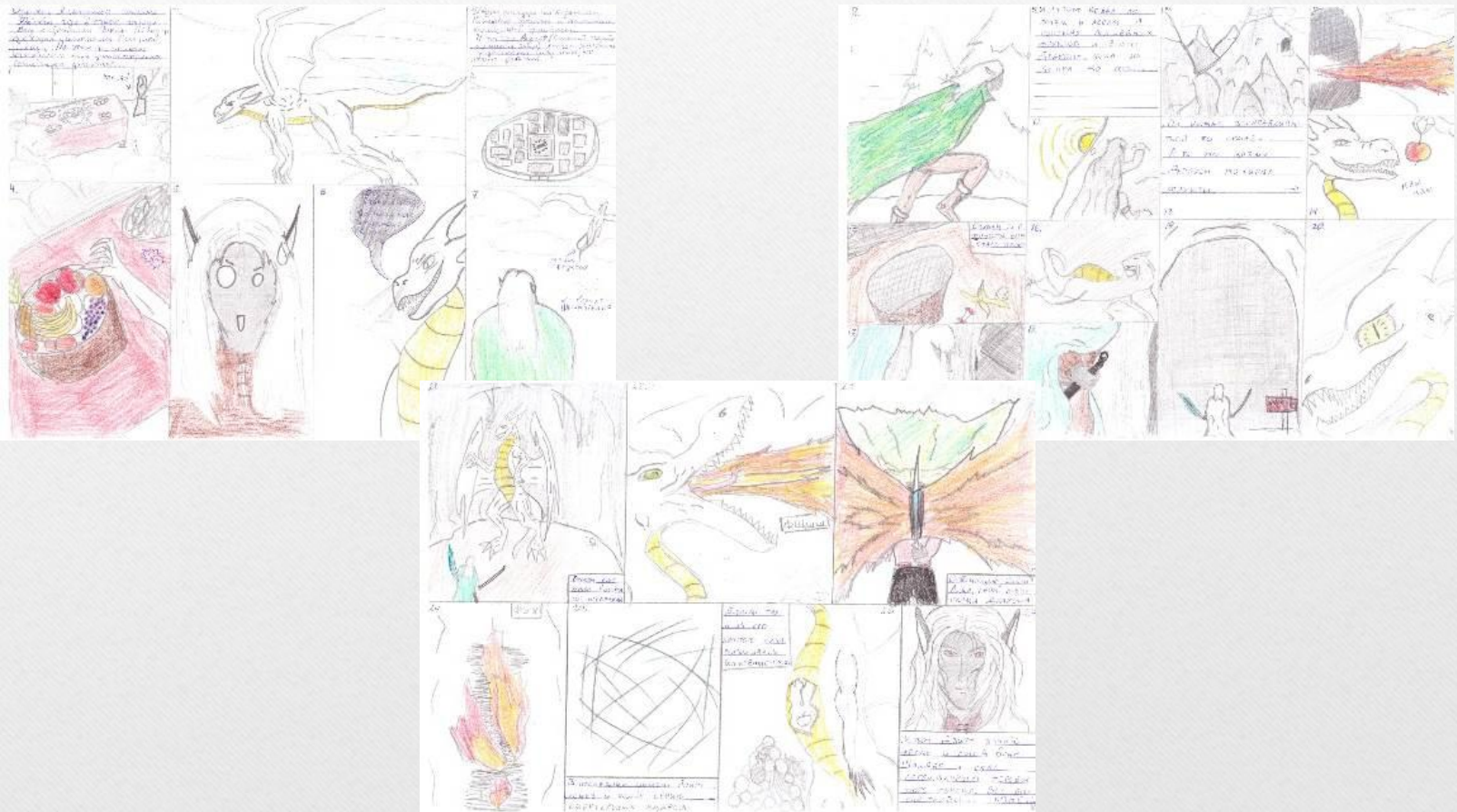
4-ый этап работы

Творческие команды и отдельные «комиксисты» приступают к разработке внешнего облика персонажей комикса.



