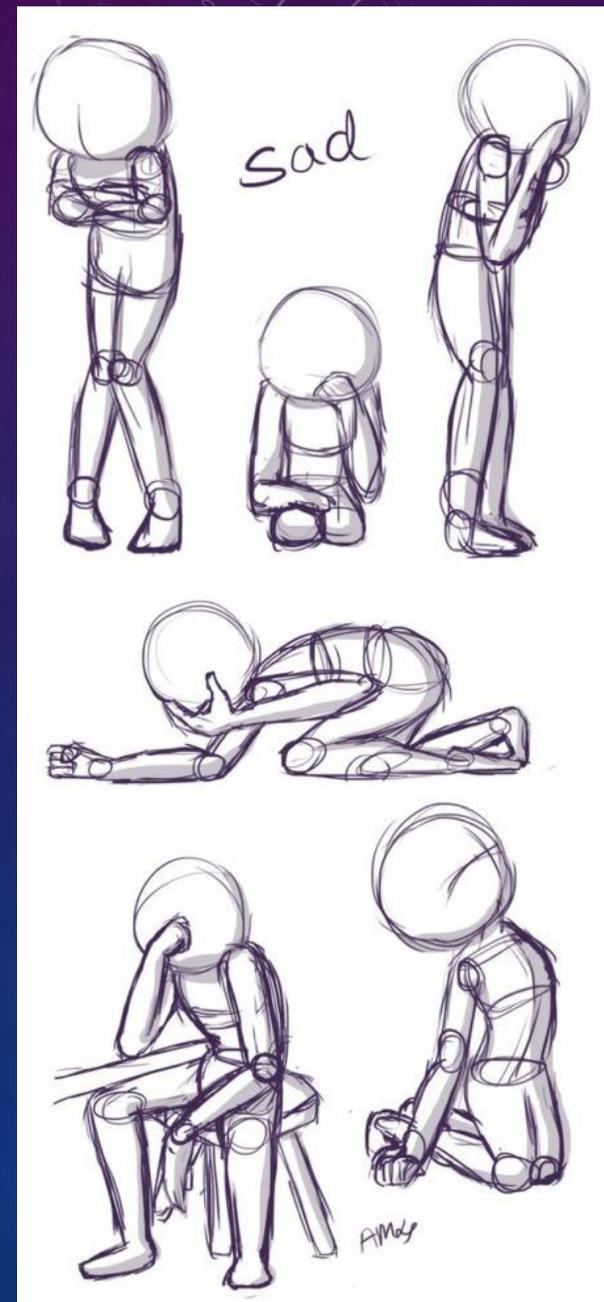
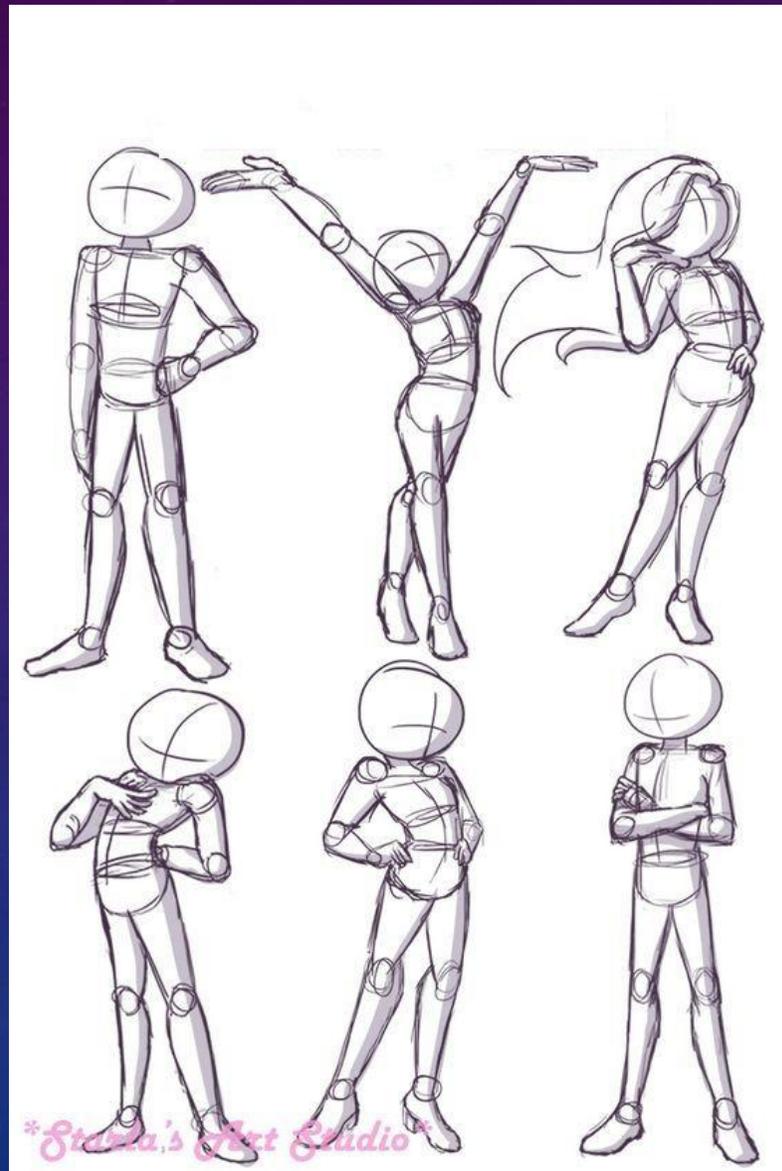
The background is a dark blue gradient with a starry texture. On the left side, there are several overlapping circular elements. A prominent one is a large scale with tick marks and numbers ranging from 140 to 260. Other circles contain curved lines and arrows, suggesting motion or cycles. The text is positioned on the right side of the image.

ЛЕКЦИЯ 4.
**ЖИВЫЕ ГЕРОИ И ЖИВОЕ
ОКРУЖЕНИЕ**

1. ЖЕСТЫ И ПОЗЫ.

1.1. СТАТУС.

- Статус (возвышение или принижение).
- Даже просто очерченный силуэт способен внушить нам определенный статус. Прямая линия кажется более устойчивой, возвышенной, устремленной, чем изогнутая.
- В своей жизни мы сталкиваемся с этими шаблонами постоянно, хоть они могут быть и не столь выражены. Мы опускаем голову, когда не уверены, обижены, побеждены, когда провинились или находимся перед кем-то или чем-то, стоящим выше нас.
- Напротив, мы вытягиваемся, наша осанка выпрямляется, когда мы устремлены, чувствуем свою энергию и статус. Да что говорить, даже тогда, когда у нас просто нет серьезных проблем и ничего не мешает нам наслаждаться собой.

