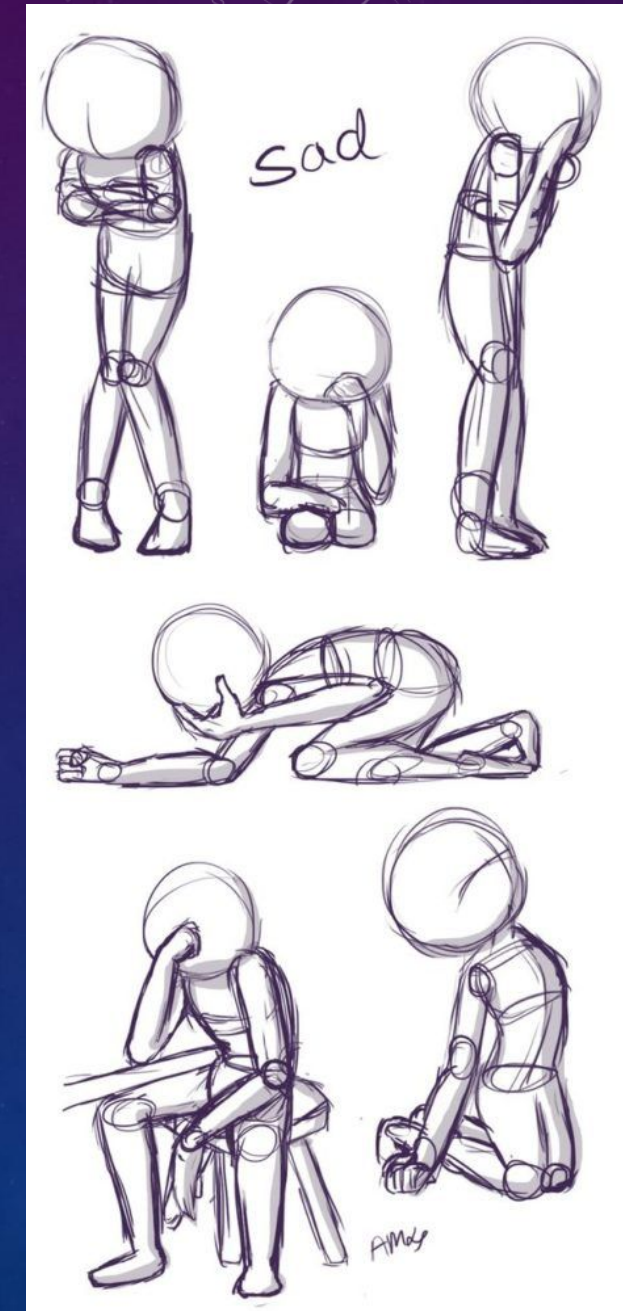
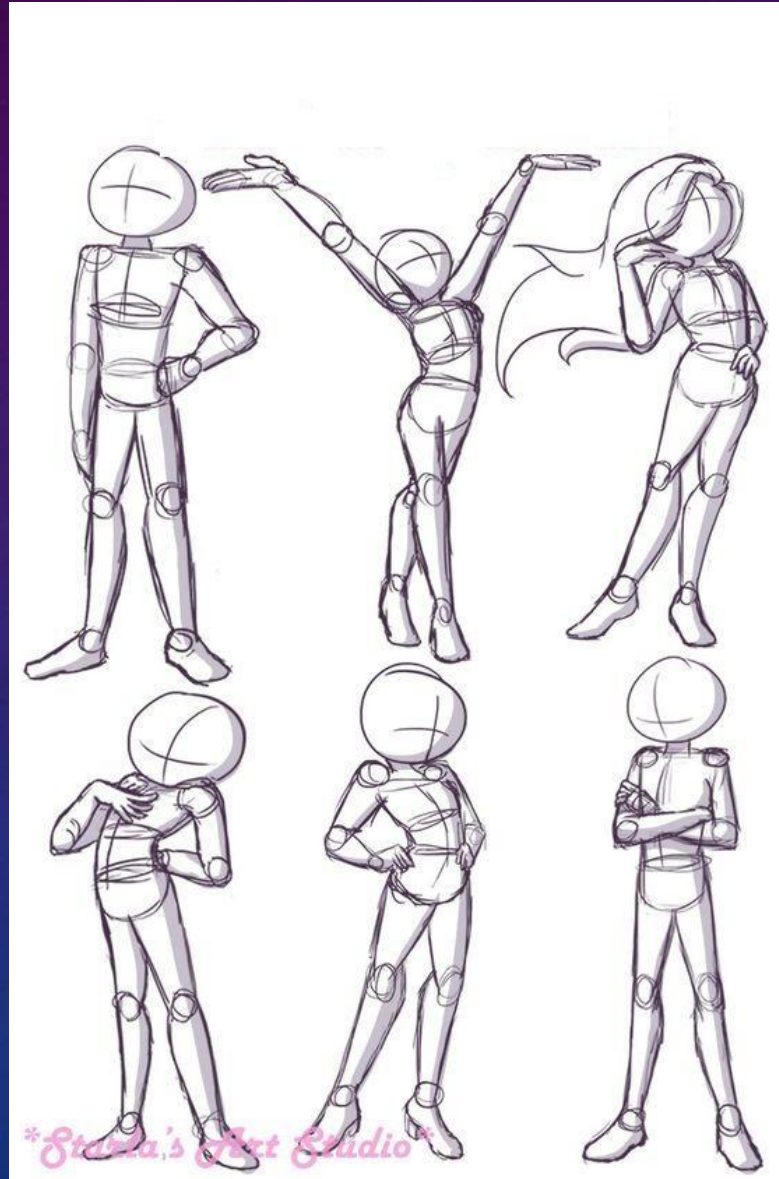
The background is a dark blue gradient with a subtle starry pattern. On the left side, there are several overlapping circular elements. A prominent one is a large circle with a scale around its perimeter, marked with numbers from 140 to 260 in increments of 10. Other circles are smaller and some have dashed lines or arrows, suggesting a technical or scientific theme.

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.

