

**ХАБАРОВСК**

Детская библиотека  
им. А. П. Гайдара

**4 июля 2021**

**МАСТЕР  
КЛАСС**

# СУТЬ КОМИКСА

# 2!



«Готовим» комикс по  
методике  
Скотта Макклауда (и не  
только его)

Автор идеи:  
Илья Федулов

ТЕМА ЗАНЯТИЯ

**ИДЕЯ**  
**ПЕРСОНАЖ**  
**КОНЦЕПТ**



# ВСПОМНИТЬ ВСЕ. КРАТКО О ГЛАВНОМ

- **РАЗ! ОПРЕДЕЛЕНИЕ:** Комикс – это *последовательное искусство*, сочетает в себе текст и картинки.
- **ДВАС! ИСТОРИЯ:** Отцом современного комикса считается Родольф Тепфер, а свою лепту в копирайт внес Уильям Хогарт. Протокомиксы появились еще у первобытных людей и цивилизаций древности. В СССР тоже были комиксы, в России они набирают популярность прямо сейчас. Также комиксы это глобальное культурное явление.
- **ТРИС! ВАЖНЫЕ ШТУКИ:** Эгоцентризм восприятия, изообразы, сердце комикса – между кадрами, структурные элементы комикса – кадры, баблы, титр и прочее.



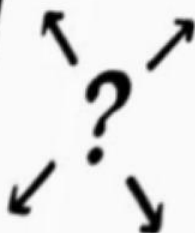
!!! Подробная инфа по первому мастер-классу (и всем прочим в будущем) лежит в группе:

<https://vk.com/ideaartstylecomix>

А ТЕПЕРЬ К СЕГОДНЯШНЕЙ ТЕМЕ 😊

# ПОМНИТЕ ЭТАПЫ РАБОТЫ ?

ИДЕЯ    ФОРМА    ЖАНР



СТРУКТУРА

УМЕНИЕ

ПОВЕРХНОСТЬ





# ИДЕЯ!

## ВСЕ НАЧИНАЕТСЯ С НЕЕ (ОТКУДА ВЗЯТЬ ИДЕЮ?)

- **ИДЕЯ** (от греч. *idea* — образ, представление) – в общем смысле слова это зрительный образ чего-либо, форма постижения человеческой мысли, отражения внешнего мира в абстрактных образах. Идея задает вектор дальнейшего развития (цель) любой мысли, задачи. Идея – это важнейшее философское понятие! Основой для идеи истории может стать самая обычная вещь, а также событие, явление, социальная группа – все, что угодно!
- Идея тесно связана с формой, в которой она представлена (словесное описание, конкретный объект в материальном мире). От формы идеи зависит и ее содержание (смысл).
- Если проводить аналогию с кувшином и водой, то кувшин – это форма идеи, а вода – содержание. Но помимо воды можно налить все, что угодно. Также вместо кувшина может быть чайник, кружка – любая емкость любой формы.

# МОРЕ ЖАНРОВ (НАПРАВЛЕНИЙ)

**Жанр** (от фр. genre – род, вид)  
- это исторически сложившаяся, устойчивая разновидность художественного произведения. В каждом виде искусства свои жанры. Понятие жанра обобщает черты, свойственные обширной группе произведений какой-либо эпохи, нации или мирового искусства вообще.

В комиксах жанры совпадают с литературой и кино (повествовательные формы). Это может быть драма, комедия, ужасы, научная фантастика, эротика, вестерн и так далее. Можно выделить особенный жанр комиксов – сепергероика, который затем перешел и в кино (кинокомикс).

