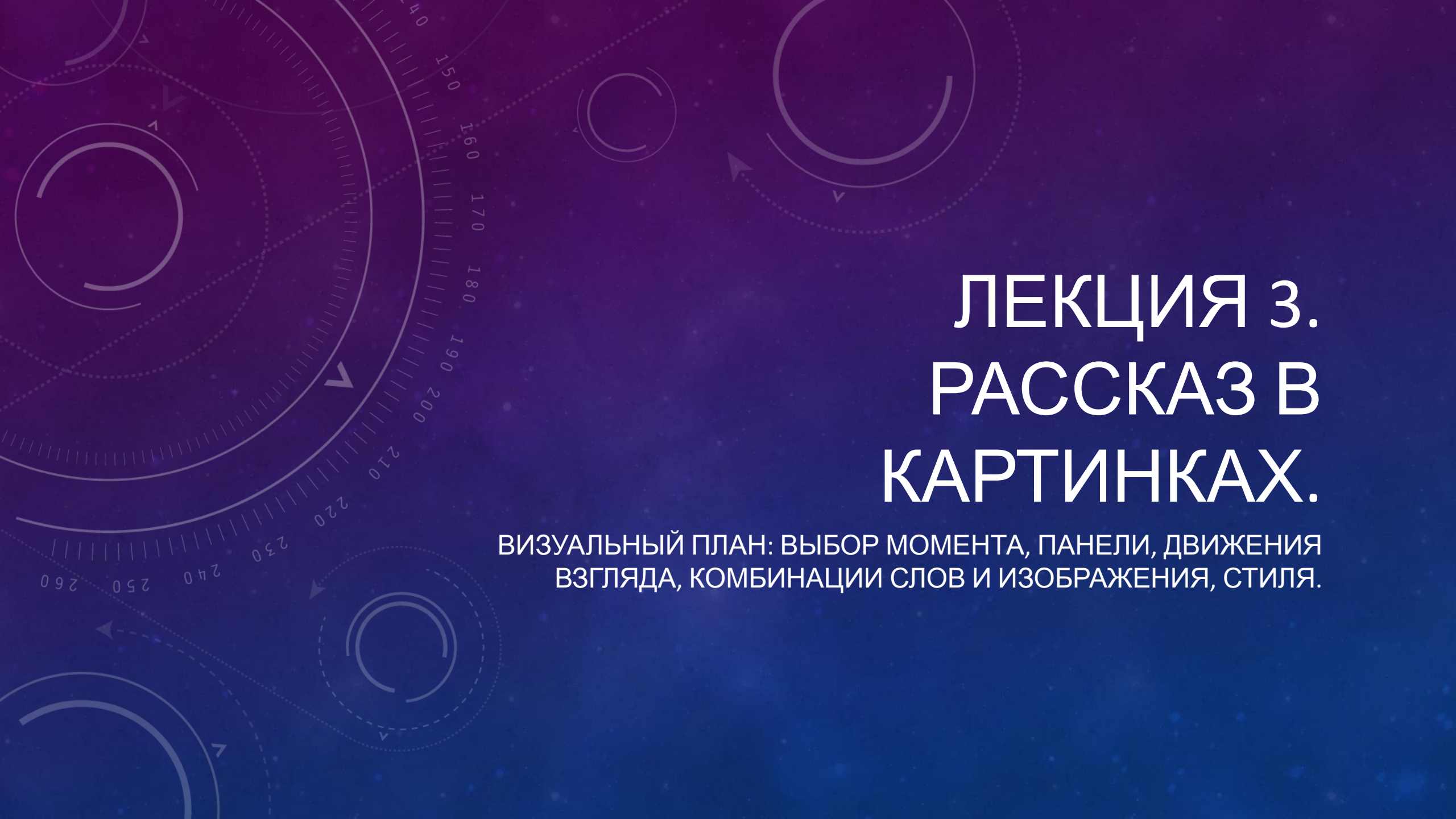


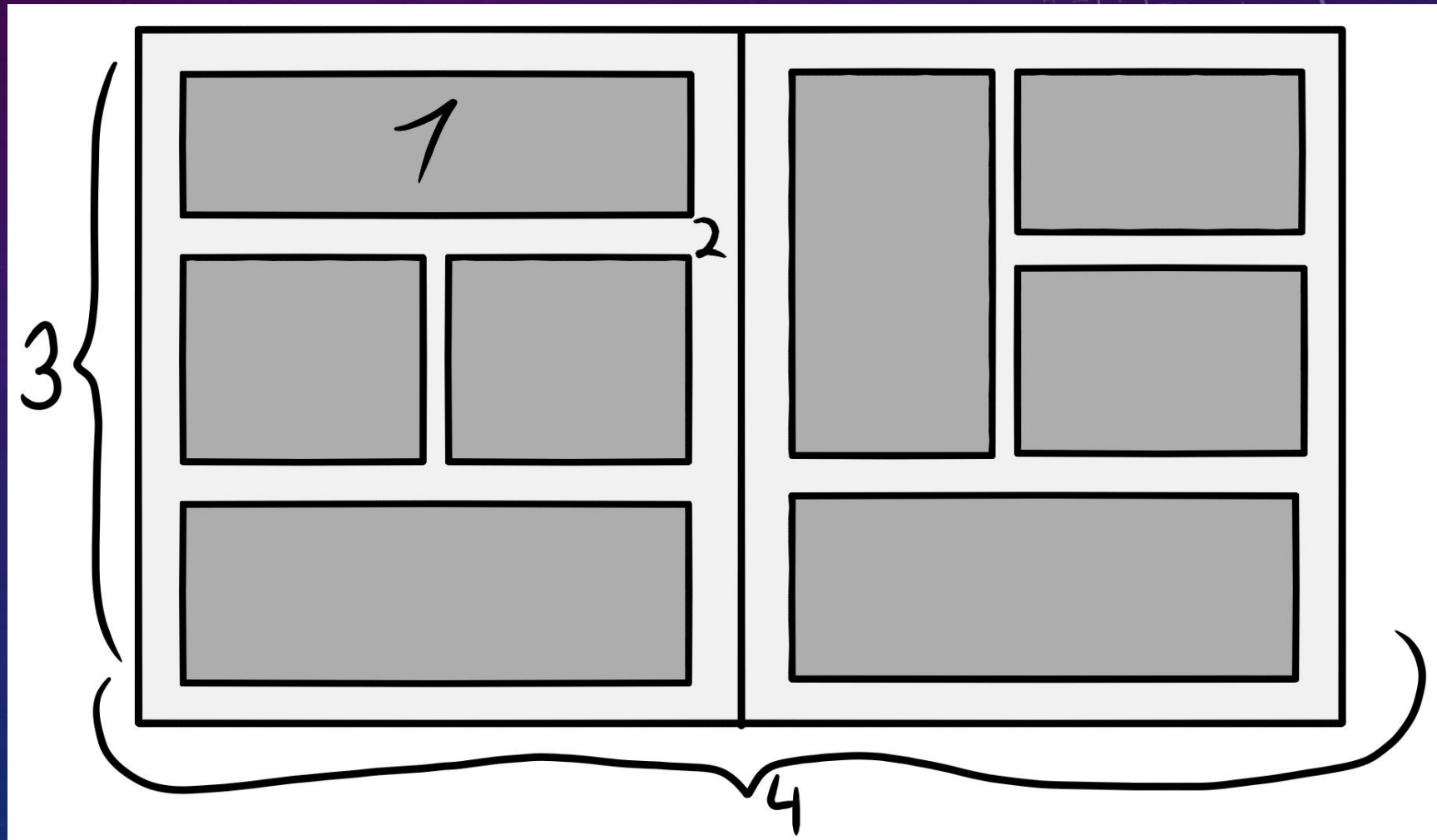
The background is a dark blue gradient with faint, light blue geometric patterns. On the left side, there are several concentric circles and arcs, some of which are marked with degree values (40, 150, 160, 170, 180, 190, 200, 210, 220, 230, 240, 250, 260). Some of these arcs have small arrows indicating a direction of movement. The overall aesthetic is technical and modern.

ЛЕКЦИЯ 3. РАССКАЗ В КАРТИНКАХ.

ВИЗУАЛЬНЫЙ ПЛАН: ВЫБОР МОМЕНТА, ПАНЕЛИ, ДВИЖЕНИЯ
ВЗГЛЯДА, КОМБИНАЦИИ СЛОВ И ИЗОБРАЖЕНИЯ, СТИЛЯ.

1. ИЗ ЧЕГО СОСТОИТ КОМИКС

- 1 – Панель
- 2 – «Канава» или «Пробел»
- 3 – Страница
- 4 – Разворот



2.1. РАСКАДРОВКА (ВИЗУАЛЬНЫЙ ПЛАН)

- Раскадровка (или визуальный план) – набросок будущего комикса.
- Лучше делать раскадровку всего разворота сразу, если это печатный комикс.
- При создании раскадровки мы определяем четыре вещи:
 - 1) Необходимые моменты действия.
 - 2) Вид и содержание каждой панели.
 - 3) Сочетание картинки и текста.
 - 4) Структуру, композицию страницы и разворота (движение взгляда читателя).