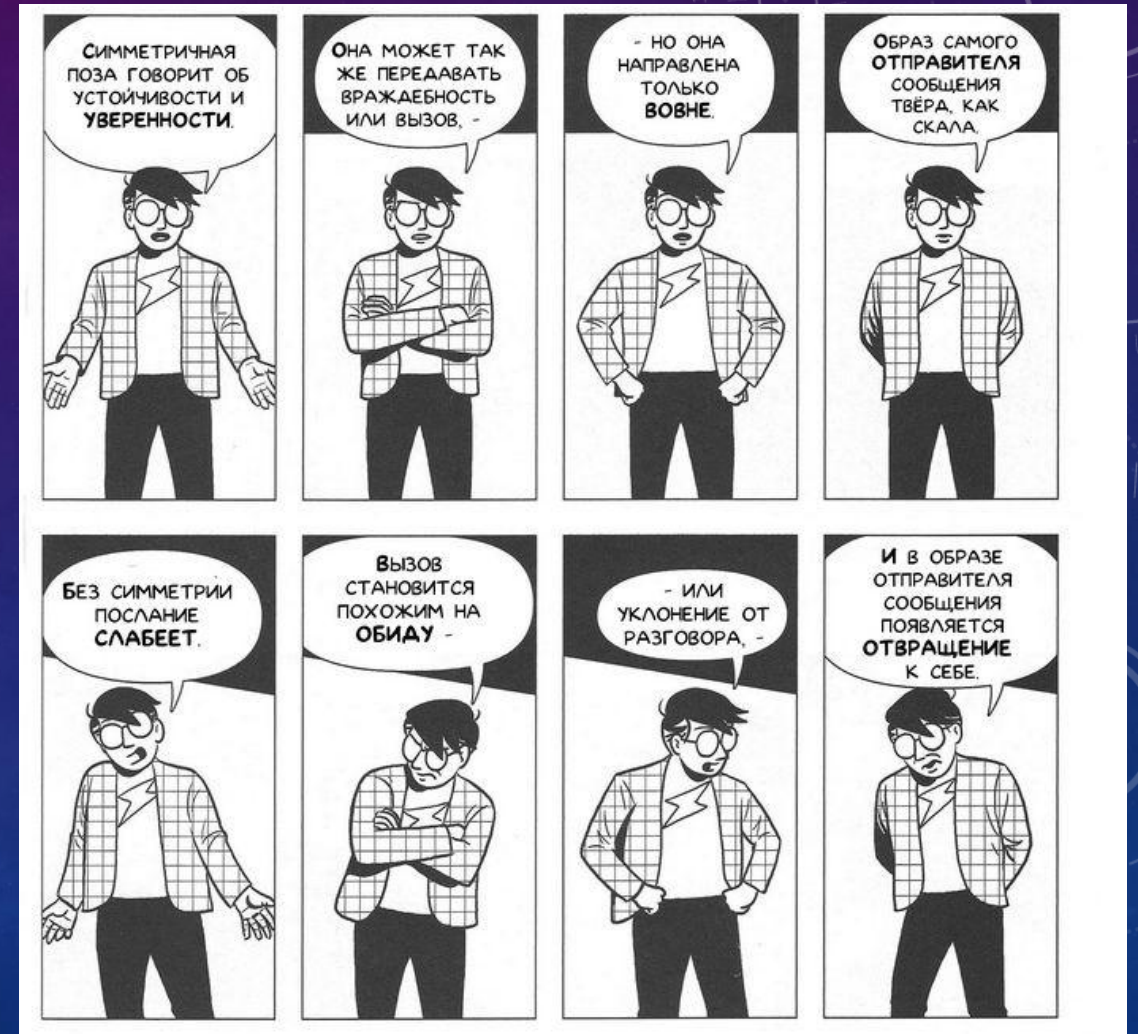


1.2. РАССТОЯНИЯ И ОТНОШЕНИЯ.

- 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".

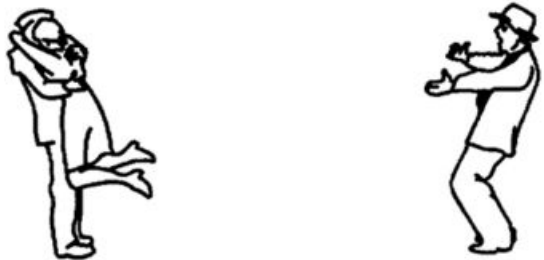
1.3. ДИСБАЛАНС И РАЗРЫВ КОНТАКТА.

- 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.

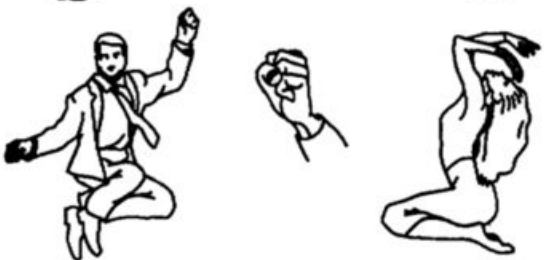


1.4. ЖЕСТЫ И КОММУНИКАЦИЯ.

- 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.



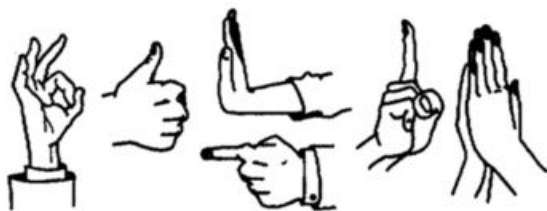
Жесты-регуляторы, выражающие отношение человека к кому-либо или чему-либо



Жесты-аффекторы, отражающие эмоции человека



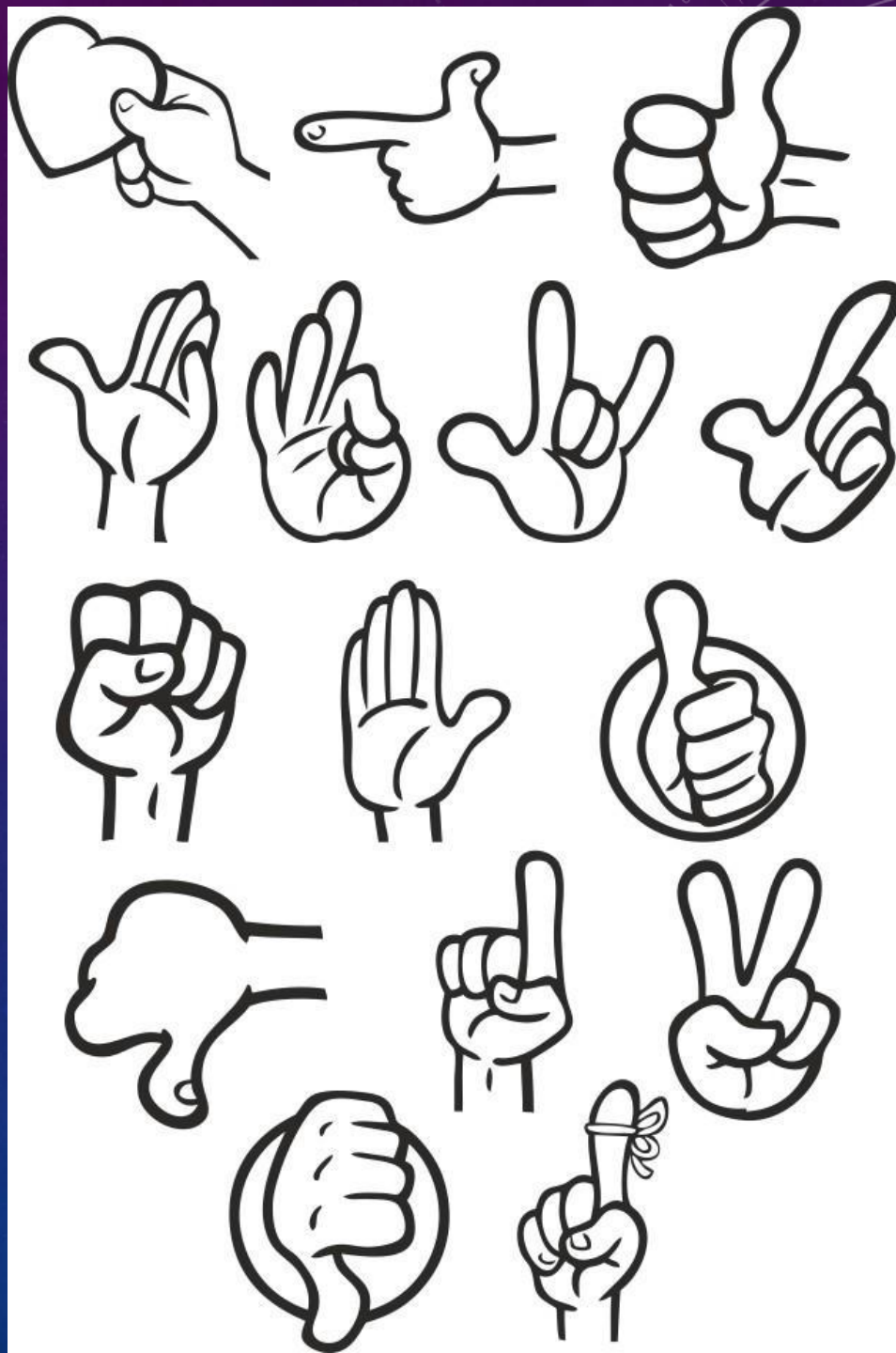
Жесты-иллюстраторы, усиливающие возможности взаимопонимания