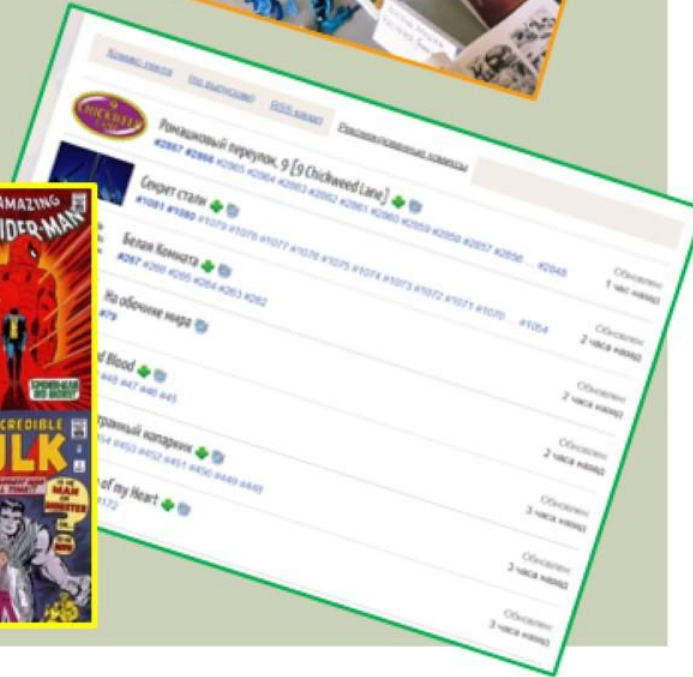
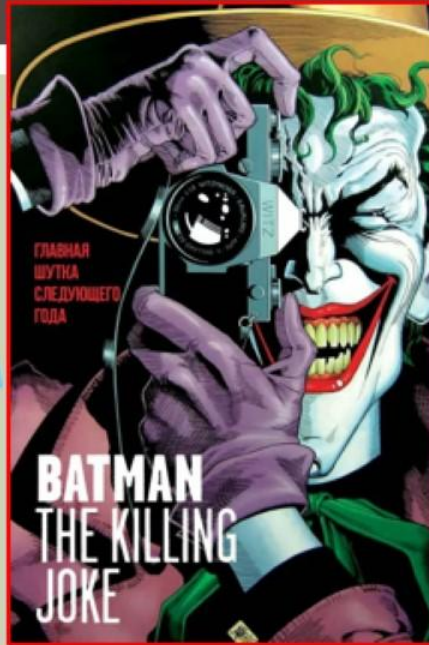
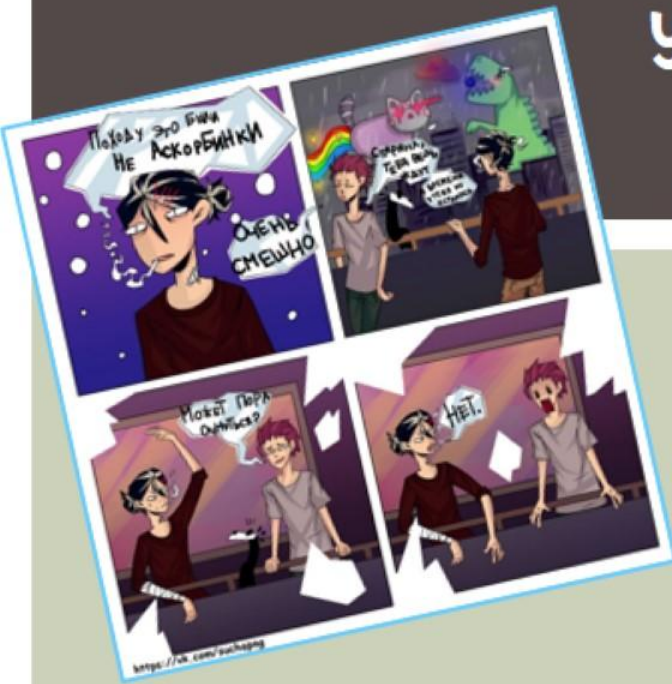