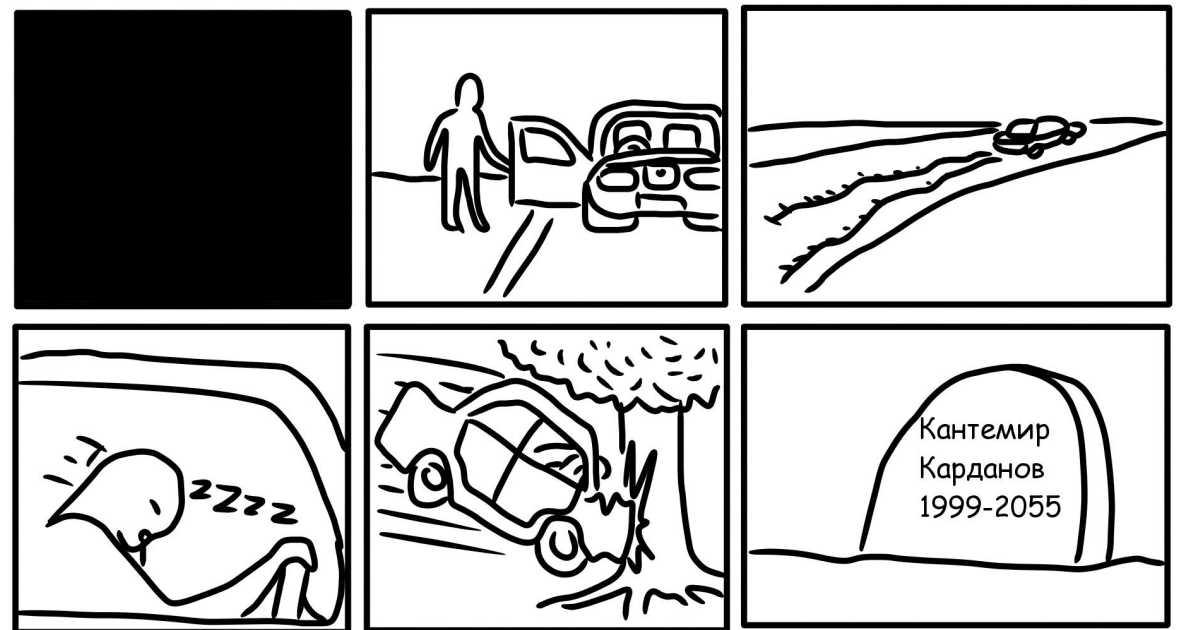
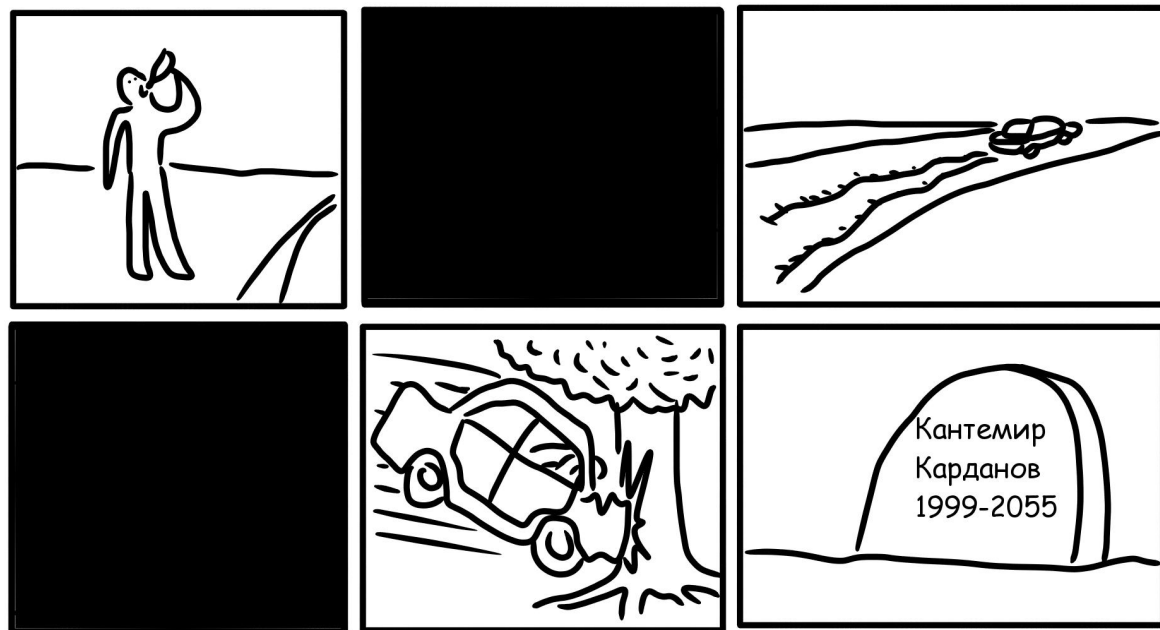
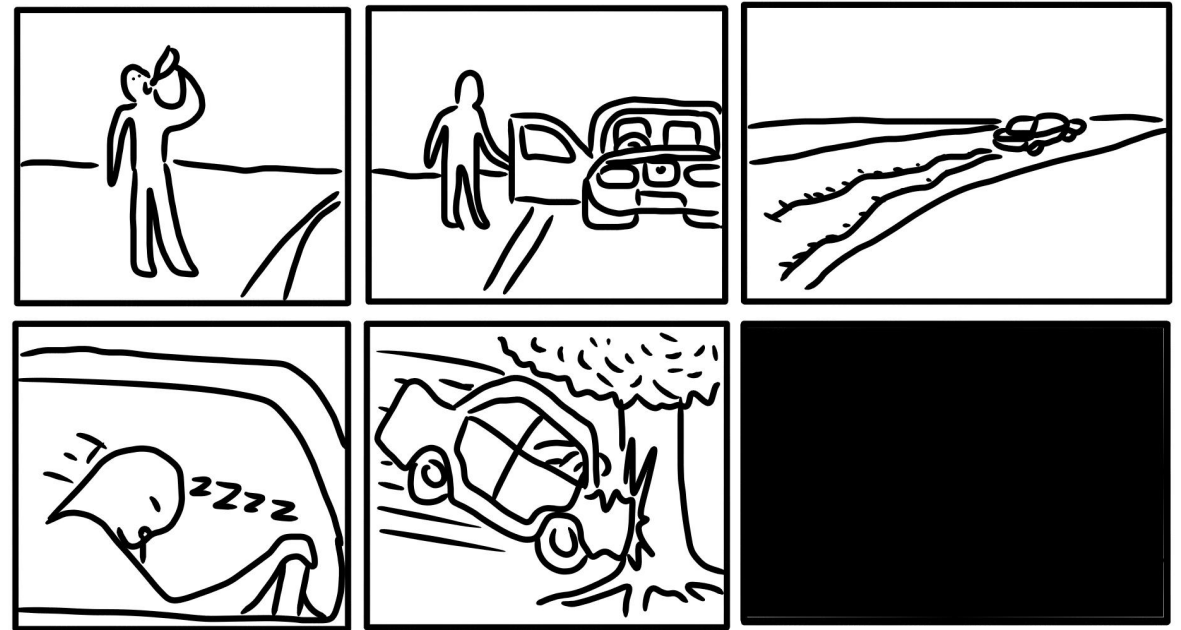
2.2. ВЫБОР МОМЕНТА.