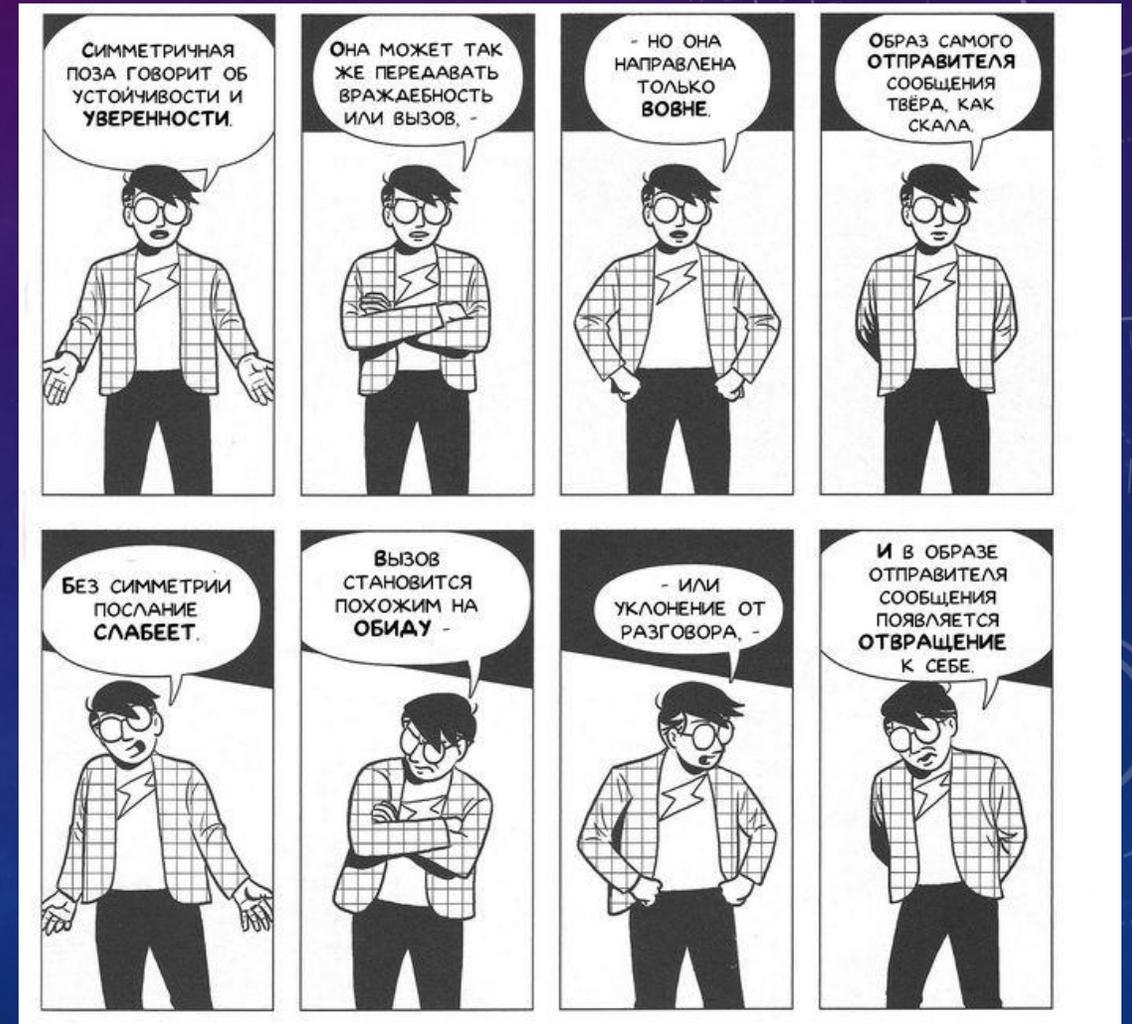


1.2. РАССТОЯНИЯ И ОТНОШЕНИЯ.

- Расстояния и отношения.
- У каждого человека есть личное пространство, и в зависимости от того, насколько ваши герои входят в пространство друг друга, зависят и их намерения и взаимоотношения. Малознакомых людей мы предпочитаем держать на расстоянии, а тех, кто нам близок, допускаем до тесного контакта.
- Кроме того, ваши персонажи могут вторгаться в пространство друг друга без спроса, если желают близости, и тем, к кому вторгаются, это может быть неприятно (что повлияет и на позу, и выражение лица).
- Через расстояния мы можем показать и взаимосвязь героя с его окружением: насколько он отрешен от общества или среды обитания?
- Мы также по-разному указываем жестами на близко и далеко от нас находящиеся объекты, будто "пуская стрелу".

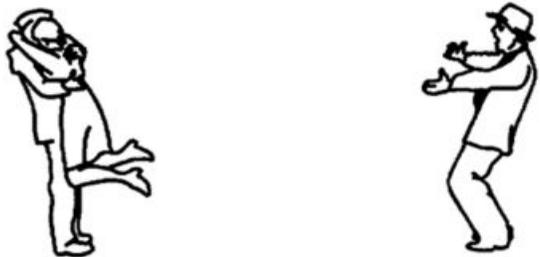
1.3. ДИСБАЛАНС И РАЗРЫВ КОНТАКТА.

- Дисбаланс и разрыв контакта.
- Силуэты, в которых выражена симметрия, более твердо держат контакт, выглядят устойчивыми и уверенными.
- В свою очередь, силуэты с нарушенной симметрией вызывают ощущение нарушенного баланса. Ассиметричная поза героя способна показать, что он дезориентирован, обижен, в плохом самочувствии или ощущает неуверенность и неудобство.
- Но, вместе с тем, не всегда асимметрия дает ослабление персонажа. Иногда она может быть фактором, усиливающим его готовность начать схватку. Многие все еще зависят от контекста, внутреннего мира и выражений персонажа. Также если добавить к большей части симметрии капельку асимметрии, можно наделить персонажа некоторой расслабленностью без негативного оттенка.

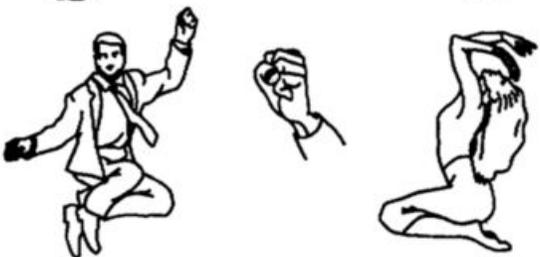


1.4. ЖЕСТЫ И КОММУНИКАЦИЯ.

- Жесты и коммуникация.
- Жесты - это целый язык. В разных культурах они совершенно разные, более того, даже в разных социальных группах, профессиях существуют свои наборы жестов. Через жесты мы можем:
- Добавить разнообразия нашему повествованию.
- Заменяя прямые словесные высказывания на жесты, мы можем сделать визуальное повествование много глубже. Такое взаимодействие может быть даже более естественным, так как далеко не все наши мысли мы передает словами. А читатель, способный расшифровать такие знаки, будет ощущать большее проникновение в историю.
- Придать глубины персонажам, наделить их новыми особенностями и сделать их взаимодействие сложным и многогранным.
- Изучив невербальные знаки, присущие тем или иным социальным группам и культурам, вы можете сделать убедительнее отношение ваших героев к ним. Скажем, если ваш герой - японец, или военный по профессии, то он может использовать жесты и иные знаки, которые ему привычны. Более того, общение персонажей, зависящее от их понимания или непонимания знаков, подаваемых друг другу, сделает их отношения глубже и убедительнее.
- Выстраивать контакт с читателем, использовать жесты как свое средство коммуникации с ним.