Жесты-эмблемы, заменяющие слова или фразы



Жесты-адапторы, отражающие привычки людей



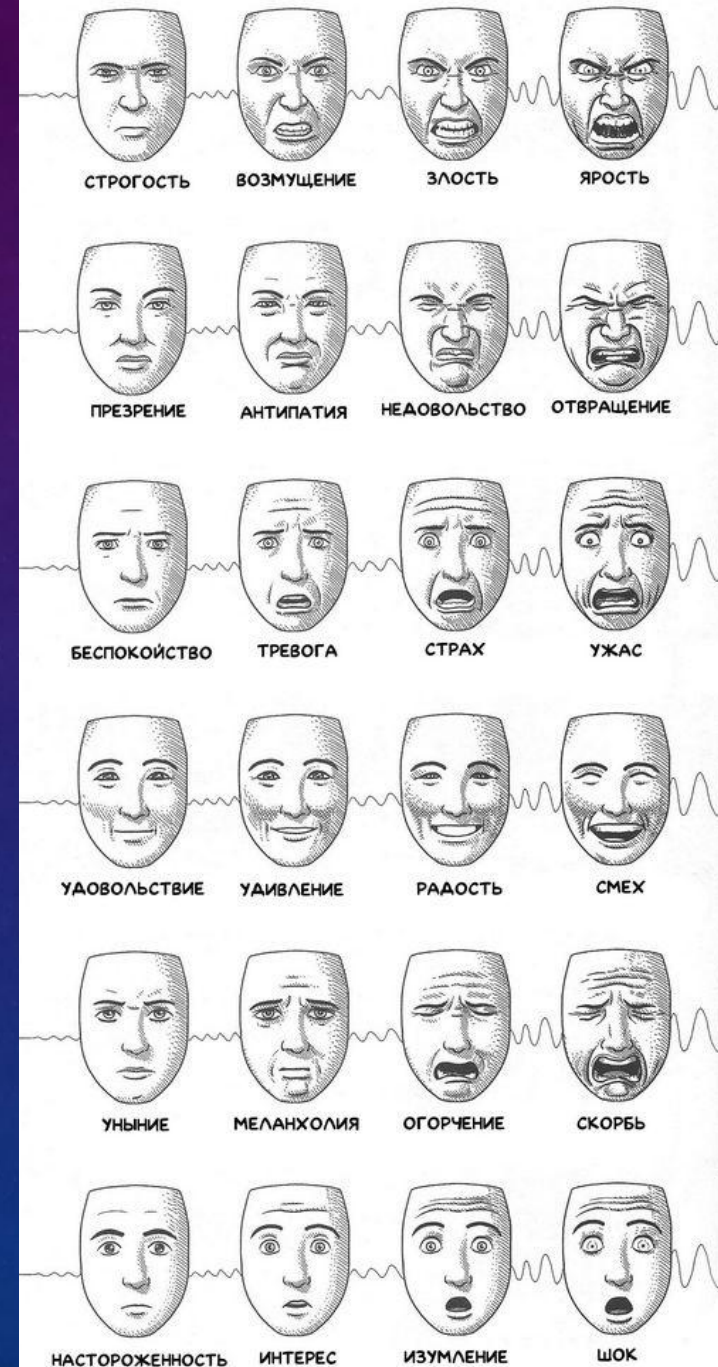
2. ВЫРАЖЕНИЯ ЛИЦ.