- Выбор момента – выделение ключевых, главных моментов (кадров) действия. Необходимо выбрать те моменты, без которых история не может обойтись. Как игра в «соединение точек».
- Здесь мы еще не думаем над формой (планом, ракурсом и прочим). Важно только содержание, смысл.



Сюжет как вариант: «Плохой препод напился, сел за руль, заснул на ходу, попал в аварию и умер».

- Моменты должны быть выбраны так: если мы убираем какой-то из них, смысл истории меняется.
- Если смысл не меняется, но и кадр при этом не сообщает ничего важного, то момент можно убрать.
- Когда основные моменты выбраны, можно заняться добавлением дополнительных кадров для пояснения или создания эффектов.



2.3. ТИПЫ СМЫСЛОВЫХ ПЕРЕХОДОВ МЕЖДУ КАДРАМИ

- Можно выделить шесть видов смыслового перехода между кадрами:
- 1) От момента к моменту – показ разных мгновений одного действия.
- 2) От действия к действию – переход между разными действиями.
- 3) От предмета к предмету – переход между разными предметами в одной сцене.
- 4) От сцены к сцене – перенос во времени и/или пространстве.
- 5) От детали к детали – показ разных аспектов, деталей одной сцены.
- 6) Неочевидный переход – без какой-либо прямой связи между объектами. Эффект случайности.



2.4. ВЫБОР ПАНЕЛЕЙ.