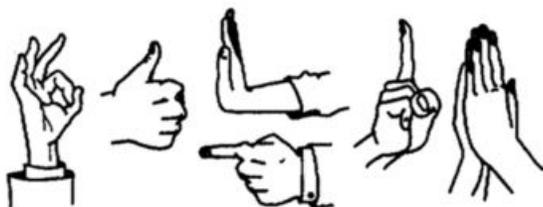
Жесты-регуляторы, выражающие отношение человека к кому-либо или чему-либо



Жесты-аффекторы, отражающие эмоции человека



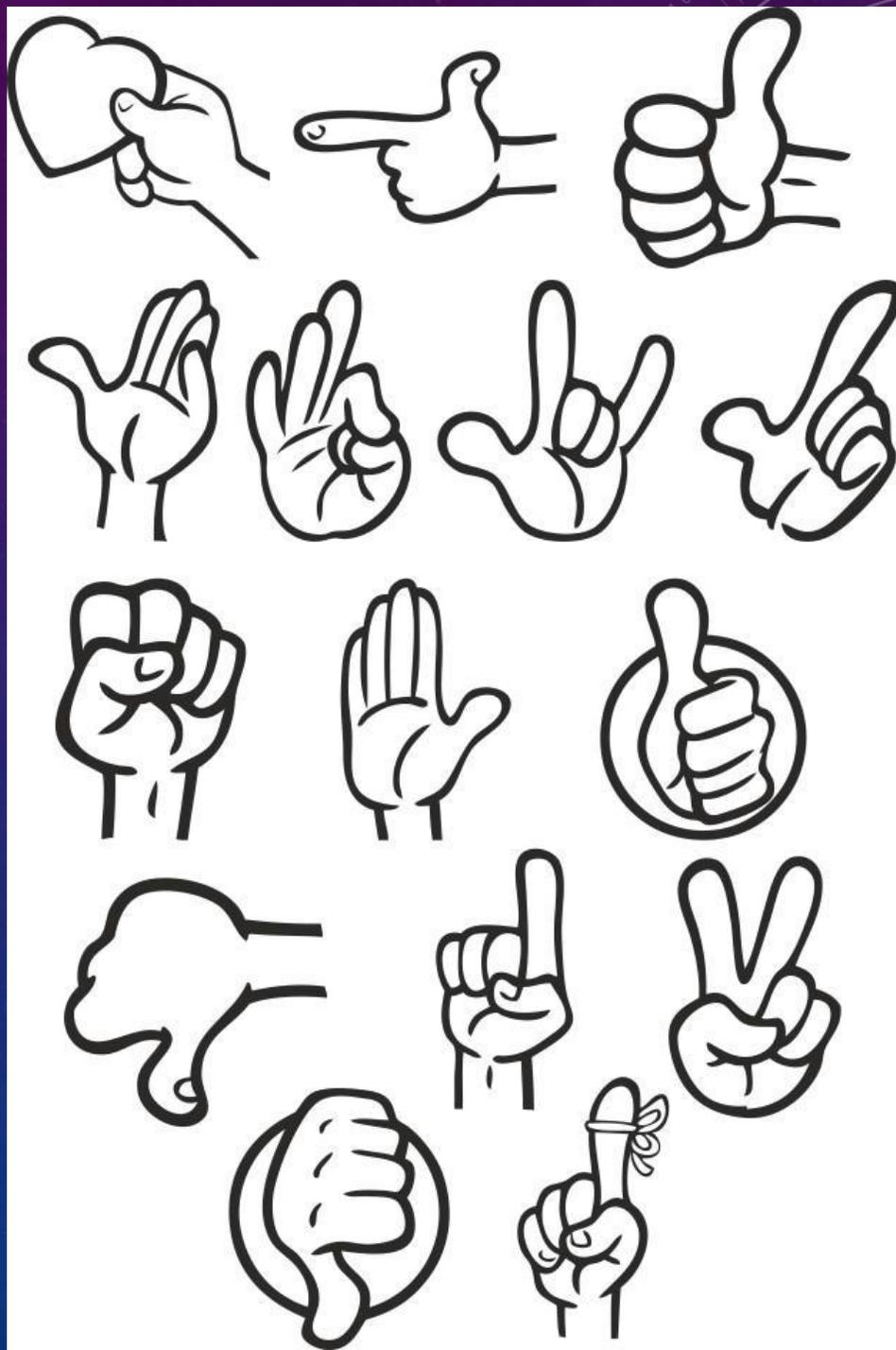
Жесты-иллюстраторы, усиливающие возможности взаимопонимания



Жесты-эмблемы, заменяющие слова или фразы



Жесты-адапторы, отражающие привычки людей



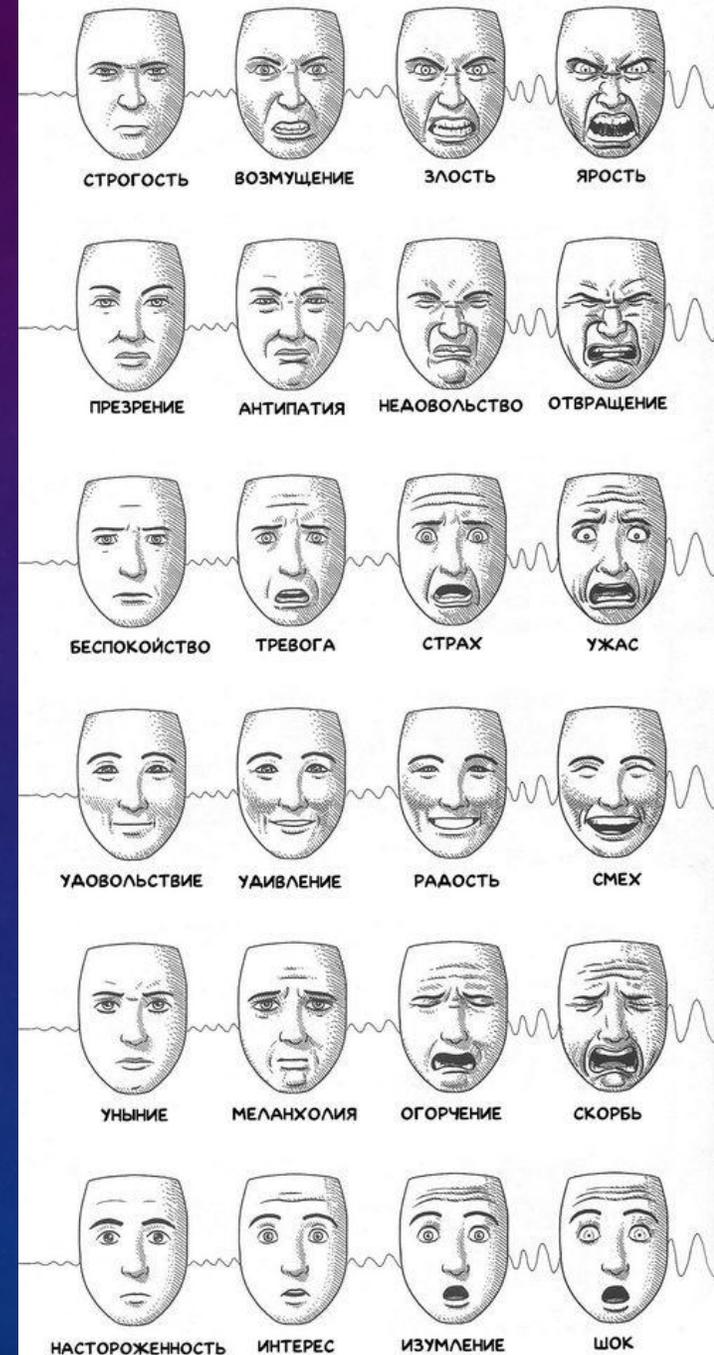
2. ВЫРАЖЕНИЯ ЛИЦ.

2.1. БАЗОВЫЕ ЭМОЦИИ.

• Для облегчения работы можно пользоваться концепцией базовых эмоций (самых простых и понятных):

- **Злость**
- **Недовольство**
- **Страх**
- **Радость**
- **Огорчение**
- **Удивление**

Также можно смешивать их и менять силу их выражения.



2.2. ВЗГЛЯД И ПОЛОЖЕНИЕ ГОЛОВЫ.

- **Направление взгляда и положение головы.**
- На оттенок эмоции также сильно влияют такие детали, как вектор взгляда и положение головы. Одно и то же выражение лица с глазами, поднятыми вверх или опущенными вниз, скошенными влево или вправо могут давать очень разное поле для интерпретации. То же самое касается и наклона головы.