# ВЫБЕРИ СЕБЕ ФОРМУ (ФОРМАТ)

**Формат определяет объем и вид носителя информации (бумага, цифра).  
Можно выделить следующие форматы в комиксах:**

- **СТРИПЫ** – несколько кадров или 1, 2 страницы.
- **КОРОТКИЕ ИСТОРИИ** – фестивальныи формат, от 3 до 8 страниц.
- **СИНГЛЫ (ВАНШОТЫ)** – законченные комикс на один выпуск.
- **ЖУРНАЛЫ** – многосерийный формат, подходящий для супергероики и длинных циклов.
- **ГРАФИЧЕСКИЕ РОМАНЫ** – объемные произведения, аналог книжных крупных форм. Создаются обычно небольшой командой комиксистов.
- **ВЕБ-КОМИКСЫ** - могут сочетать разные форматы, публикуются в виде ленты - удобно читать в сети. Могут содержать элементы анимации, 3D-графики.

# УГАДАЙ ФОРМАТ





# КАК СОЗДАТЬ ПЕРСОНАЖА?



- **Персонаж** (фр. *personnage* от лат. *persona* «личность, лицо») — действующее лицо любого художественного произведения. Персонажи могут быть полностью вымышленными или взятыми из реальной жизни (прототип). Персонаж может быть: протагонистом, антагонистом, антигероем, антизлодеем, нейтральным.

- Приемы, которые помогут вам создать интересного персонажа:

1. Если герой вымышленный и живет в другом мире, то его основу для имени можно брать из экзотических для нас языков, например: японский, санскрит, языки аборигенов и т.д. Необычное имя поможет и в прорисовке облика и деталей, которые сделают вашего героя уникальным.
2. Подумайте над тем, какого пола ваш герой, род занятий, социальное положение, увлечения, круг общения, взгляды, **положительные качества и недостатки**. Герой должен быть прописан, у него(нее) должна быть **мотивация и цель!**
3. Хотя бы минимально продумайте биографию героя или краткую историю его (ее) включения в сюжет произведения. Это необязательно прописывать для читателя, но автору так будет проще работать над **развитием персонажа**. Так как он (она) должен **меняться внутренне или внешне** – проходя путь (цикл) героя.