- Под выбором панели имеется ввиду определение характеристик каждой из них.
- Составные черты панели, которые мы определяем:
 - 1) Наличие или отсутствие рамки
 - 2) Форма кадра
 - 3) Размер кадра
 - 4) План кадра
 - 5) Ракурс кадра



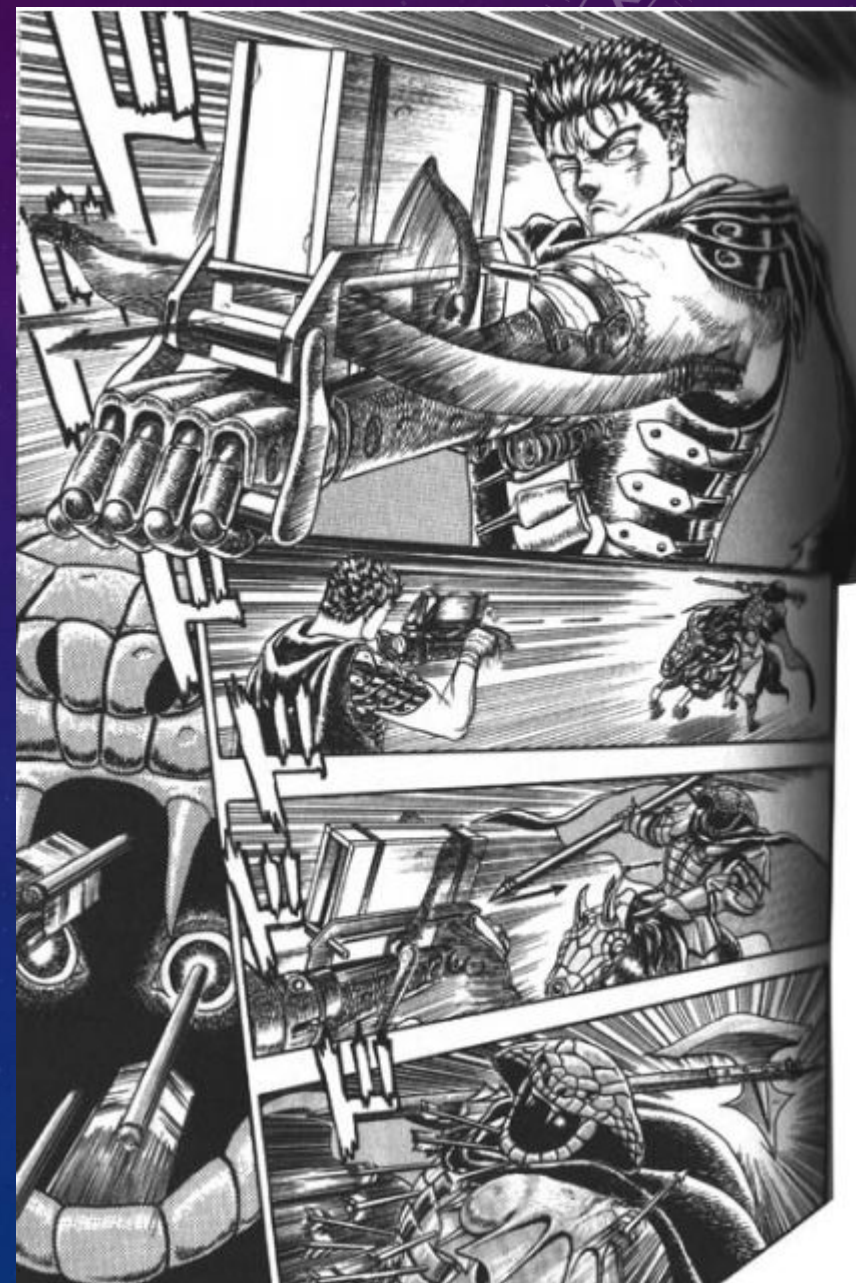
2.5.1. НАЛИЧИЕ ИЛИ ОТСУТСТВИЕ РАМКИ

- Рамка – обрисованная граница, обрамление, отделяющее кадр от остальных кадров.
- Рамка может присутствовать или отсутствовать.
- Кадры без рамки могут быть двух видов:
 - 1) Фон кадра выходит за пределы страницы.
 - 2) Фон кадра убирается, остается лишь объект. При этом фоном может стать как сама страница, так и другой кадр (наложение).



2.5.2. ФОРМА КАДРА

- Кадр (рамка) может быть любой формы.
- Форма может подчеркнуть композицию кадра, его сделать твердым, мягким или динамичным.
- Форму кадра можно подобрать под объект или действие в кадре (например, вытянутый вверх кадр под небоскреб, или диагональный кадр под косую траекторию).



2.5.3. РАЗМЕР КАДРА.

- Чем меньше кадр, тем быстрее он читается.
- Маленький кадр подходит для деталей.
- Большой кадр позволяет охватить много пространства, придать глубину и объем. Но также можно делать сильный акцент на объектах, сталкивать «лоб в лоб» с читателем, увеличив их.
- Кадр может быть даже на всю страницу или разворот.



2.5.4. ПЛАН КАДРА.

- План кадра – масштаб, крупность, с которой вы показываете человека.
- Крупность рассчитывается только по фигуре человека в кадре. Понятие крупности не связано ни с чем, кроме человеческого тела.
- То есть, даже если в кадре будет целое здание, но фигура человека видна только по пояс, то это все равно будет средний план.