ДОБАВЛЯЯ ПОЛОЖЕНИЕ ГОЛОВЫ И НАПРАВЛЕНИЕ ВЗГЛЯДА К НАШЕЙ СМЕСИ И ДОПУСКАЯ АССИМЕТРИЮ, МЫ ПОЛУЧАЕМ КУДА БОЛЬШЕ ВАРИАНТОВ:

ПОДЗОЗРЕНИЕ



ЖЕМАНСТВО



САМОДОВОЛЬСТВО



- НО ИХ И РАСПОЗНАТЬ СЛОЖНЕЕ, ПОЭТОМУ ТАК ВАЖЕН **КОНТЕКСТ**, ЧТОБЫ ОТЛИЧИТЬ, НАПРИМЕР, ПРОСЯЩИЙ ВЗГЛЯД ОТ ПРОСТО ГРУСТНОГО.

ДОВОЛЬНЫЙ



ПРОСЯЩИЙ

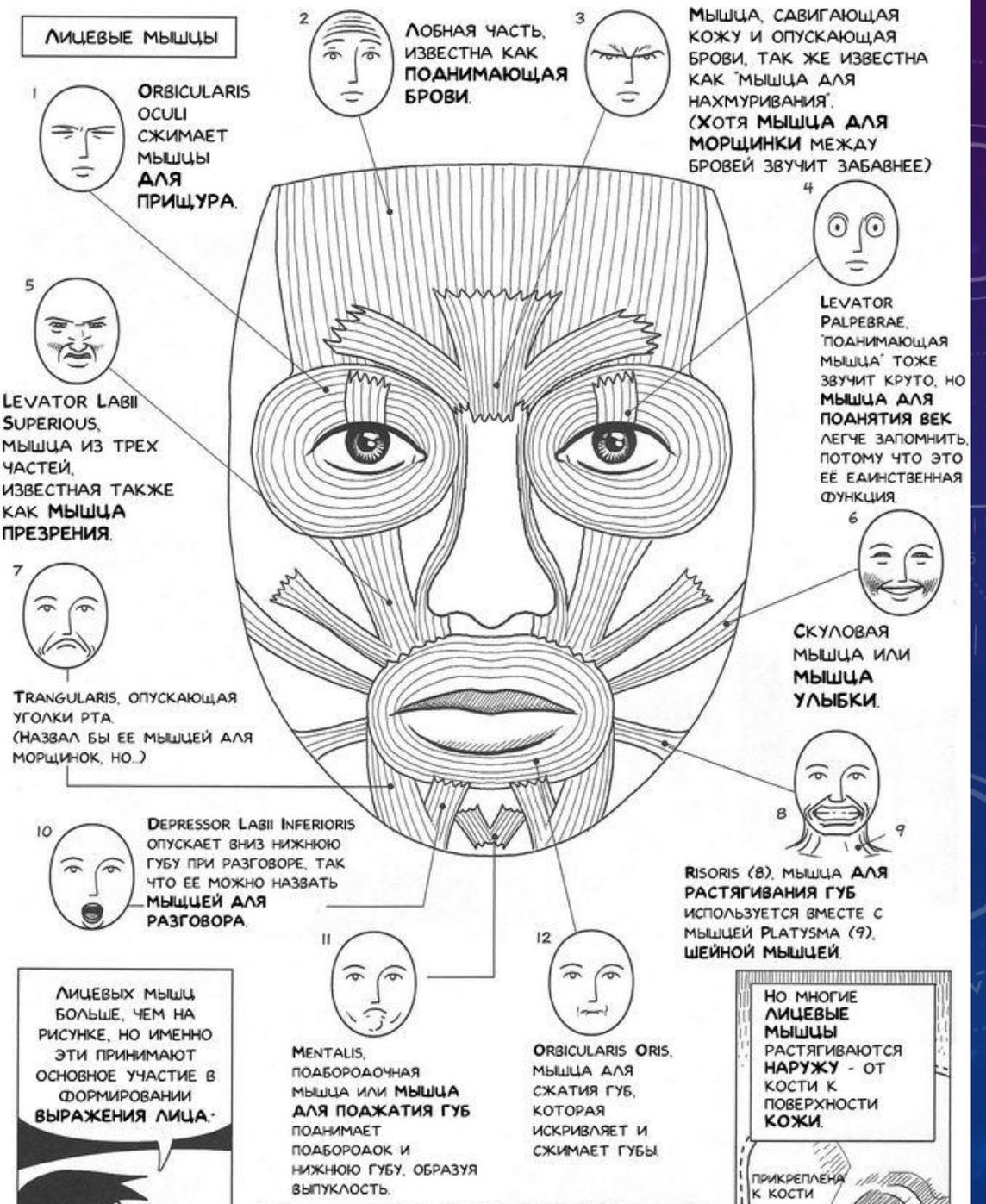


ПОЛНЫЙ СОЖАЛЕНИЯ



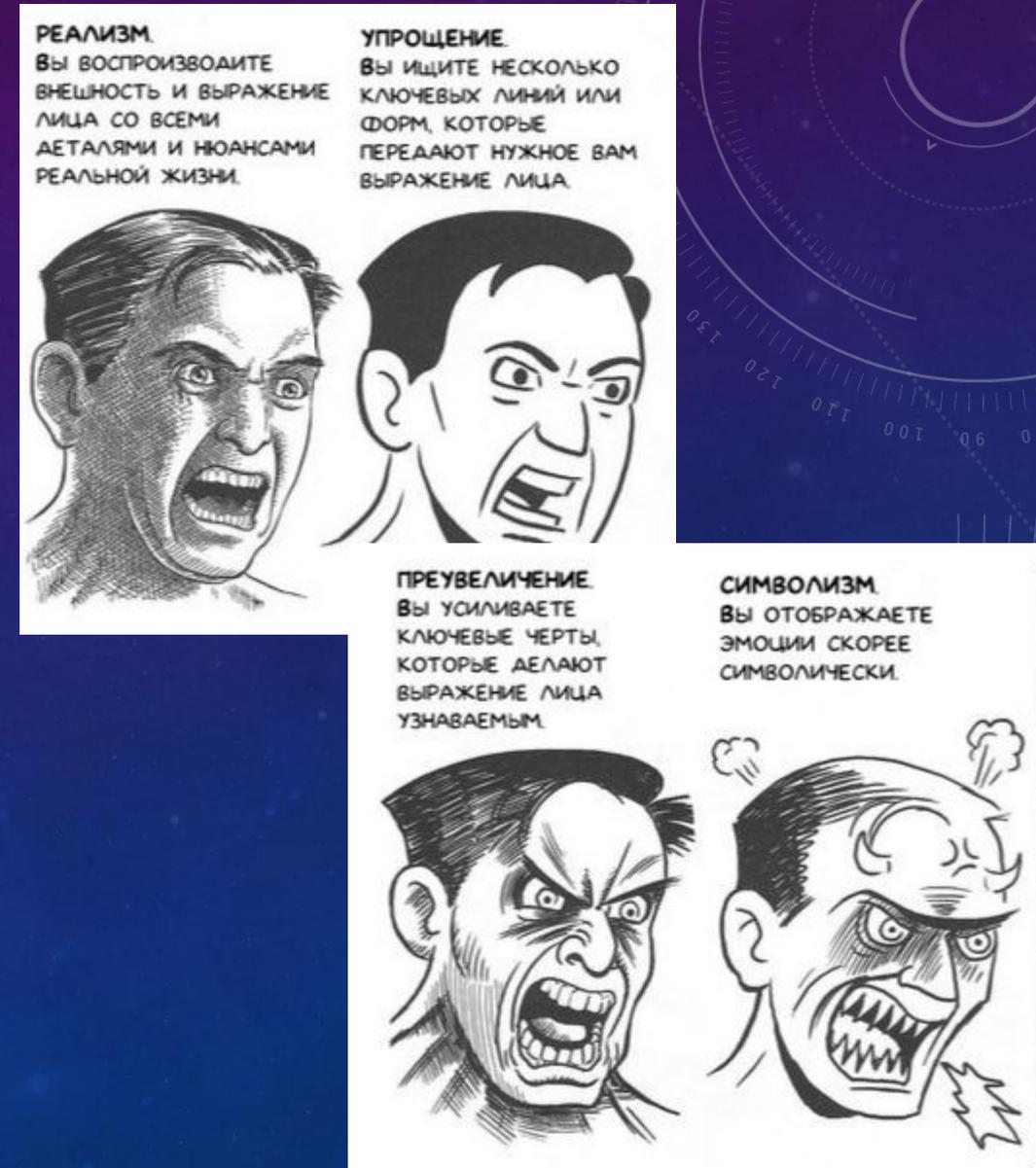
2.3. АНАТОМИЯ ЛИЦА.