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

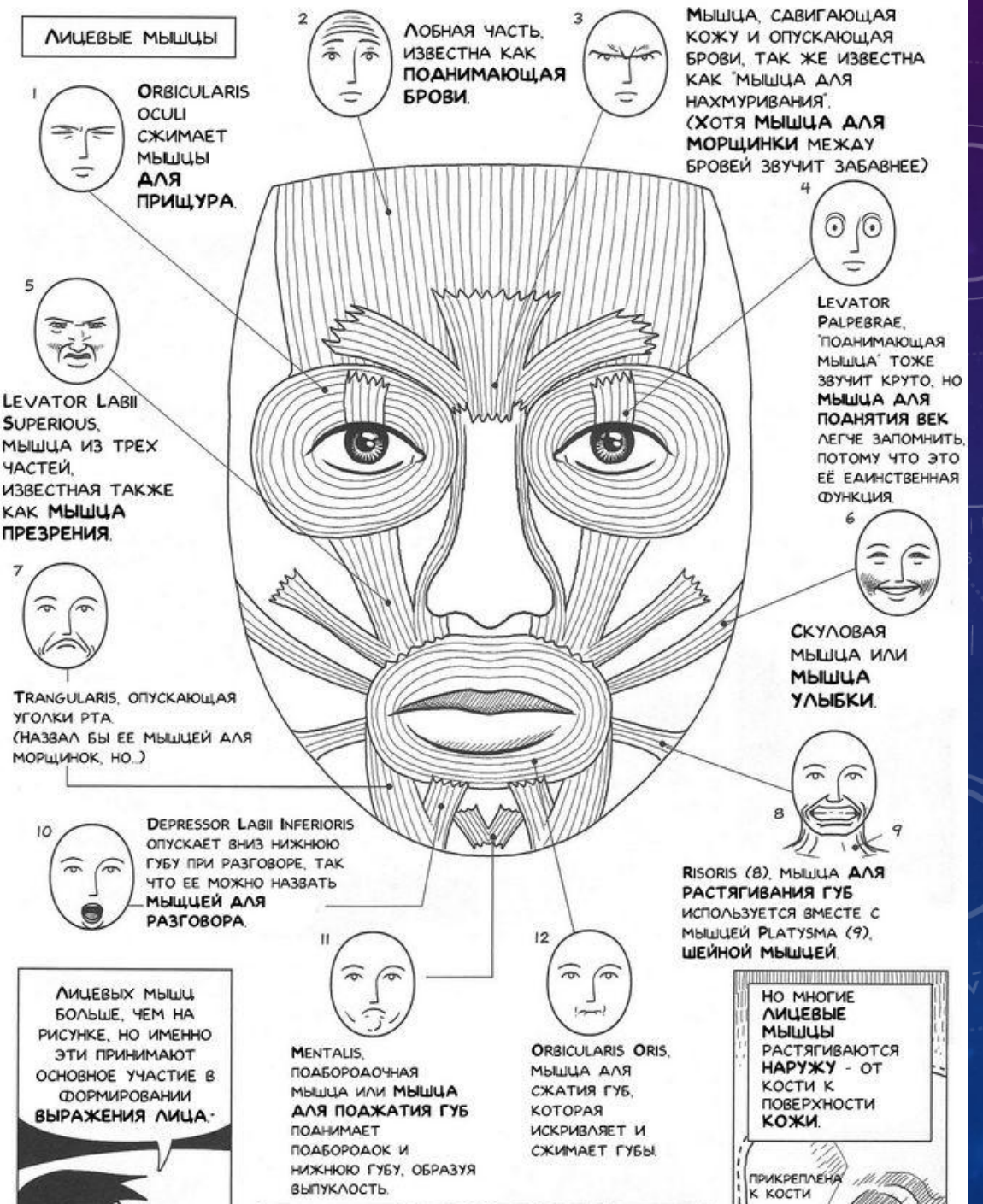


ПОЛНЫЙ СОЖАЛЕНИЯ



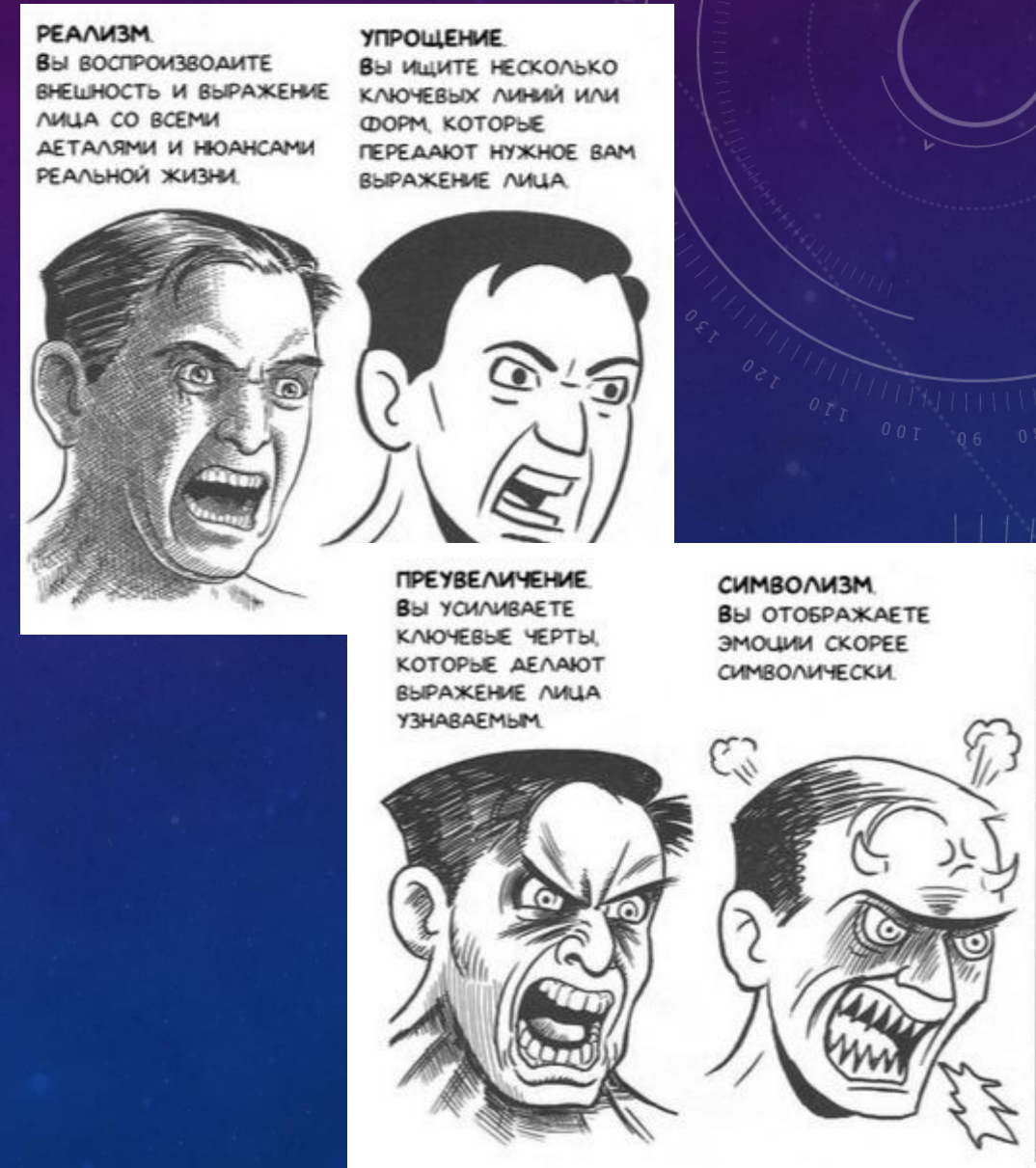
2.3. АНАТОМИЯ ЛИЦА.

- **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.