# КАКИЕ БЫВАЮТ АРХЕТИПЫ ГЕРОЕВ

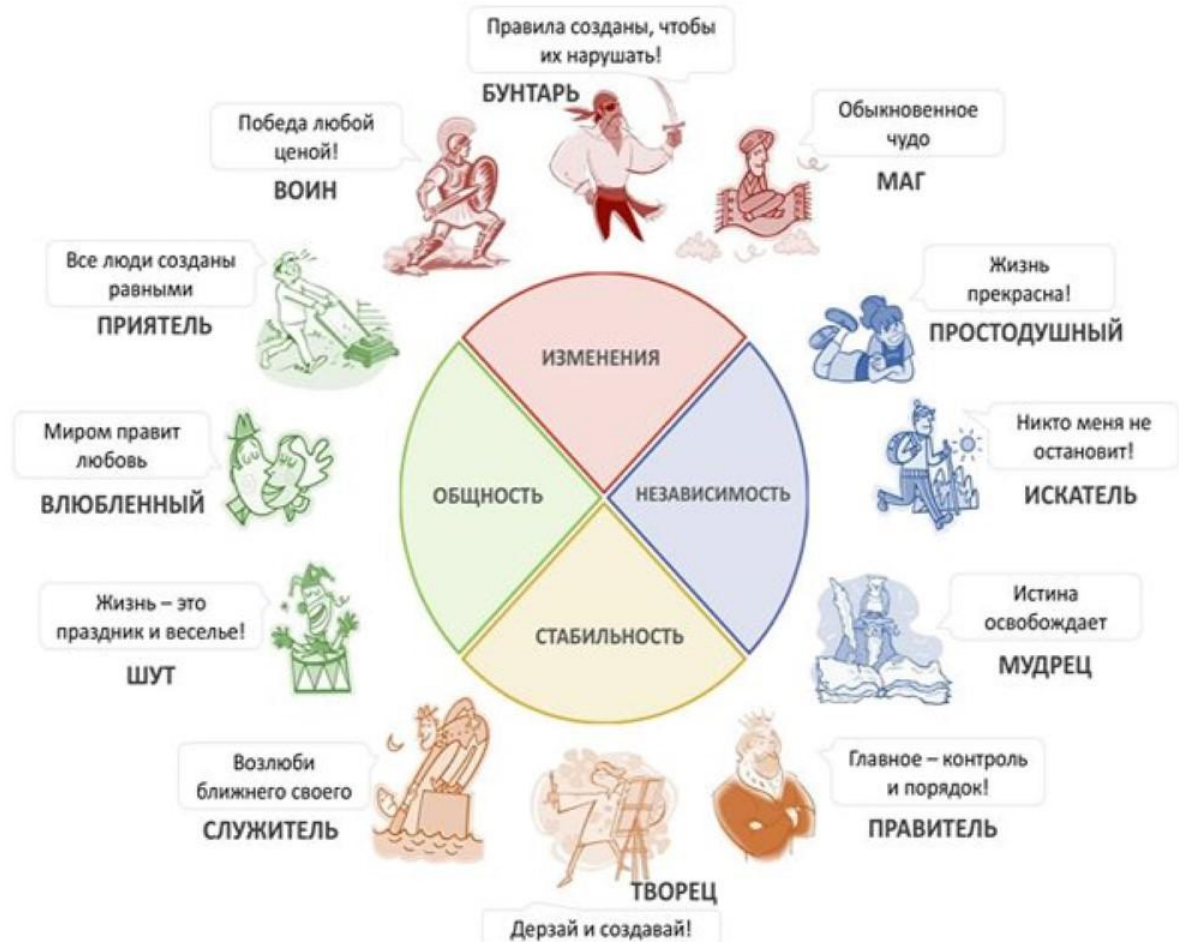
## ■ Архетип –

прообраз персонажа, собранный на основе часто повторяющихся сюжетов и мотивов. Изначально появились в фольклорных и литературных произведениях, затем перешли в театр, кино, комиксы и видеоигры.



Швейцарский психолог Карл Юнг смоделировал 12 типов архетипов на основе мифологии, легенд и народных сказок. Архетипы можно смешивать друг с другом, создавая уникальный «коктейль».

## 12 АРХЕТИПОВ



# ТИПИЧНЫЕ КАЧЕСТВА АРХЕТИПОВ

- **«Простодушный»** - уверенность в себе, оптимизм, вера.
- **«Опекун»** - забота, помощь, сочувствие.
- **«Приятель»** - дружба, равенство, доверие.
- **«Воин»** - достижения, соревнования, защита.
- **«Творец»** - творчество, воображение, новаторство.
- **«Правитель»** - закон, порядок, контроль.
- **«Мудрец»** - мнение, мысль, критичность.
- **«Маг»** - интуиция, перемены, магия.
- **«Служитель»** - забота о других людях, наставничество, передача опыта.
- **«Искатель»** - изобретательность, отличие, испытание нового.
- **«Шут»** - веселье, удовольствия, наслаждение.
- **«Влюблённый»** - любовь, чувственность, нежность.