5-ый этап работы

Раскадровка





6-ой этап работы

Знакомство со специализациями художников, работающими над КОМИКСОМ.

Художник (Artists)

**Художник
(Penciler)**

**Прорисовщик
(Inker)**

**Колорист
(Colorist)**

**Метранпаж
(Letterer)**

A decorative border of various comic book panels surrounds the central text. The panels show various superheroes in action, including characters like Iron Man, Thor, and others in dynamic poses.

7-ой этап работы

Работа над рисунком комикса

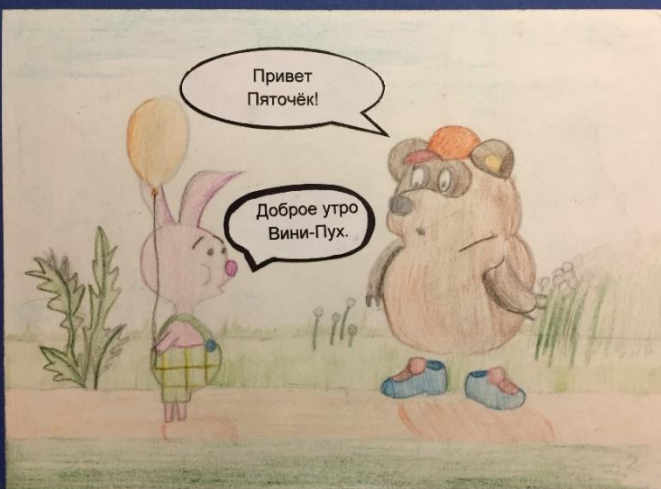
8-ой этап работы

Расстановка диалогов, звуковых эффектов

ИСТОРИЯ О ТОМ, КАК
Винни-Пух
СТАЛ СПОРТСМЕНОМ!