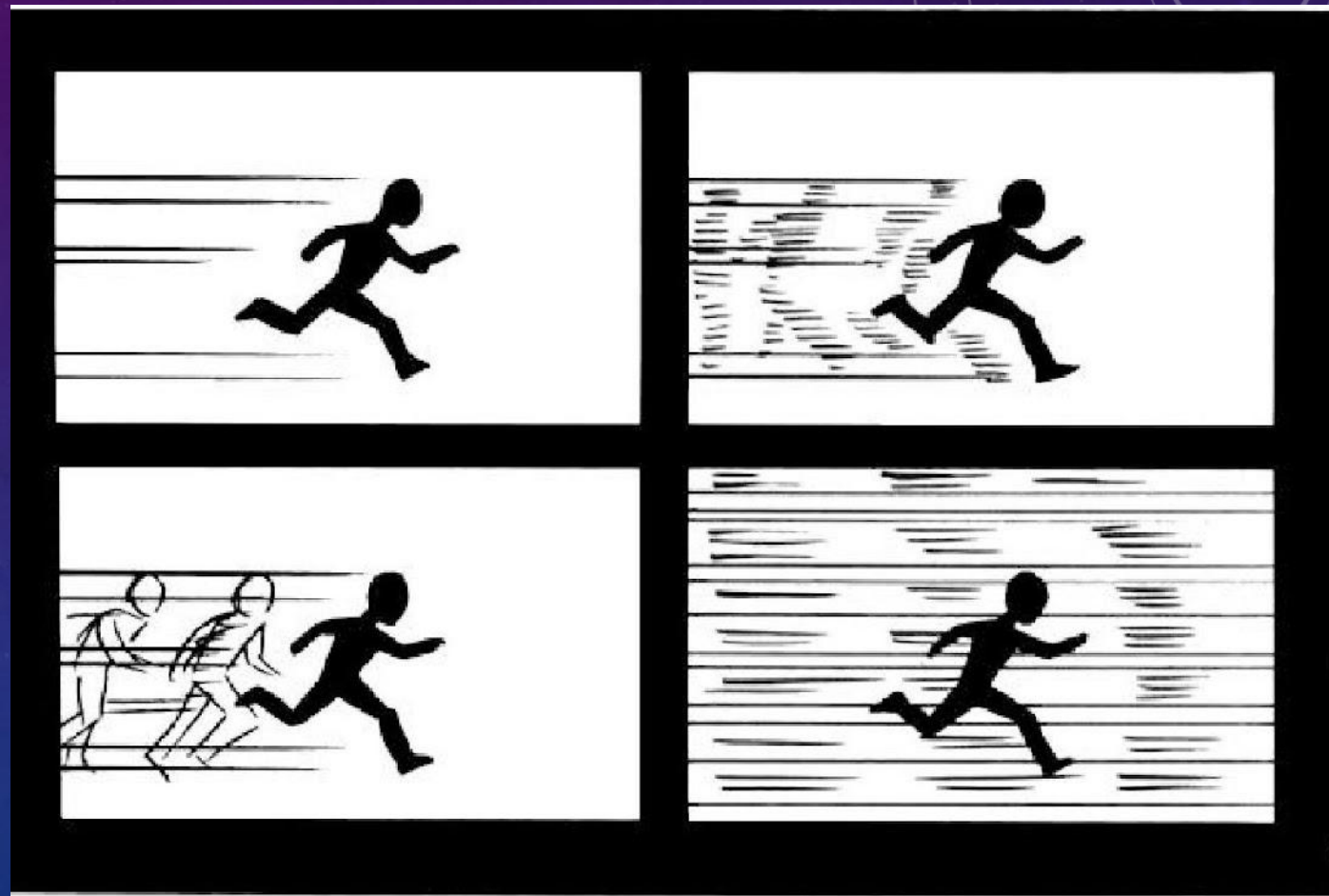
3. СИМВОЛЫ.

- 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).



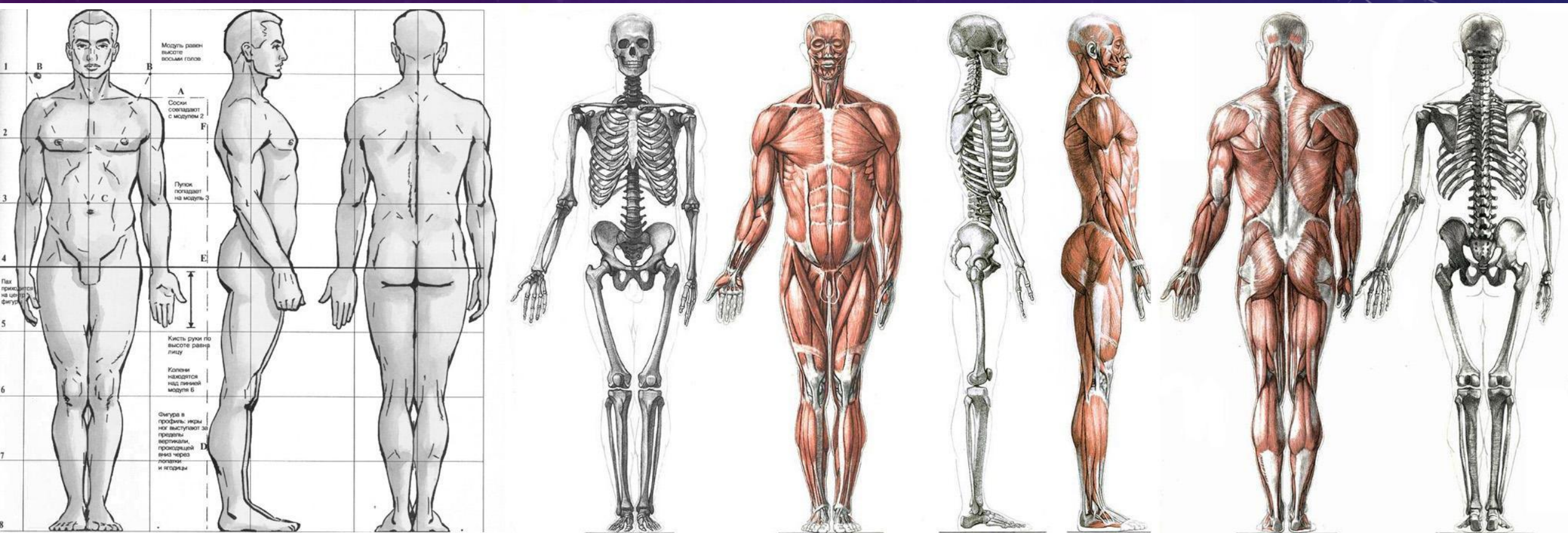
4. ДВИЖЕНИЕ.