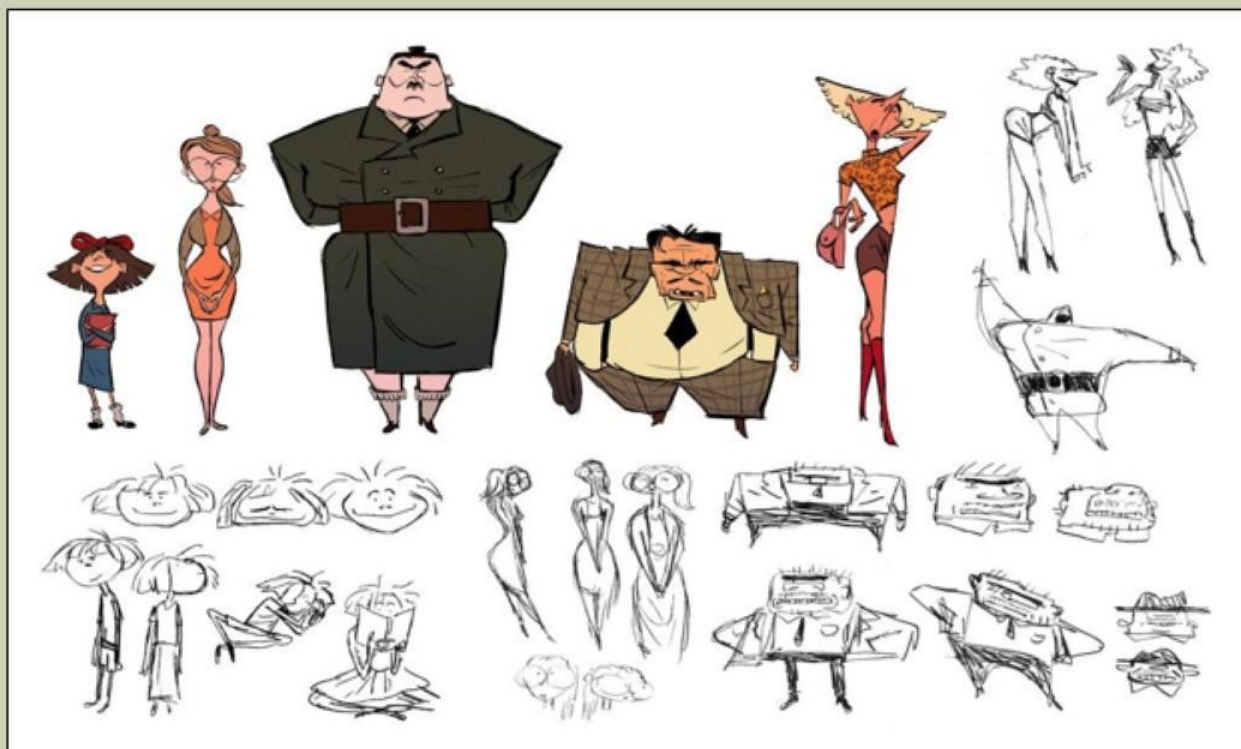
# СОБИРАЕМ ВСЕ В КОНЦЕПТ



- **Концепт** (образовано от латинского слова: *conceptus* — понятие, понимание, замысел) — это содержание понятия, его смысловая наполненность. В искусстве концепт — это целостный образ персонажа, идеи произведения в целом.
- **Концепт-арт** — направление в искусстве, призванное отражать только идею, а не законченную форму или внешние атрибуты. Поэтому элементы концепции могут меняться на протяжении производства, но ее суть остаётся прежней.



**КОНЦЕПТ МОЖЕТ  
ОТРАЖАТЬ  
ИЗМЕНЕНИЕ СТИЛЯ В  
ОДЕЖДЕ  
ПЕРСОНАЖА, ЧТО  
ПОМОГАЕТ  
ПРИМЕРИТЬ ГЕРОЮ  
РАЗНЫЕ ОБРАЗЫ**



**ТАКЖЕ В КОНЦЕПТЕ  
МОЖНО ОТРАЗИТЬ  
ЧЕРЕЗ ФОРМУ, РАЗМЕР  
И ПРОПОРЦИИ  
ПЕРСОНАЖА ЕГО  
ХАРАКТЕРНЫЕ ЧЕРТЫ,  
СОЦИАЛЬНОЕ  
ПОЛОЖЕНИЕ И Т.Д.  
ТОГДА ГЕРОЙ  
СТАНОВИТСЯ  
ГРОТЕСКНЫМ И  
ПОНЯТНЫМ.**

**ВАМ!**

**ДО ВСТРЕЧИ В СЛЕДУЮЩИЙ РАЗ!...**

**СПАСИБО**

**ВСЕМ,**

**КТО**

**ПРИШЕЛ!**