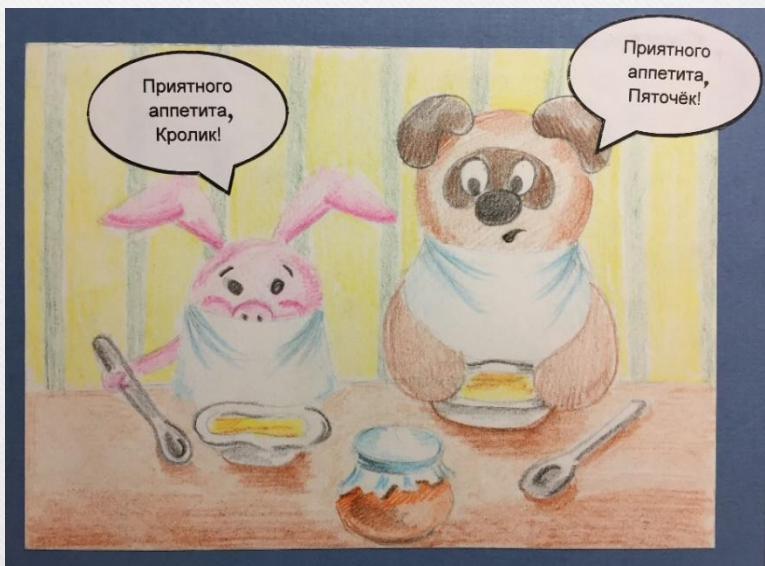
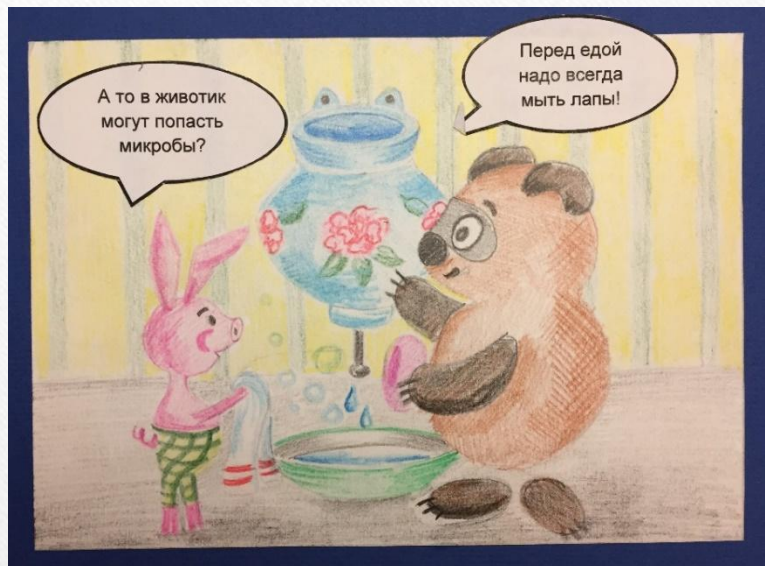
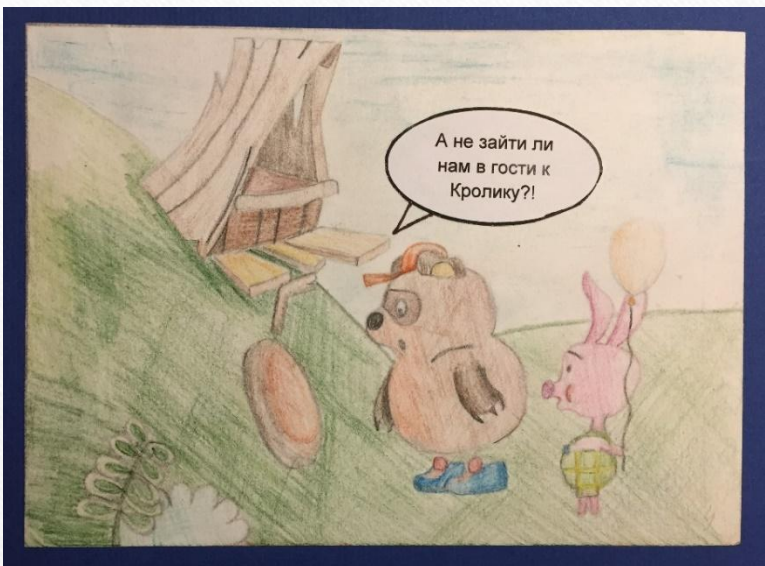
Было теплое летнее солнечное утро.
Вини-Пух вышел прогуляться.

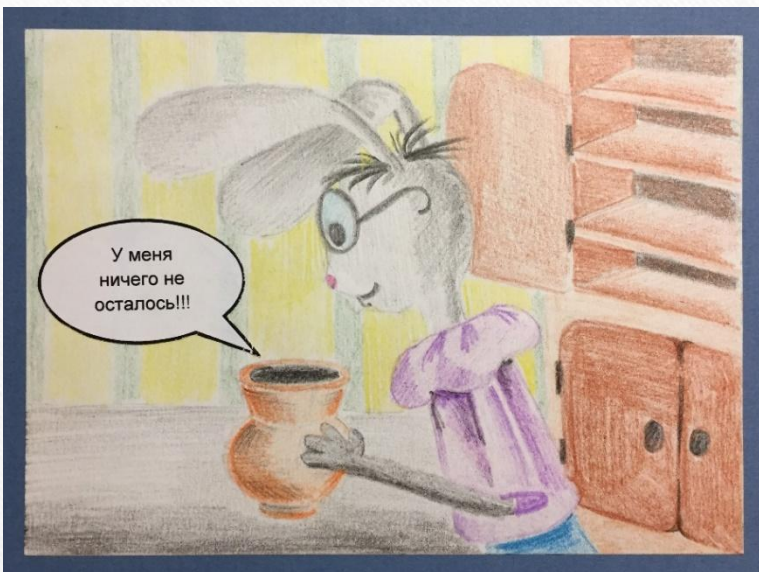


На полянке ему встретился Пяточёк.



Друзья вместе отправились на прогулку...





У меня
ничего не
осталось!!!



И тут Пух неожиданно вспомнил
об одном важном деле...