- **Анатомия, механизм.**
- Можно, конечно, пользоваться уже созданными техниками и шаблонами для выражения лиц, но такой способ не подойдет, если вы хотите наделить ваших персонажей индивидуальностью.
- Чтобы сделать каждое выражение лица уникальным и передающим индивидуальность персонажа, желательно представлять себе, как работает его мимика. В этом поможет изучение карты мимических мышц и их функций. При этом можно наблюдать за тем, как меняются лица окружающих людей при каких-либо эмоциях и делать зарисовки, или тренироваться перед зеркалом. Однако в последнем случае надо следить, чтобы вы не начали рисовать всех персонажей по своему подобию.



2.4. ВАРИАНТЫ ГРАФИЧЕСКОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ ЭМОЦИЙ

- **Реализм, то есть фотографическая отрисовка всех деталей мимики, работа со светом и тенью.** Вам могут понадобиться живые модели для детализации изображений и точной передачи форм.
- **Абстракция, то есть выделение наиболее существенных черт выражения лица.** Несколькими штрихами, не сильно вдаваясь в детали, вы можете передать всю суть.
- **Преувеличение, то есть усиление этих наиболее существенных черт через форму, размер, цвет, свет и тень.** Гипертрофировав, вы можете добиться особого выражения и выразительности.
- **Символизм, то есть использование тех или иных символов, усиливающих то значение, которое вы передаете.** Это хорошо может подойти в простом стиле, например, в карикатурном. В зависимости от культуры значение символов меняется, так что нужно внимательно отнестись к тому, чтобы вас поняли.



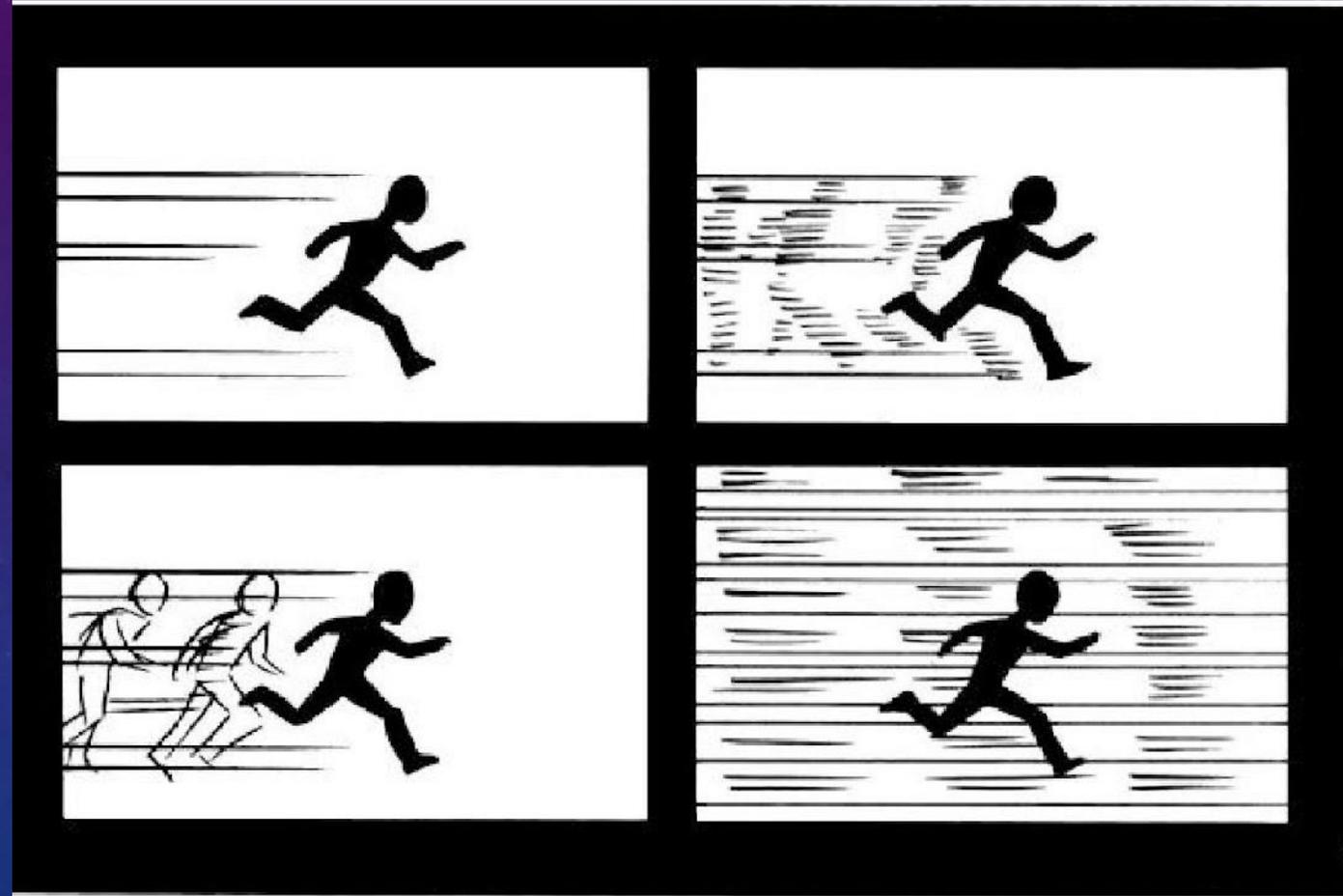
3. СИМВОЛЫ.

- В разных культурах символы также отличаются. Например, в Манге выработался целый словарь собственных символических отображений эмоций (эманата) которые неподготовленный западный читатель не сможет понять.
(<http://mangalectory.ru/glossary/ml310> - словарь символов Манги).
- В европейской и американской культуре также есть свой «словарь» визуальных символов.
- Символическое отображение можно использовать как в комиксе с простым стилем, так и комбинируя с более реалистичным стилем с проработкой деталей (так часто делают в манге).