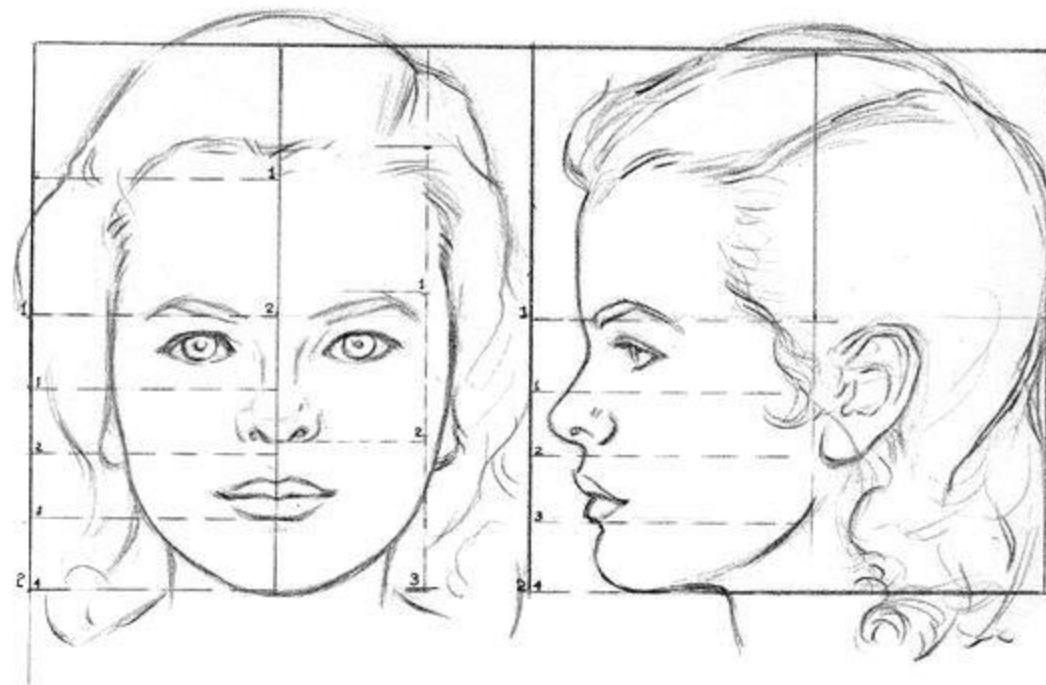
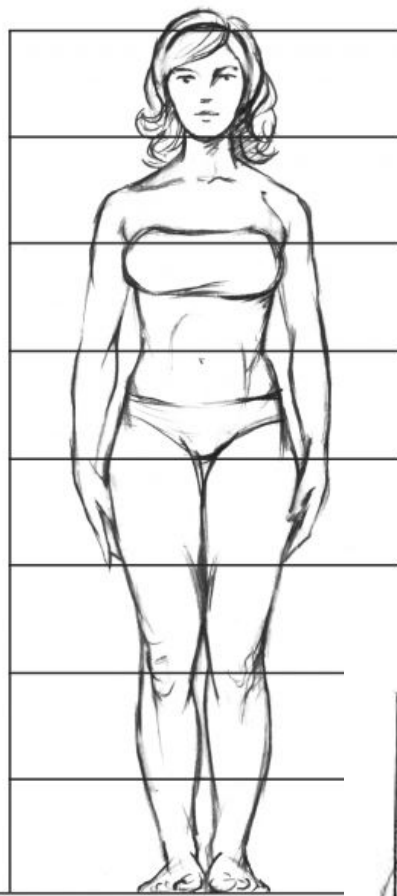
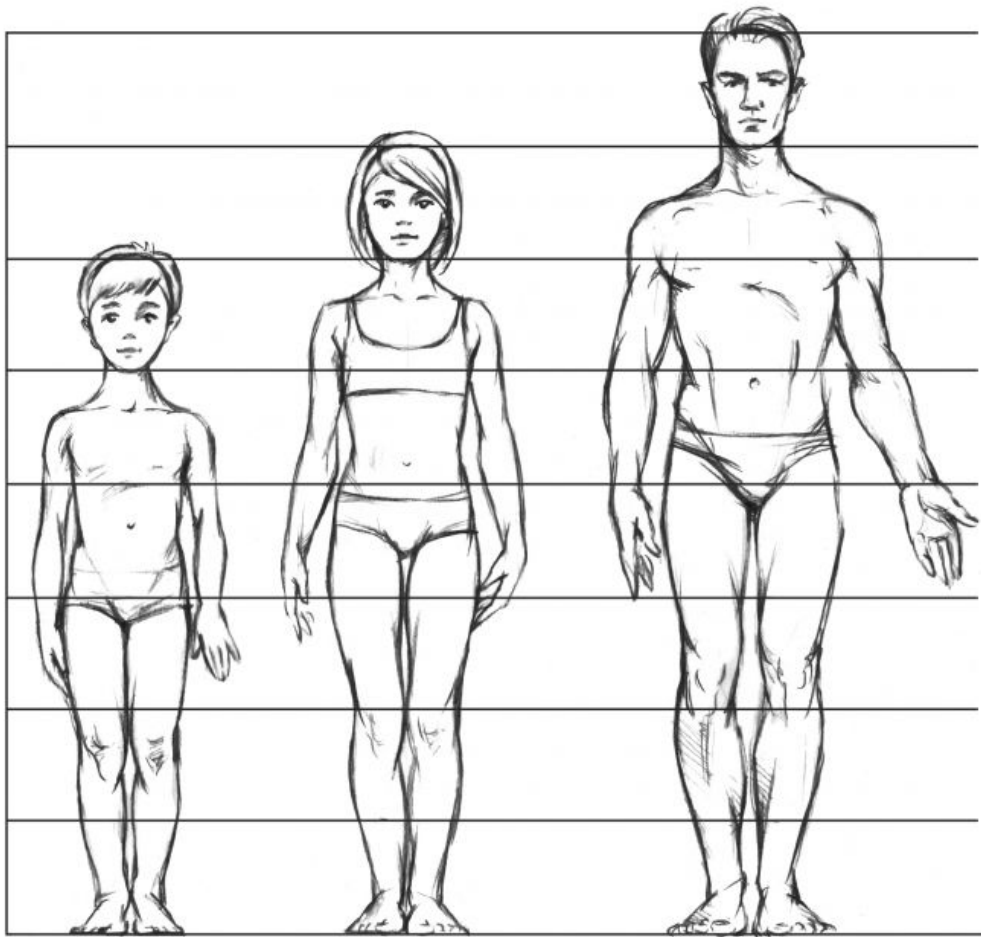
- Если вы хотите визуально подчеркнуть движение объекта, можно использовать разные техники:
- 1) Использовать линии движения по траектории объекта.
- 2) Двигать «камеру» вместе с объектом, рисуя движущийся фон.
- 3) Отрисовывать размытые фазы движения.
- 4) Комбинировать все, что выше.



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.

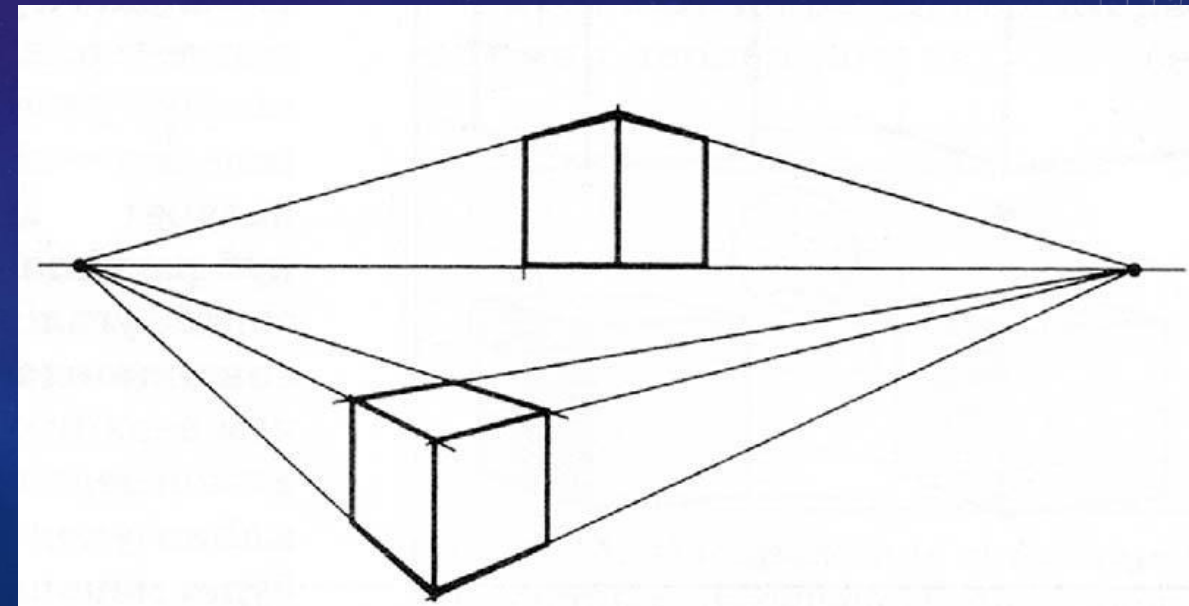




6. ГЛУБИНА И ДЕТАЛИЗАЦИЯ МИРА.