ДЕТАЛЬ



2-ОЙ СРЕДНИЙ ПЛАН



КРУПНЫЙ ПЛАН



ОБЩИЙ ПЛАН



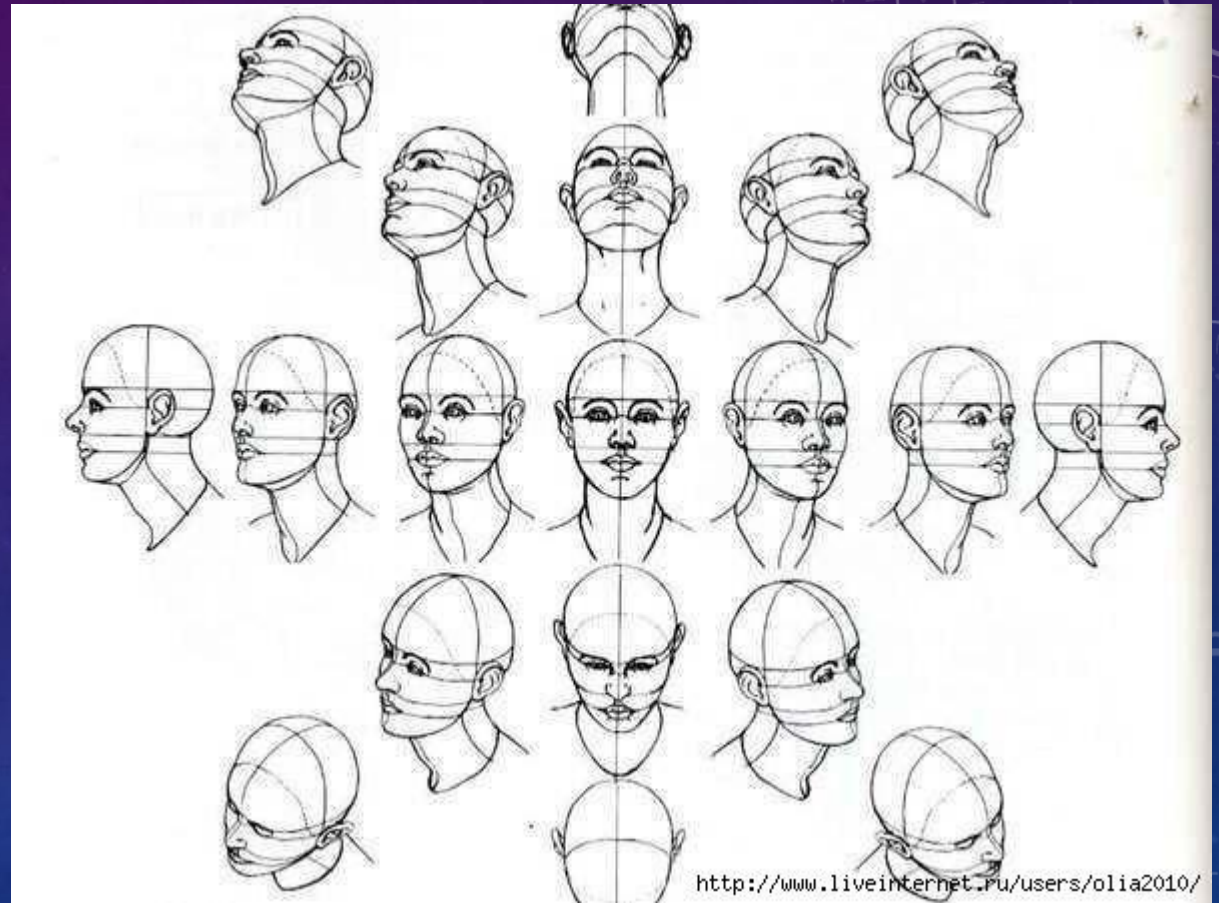
1-ЫЙ СРЕДНИЙ ПЛАН



ДАЛЬНИЙ ПЛАН

2.5.5. РАКУРС КАДРА.

- Ракурсы. Ключевые:
 - **Центральный** (напрямую спереди или сзади)
 - **Боковой слева**
 - **Боковой справа**
 - **Снизу**
 - **Сверху**
- ...и их различные сочетания (напр. Центральный снизу, боковой слева сверху и т.д.)



- **Центральные ракурсы** позволяют приравнять читателя к персонажу, сделать их контакт более равноправным, а также поставить акцент на предмете. С другой стороны, он уменьшает естественность кадра, тот кажется искусственным. А в прямом контакте может возрасть враждебность, напряжение.