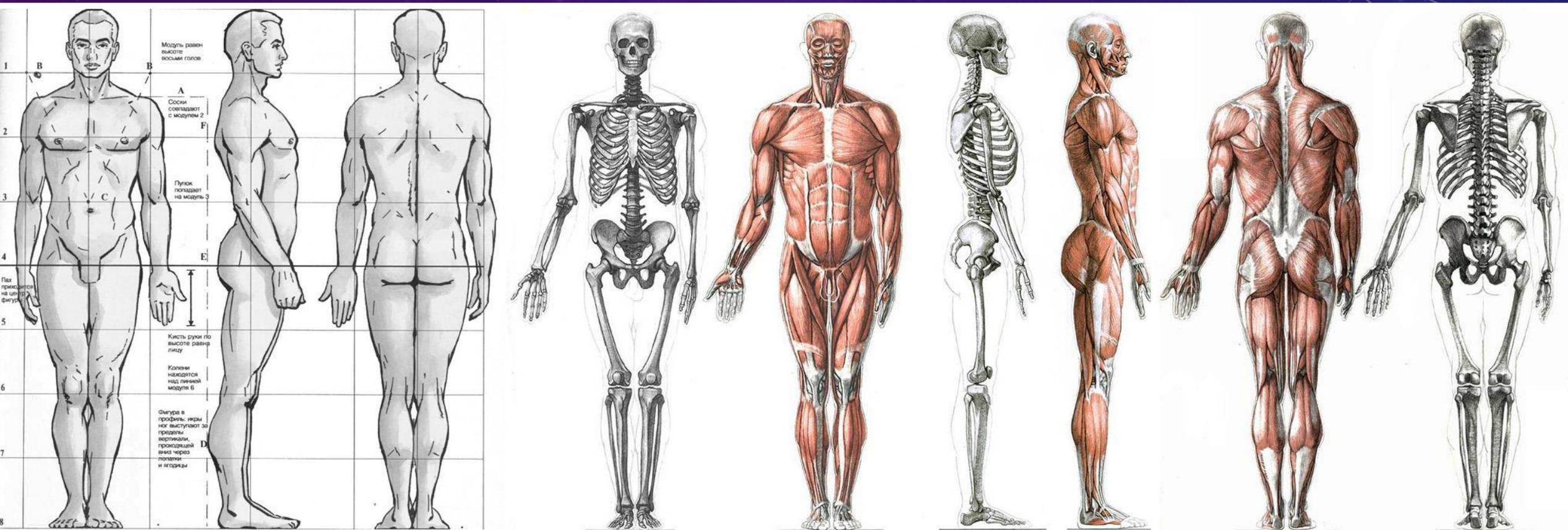
4. ДВИЖЕНИЕ.

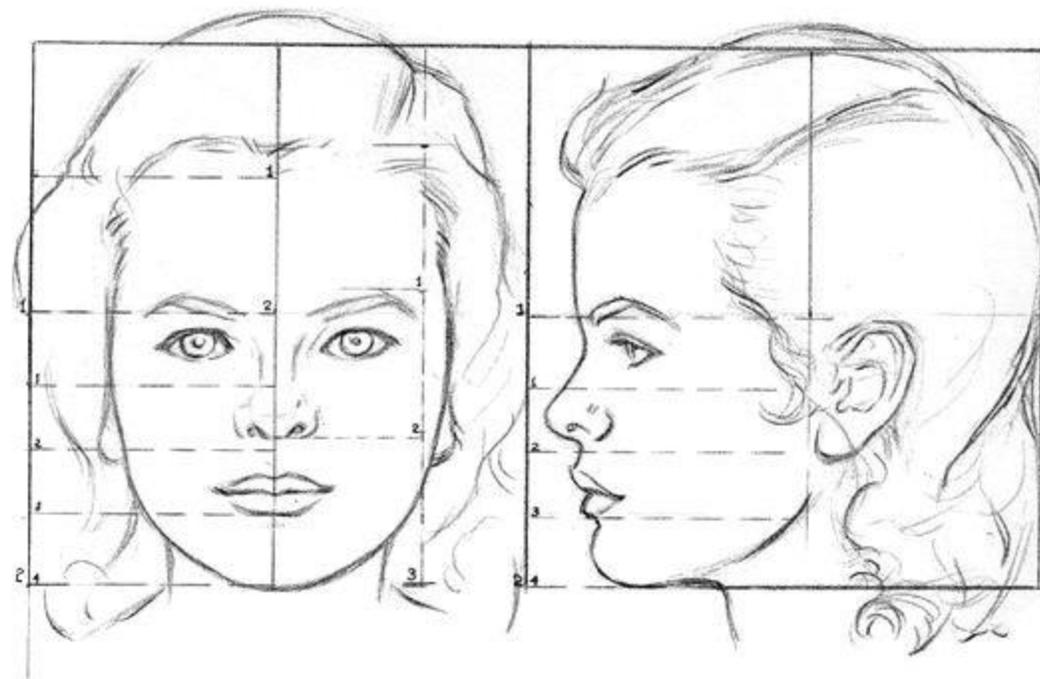
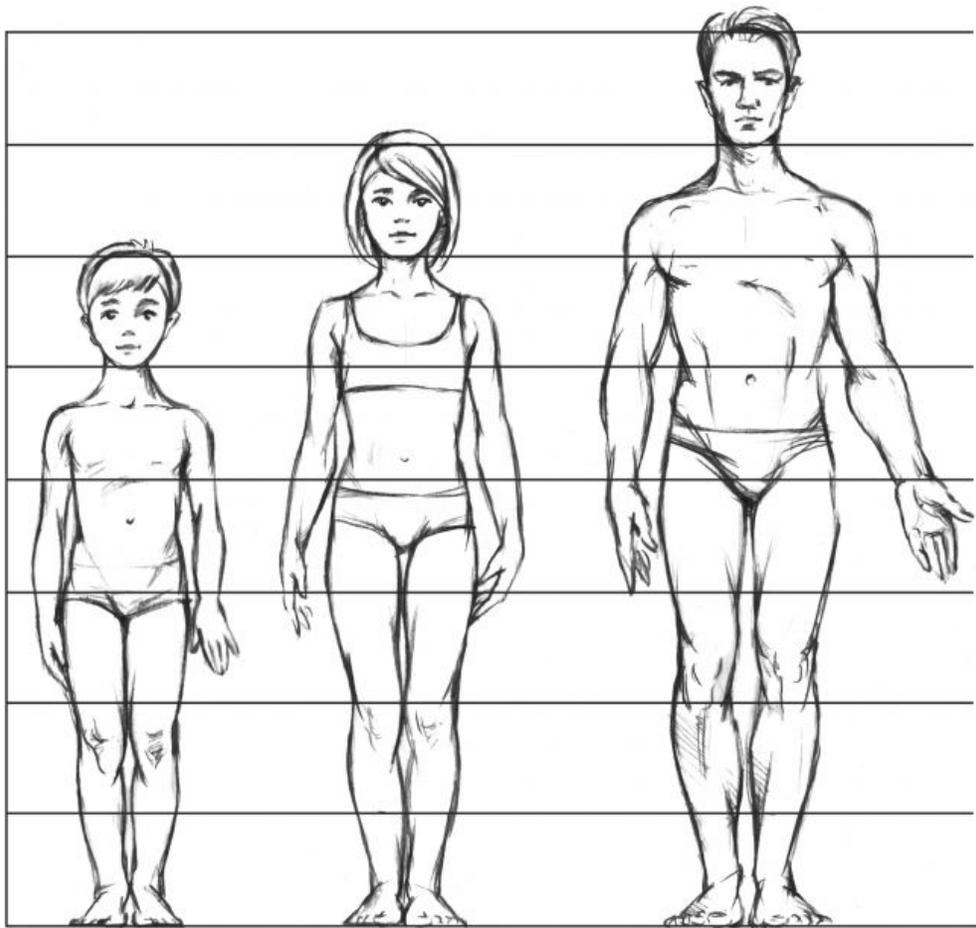
- Если вы хотите визуально подчеркнуть движение объекта, можно использовать разные техники:
- 1) Использовать линии движения по траектории объекта.
- 2) Двигать «камеру» вместе с объектом, рисуя движущийся фон.
- 3) Отрисовывать размытые фазы движения.
- 4) Комбинировать все, что выше.