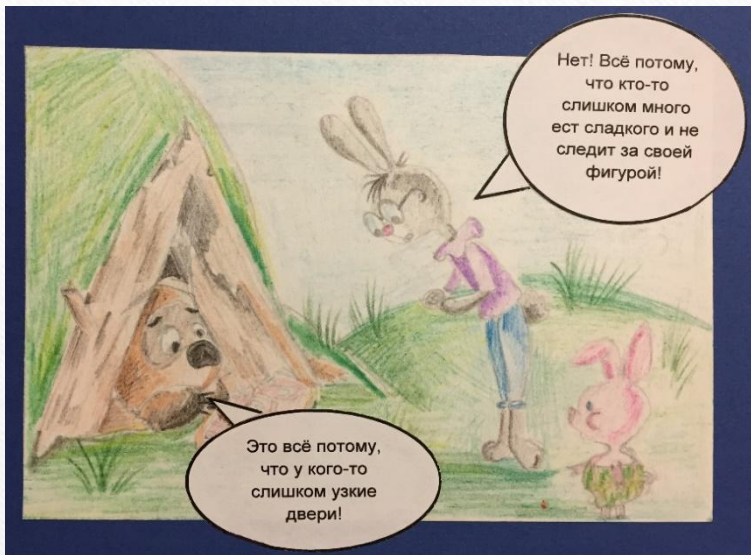


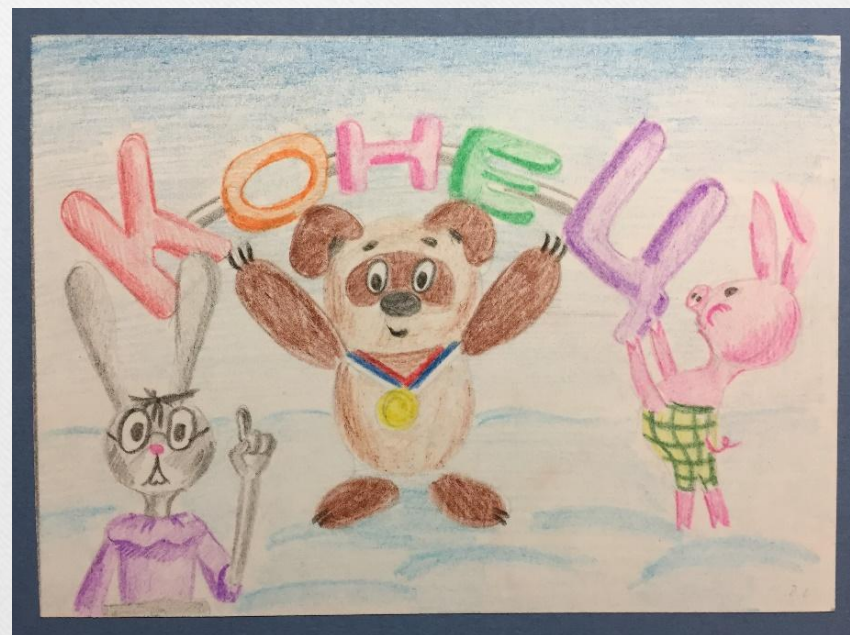
Ой, ой, ой..!
Кажется я
застрял!



Баб-бабах!!!

А-а-а..пчи...







Однажды ранним утром
моя Пото решила позвать
гулять своего друга
Зика



...но войдя в комнату Зика он
убедел, что он лежит



Зика понимает жаростоящую
и ложится спать



...он пошел к нему
потрагом, а Зика оказался
гораздм.



Пото: ой, да ты же заболел
Зика: да, преболел немало
Пото: тебе срочно нужно
принять жаропонижающие



На следующее утро Пото и Зика,
как всегда встретились вместе
рассвет и гуляли весь день.
Пото: как хорошо, что ты выздоровил
Зика: да, теперь будем гулять до самой ночи.



Кот который думает что он тигр. Глава 1: Сон, часть 1



Кот который гуляет что он исп. Тимат. Com-кари2