- **Ракурсы сверху** возвышают читателя над пространством и героями, придания чувства всеохватности, слежки, возвышенности, власти (вгляд Бога), либо таинственности и эмоциональной отстраненности.



- **Ракурсы снизу** могут придать предметам пафоса и масштабности, авторитета, независимости, влияния, целеустремленности. Либо могут передать чувство непреодолимого препятствия.



3. ПРИНЦИПЫ СОЧЕТАНИЯ КАДРОВ.

- Принципы «монтажа» – правила сочетание кадров так, чтобы они не вызывали дискомфорта и путаницы:
- 1) Монтаж по крупности (плану).
- 2) Монтаж по ориентации объектов в пространстве.
- 3) Монтаж по направлению движение объектов.
- 4) Монтаж по фазе движения.

3.1. МОНТАЖ ПО КРУПНОСТИ.

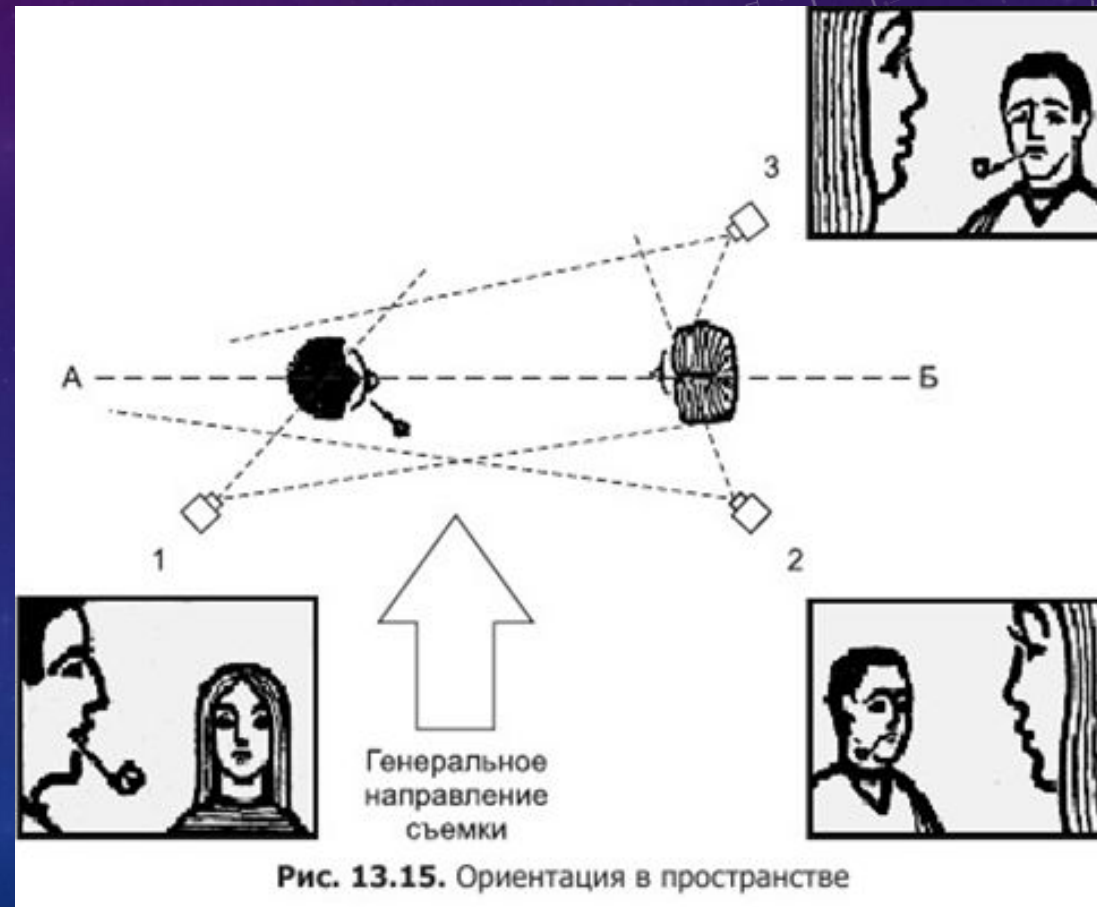
- **Монтаж по планам (крупности).** Наиболее хорошо сочетаются планы, отделенные друг от друга промежуточным планом. Исключения – Деталь и Дальний. Пары «монтажных» планов:

- - Деталь – Крупный
- - Деталь – 1 средний
- - Крупный – 2 средний
- - 1 средний – Общий
- - 2 средний – Дальний
- - Общий – Дальний
- - Дальний – Деталь