5. АНАТОМИЯ.

- Можно не придавать сильного значения анатомии, делая упор на позы и жесты.
- Однако, если вы хотите большей глубины и реализма, стоит тренировать свое умение реалистично изображать людей.

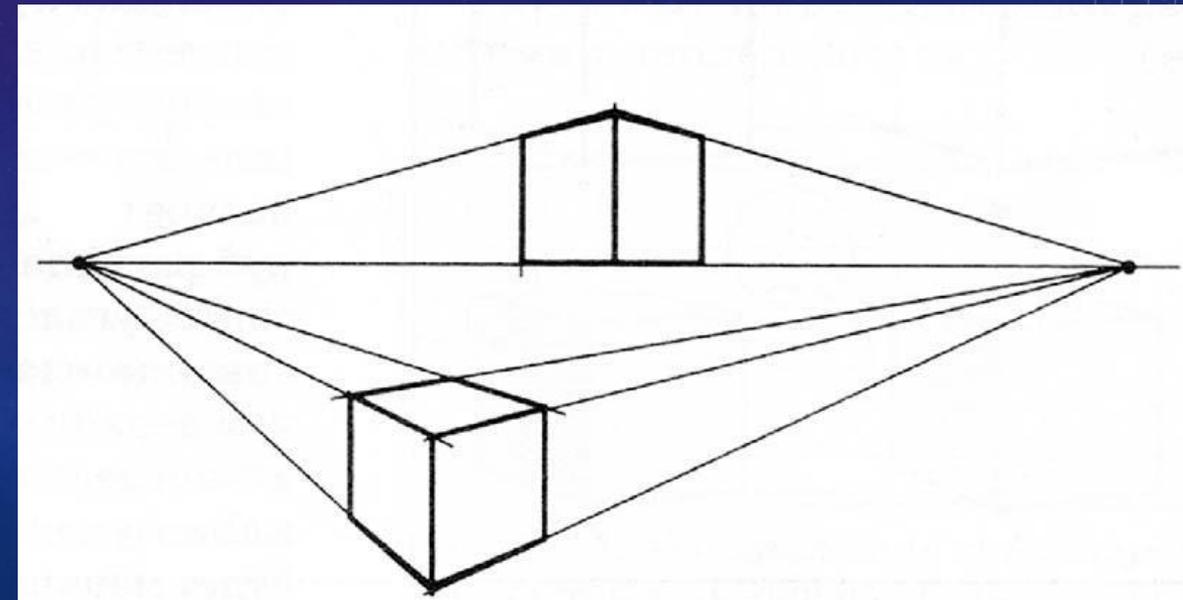




6. ГЛУБИНА И ДЕТАЛИЗАЦИЯ МИРА.

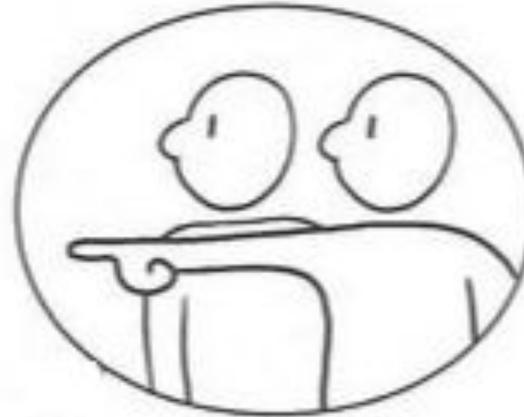
6.1. ПЕРСПЕКТИВА.

- Перспектива – отображение глубины пространства в соответствии с тем, как видит его человеческий глаз.
- Реалистичная перспектива называется линейной. Ключевые понятия: «Линия горизонта» (линия, на уровне которой находятся наши глаза), «Точка схода» (точка на линии горизонта, к которой сходятся все параллельные линии. Основные правила:
 - 1) Чем дальше объект, тем он визуально меньше.
 - 2) Все параллельные линии направлены к одной общей точке схода.
- Точек схода может быть и две, если осей параллели больше одной.



6.2. ДРУГИЕ ПРИЕМЫ ИЗОБРАЖЕНИЯ ГЛУБИНЫ.

- Можно использовать:
- 1) Наложение объектов друг на друга.
- 2) Уменьшение размера объекта по мере его удаления.
- 3) Ослабление тона (яркости) объекта по мере его удаления.
- 4) Передача положения относительно других объектов и меток.



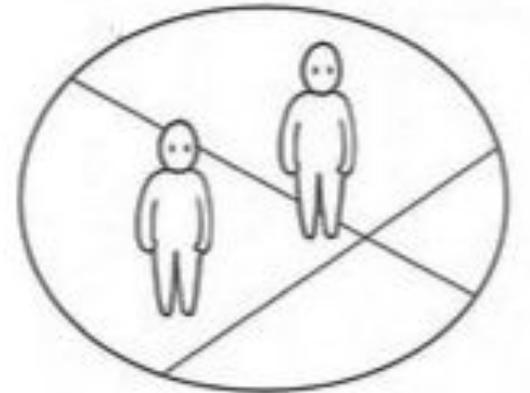
НАЛОЖЕНИЕ



ПОСТЕПЕННОЕ
ИСЧЕЗНОВЕНИЕ



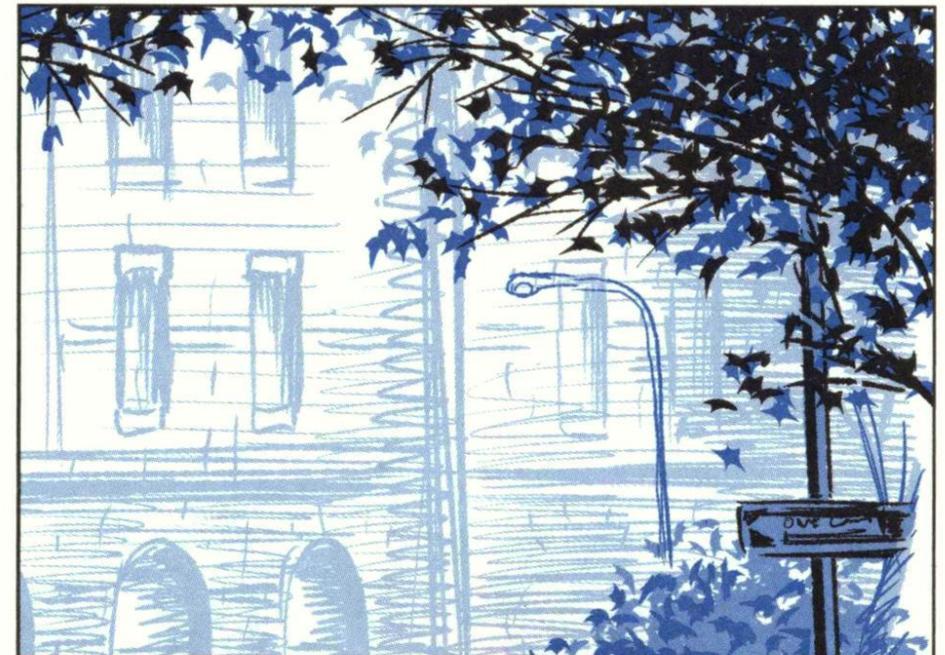
РАЗМЕР



ПОЛОЖЕНИЕ

6.3. ФОКУС.