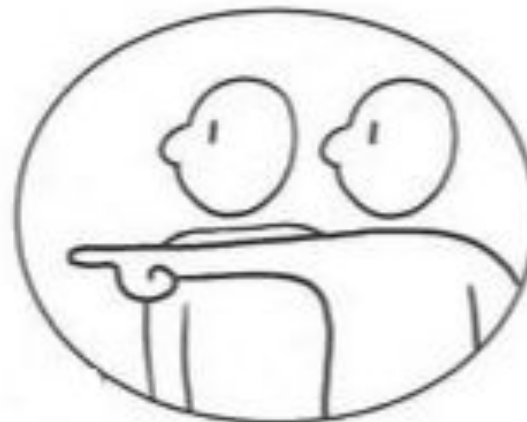
6.1. ПЕРСПЕКТИВА.

- 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.

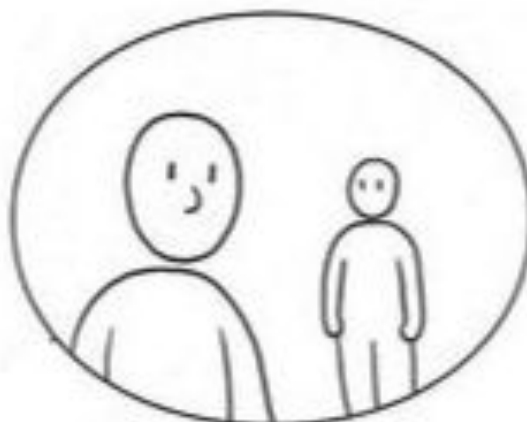
- Можно использовать:
- 1) Наложение объектов друг на друга.
- 2) Уменьшение размера объекта по мере его удаления.
- 3) Ослабление тона (яркости) объекта по мере его удаления.
- 4) Передача положения относительно других объектов и меток.