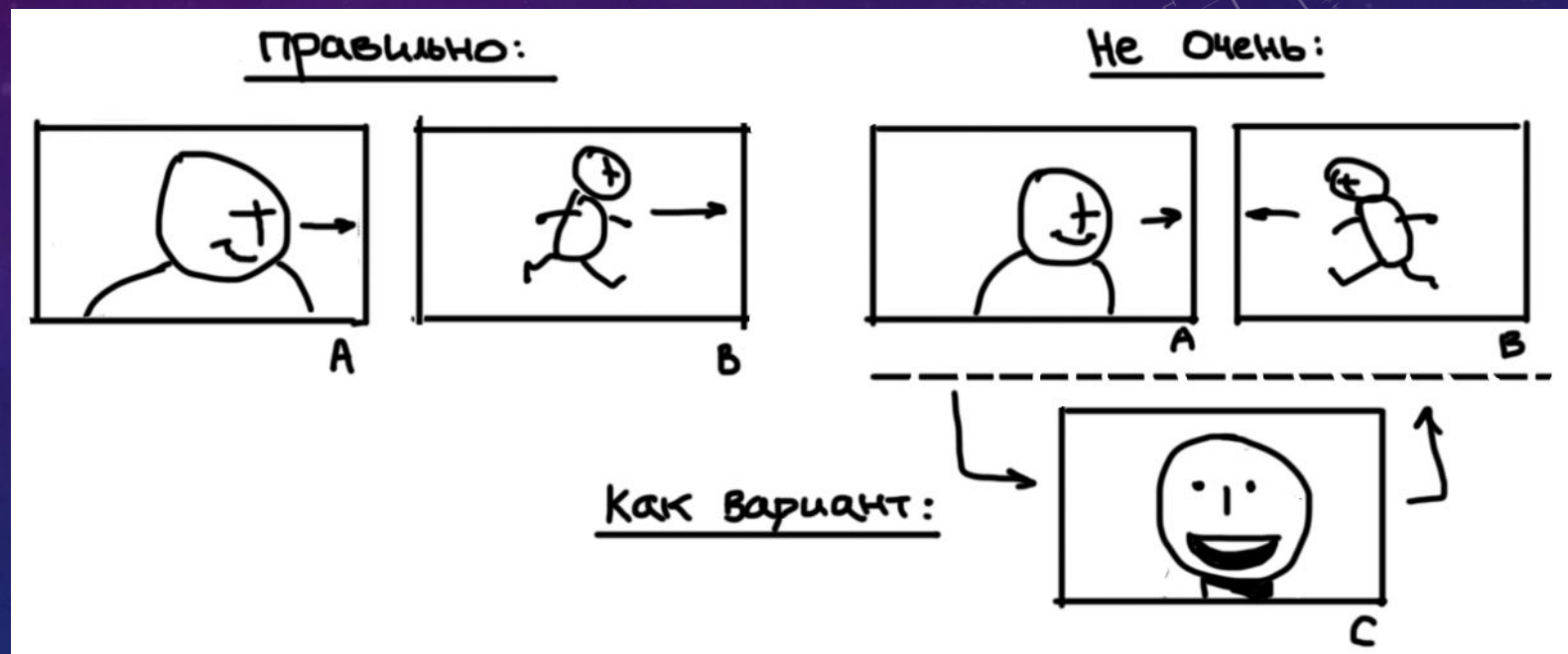
3.2. МОНТАЖ ПО ОРИЕНТАЦИИ В ПРОСТРАНСТВЕ.

- **Монтаж по ориентации в пространстве.**
- Взаимодействующие объекты должны показываться строго с одной стороны от линии их взаимодействия. Таким образом разные объекты в кадре не будут показаны с одной и той же направленностью действия и не будет возникать путаницы: каждый действует в своем направлении и мы можем идентифицировать их пространственное положение.



3.3. МОНТАЖ ПО НАПРАВЛЕНИЮ ДВИЖЕНИЯ

- Принцип, вытекающий из предыдущего. Если мы сменим сторону съемки объекта, создается ощущение, что это другой объект, движущийся в противоположном направлении. Это запутает читателя. Если чешется и хочется сменить сторону, надо ввести переходный кадр с центральным ракурсом, который даст читателю понять, рамка оказывает один объект с разных сторон.



3.4. МОНТАЖ ПО ФАЗЕ ДВИЖЕНИЯ.

- Вообще, разделение на фазы движения - это как раз прямая специфика комиксов. Мы показываем последовательность действий, фазы этих действий отдельными кадрами, так что по умолчанию должны стараться сделать так, чтобы кадры ясно передавали единство этих движений, непрерывность. Еще добавлю, что в комиксах время развернуто в пространстве, поэтому деля движения на фазы, мы должны думать, какому времени эти фазы соответствуют, чтобы не вызывать противоречий.