- Как можно выделять объекты (фокусировать):
- 1) Буквально, размывая фон, как на фото.
- 2) Меняя тон (ближе – темнее, дальше – светлее).



6.4. ДЕТАЛИЗАЦИЯ.

- Чем детальнее нарисован фоновый мир вокруг, тем живее он ощущается. Особенно сильно это работает, если вы помещаете в детально нарисованный мир персонажа, который нарисован просто. Читатель через ассоциацию легче ощущает себя самого в центре вашего мира через ассоциацию себя с героем.

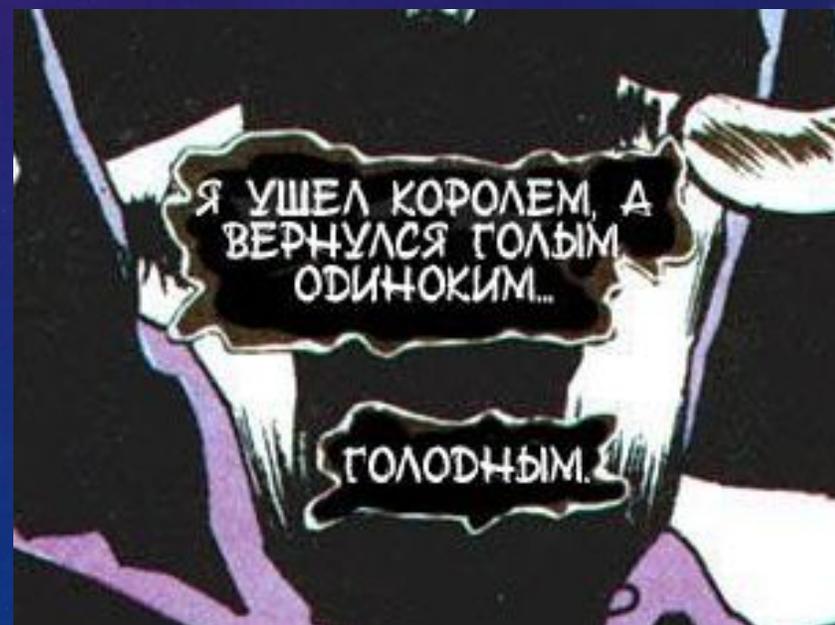
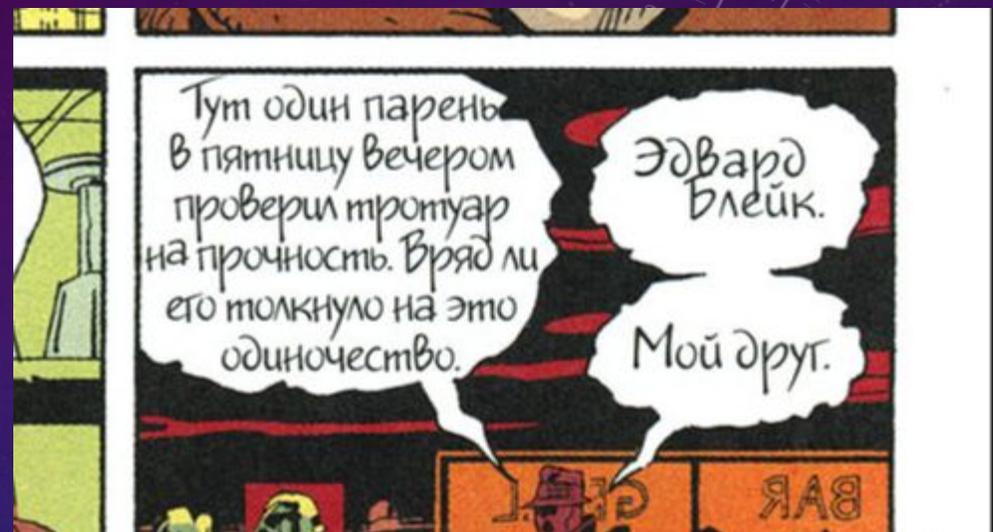


7. СТИЛЬ.

7.1. СТИЛИЗАЦИЯ ТЕКСТА.

- Шрифт.
- Спокойный тон, крик, жуткий или успокаивающий, поющий или чеканящий - эти и многие другие оттенки можно подчеркнуть стилем вашего шрифта. Он может быть классическим и строгим, кривоватым и комичным, может плавать волнами, резать острыми углами или выглядеть как-то иначе, в зависимости от ваших целей. Главное - точно подобрать ассоциацию, которую поймет ваш читатель. Границ нет, текст может даже стать органической частью вашего изображения.

- Пузыри, рамки для слов, их вариации и стилизация.
- То, что можно считать символом комикса - пузырь для слов - тоже тонкая материя, способная меняться под ваши нужды. Начнем с того, что его можно вообще убрать и ничем не обрамлять текст, если это будет эстетичнее. Формой пузыря можно точнее передать характер звука и указать на его источник. Можно менять и цвет. А главное - все эти приемы способны стать частью подтекста, по-особому раскрывая ваших героев, увеличивая доверие читателя, атмосферу и создавая новые смыслы. Все в ваших руках.



7.2. РАЗМЕР ШРИФТА И ЭМОЦИИ

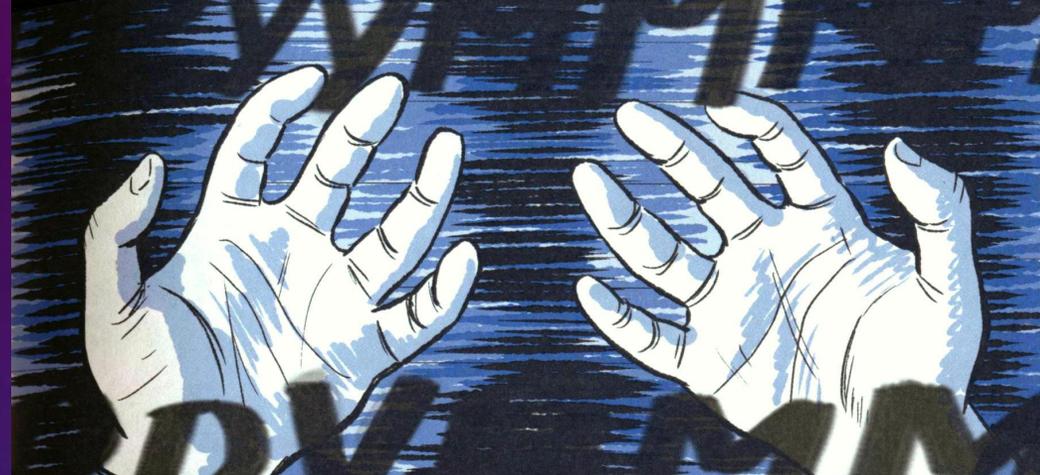
- Связь размера шрифта и передаваемых эмоций.
- Подчеркивать радость, злость, удивление или иное в репликах можно увеличивая шрифт, а передать затишье, уныние, скорбь, шепот - уменьшая шрифт.



7.3. ЗВУКОВЫЕ ЭФФЕКТЫ.

- Звуковые эффекты.
- В зависимости от стиля вашего комикса вы можете пользоваться распространенными звуковыми эффектами, которые чаще всего представляют из себя звукоподражания в форме буквосочетаний. Вы определенно такие видели много раз. При этом существуют стандартные разновидности звуковых эффектов, наработанные десятилетиями практики и широко используемые. Но никто не запрещает экспериментировать. К звуковым эффектам точно также можно применять стилизацию.





Пример
стилизации
и
Звуковых
эффектов