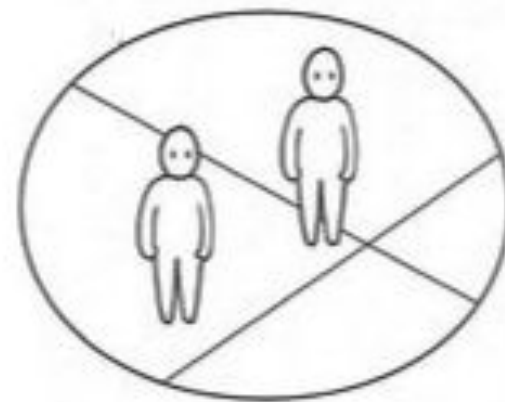
НАЛОЖЕНИЕ



ПОСТЕПЕННОЕ
ИСЧЕЗНОВЕНИЕ



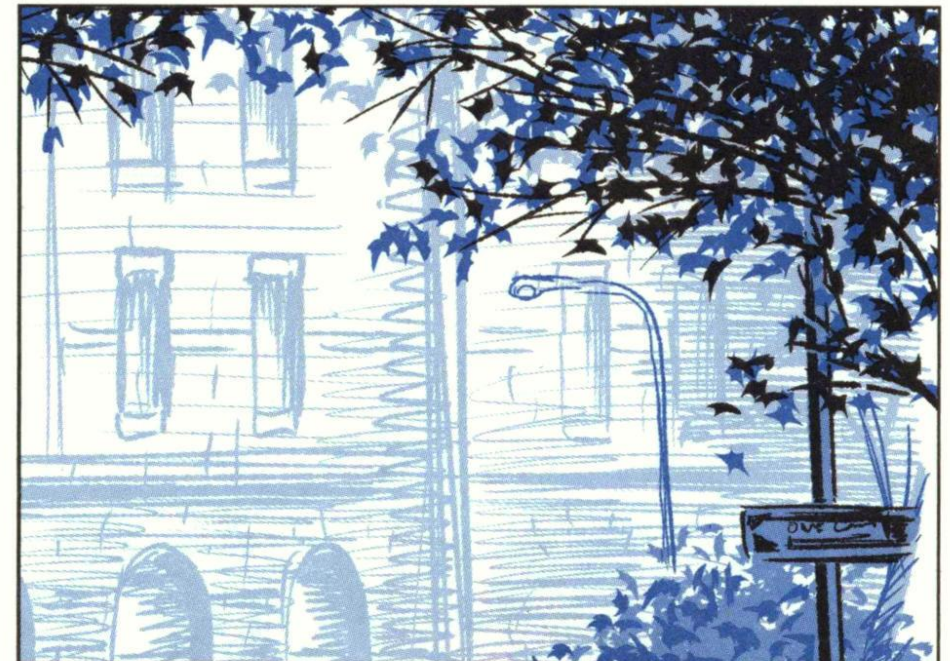
РАЗМЕР



ПОЛОЖЕНИЕ

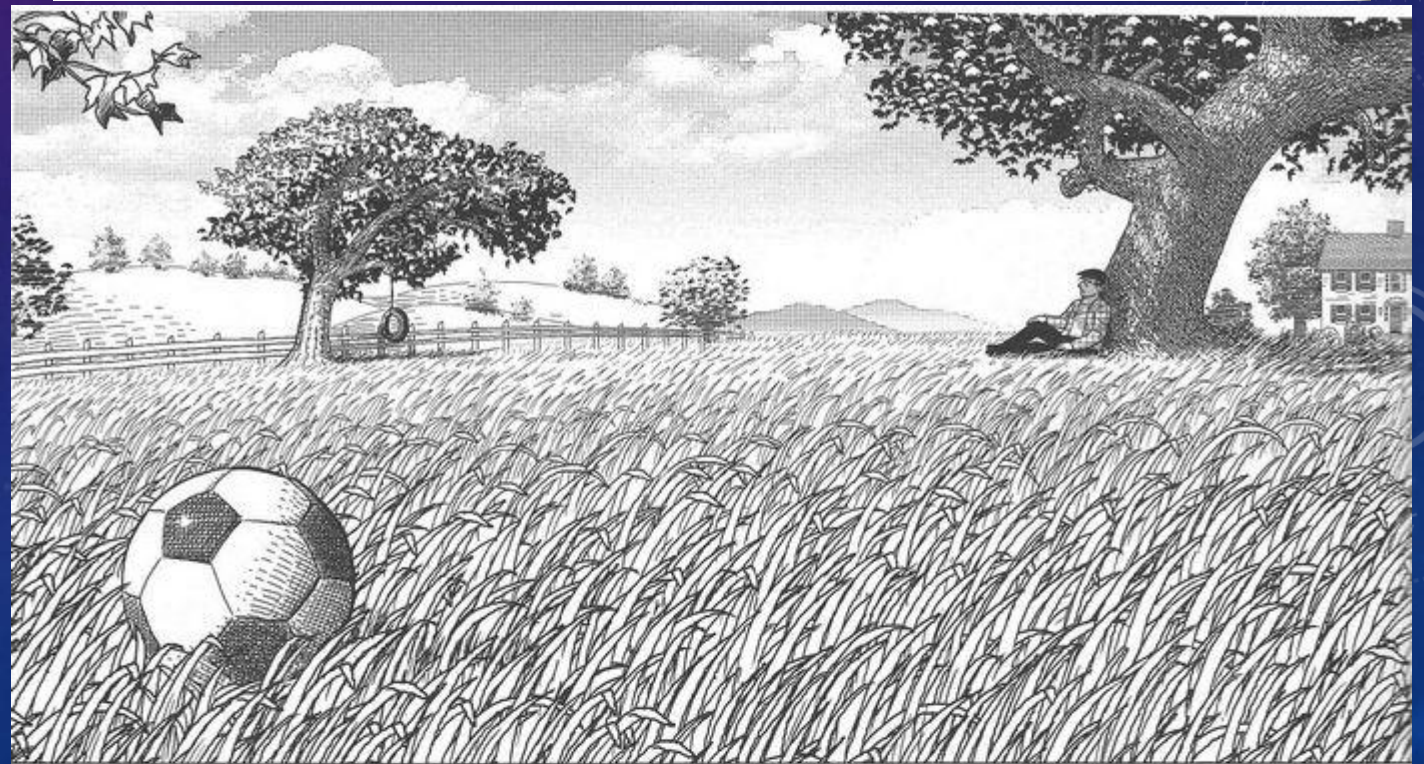
6.3. ФОКУС.

- 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.

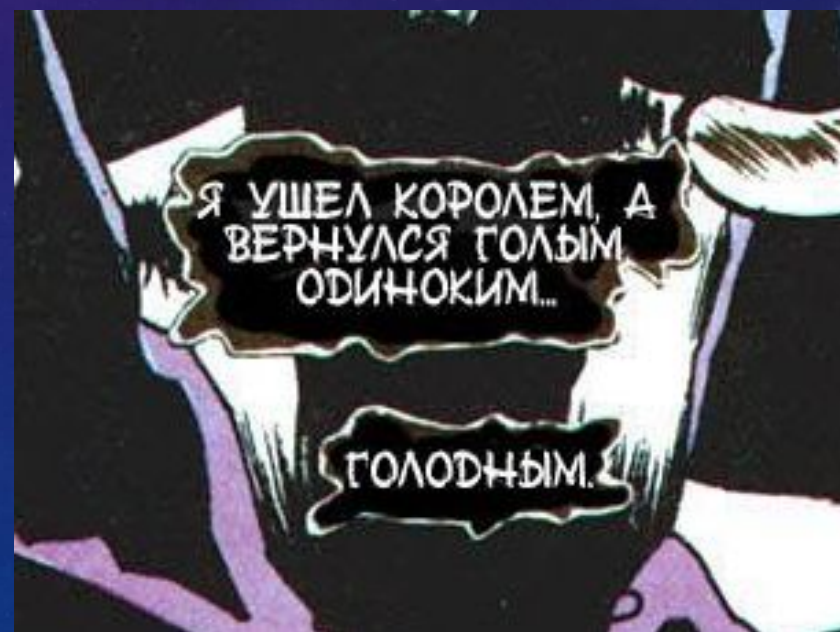
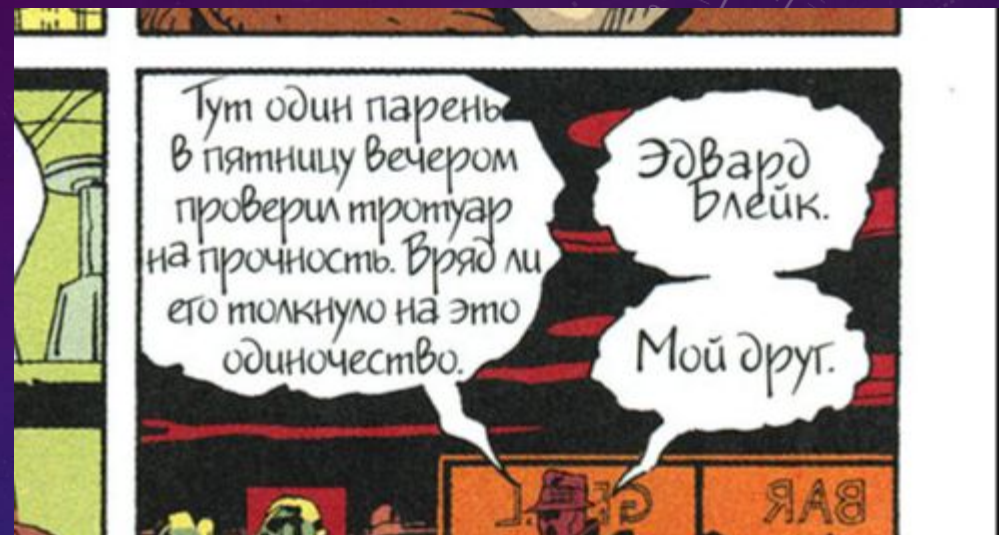


7. СТИЛЬ.

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

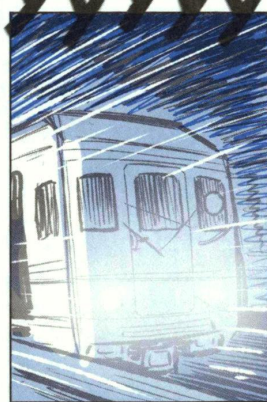
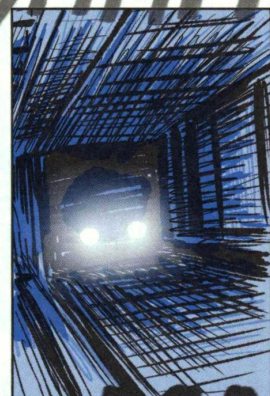
- Связь размера шрифта и передаваемых эмоций.
- Подчеркивать радость, злость, удивление или иное в репликах можно увеличивая шрифт, а передать затишье, уныние, скорбь, шепот - уменьшая шрифт.



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