

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. *Иконникова В. В.* Особенности преподавания дисциплины «Академическая живопись» в системе профессиональной подготовки студентов-дизайнеров : сб. науч.ст. // Актуальные проблемы дизайна и дизайн-образования; редкол.: О. А. Воробьёва (отв. Ред.) [и др.]. Минск : БГУ, 2019. С. 134–139.
2. *Беда Г. В.* Живопись. М. : Просвещение, 1986.
3. *Бедина А. Ф.* Краткосрочные этюды как фактор развития компетентности учащихся : сб. ст. // Личность, семья и общество: вопросы педагогики и психологии: Часть I. Новосибирск : СибАК, 2010. С. 125–130.
4. *Яшухин А. П.* Живопись. М. : Просвещение, 1985

КОРОТКОЕ ТВОРЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ «ЛИСТОВКА-КОМИКС» В РАМКАХ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ «ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

THE SHORT CREATIVE TASK “FLYER-COMIC” AS PART OF THE DEVELOPMENT OF THE DISCIPLINE “DESIGN-PROJECT”

Н. Г. Ковш

N. Kovsh

Белорусский государственный университет

Минск, Беларусь

Belarusian State University

Minsk Belarus

e-mail: kovsh@bsu.by

В статье рассмотрены особенности выполнения студентами короткого творческого задания «листовка-комикс» на тему, отражающую творчество художника либо дизайнера (по выбору), формулируются основные принципы его создания.

Ключевые слова: комикс, сценарий, раскадровка, идея, художественный стиль, интерпретация, дизайн-образование, дизайн.

The article discusses the features of the students' performance of a short creative task “flyer-comic” on a topic that reflects the work of an artist or designer (optional), formulates the basic principles of its creation.

Keywords: comics, script, storyboard, idea, art style, interpretation, design education, design.

Одной из обязательных составляющих дипломного проекта выпускников кафедры коммуникативного дизайна факультета социальных коммуникаций Белорусского государственного университета является презентационный видеоролик. Этот ролик должен раскрывать проектное решение по выбранной теме, демонстрировать идею разработки, основные составляющие проекта, отражать его образность и эмоциональное восприятие. Ролик может быть представлен как монтаж видео-кадров либо как анимированная 2D или 3D-графика. Наряду с продумыванием сценария и поиском звукового сопровождения, он требует тщательной проработки видео-ряда, который начинается с раскадровки. Приблизить студентов к пониманию работы над раскадровкой помогает короткое творческое задание «Листовка-комикс», которое выдается в начале весеннего семестра на третьем курсе. Основанием для внесения в учебную программу дисциплины «Дизайн-проектирование» данного короткого практического задания, является его соответствие формированию профессиональных компетенций студентов-дизайнеров. Задание выдается студентам в преддверии прохождения ими дисциплин по изучению и освоению режиссуры и анимации.

Таким образом, методической целью задания является подготовка студентов к работе, связанной с видео-индустрией, и представленной следующими этапами:

- составление сценария повествования (о чем рассказ, история);
- распределение информационного материала на ключевые этапы для его фиксации;
- выстраивание кадра;
- грамотное применение графического стиля к теме и его (стиль – тема) соответствие.

В качестве уточняющей тематики предлагается направление «творчество художника/дизайнера». Это делается для того, чтобы студенты могли использовать знания, полученные при изучении истории искусства и истории дизайна, умели отражать и интерпретировать визуальный стиль автора, не скатываясь в сторону стереотипного стереильного графического языка, присущего распространенным комиксным изображениям.

Возможны следующие варианты развития темы:

- 1) реальная история из жизни выбранного художника/дизайнера (бытовая или автобиографическая история, история создания произведения...);
- 2) интерпретация сюжета произведения (картина является отправной точкой повествования или его завершением);
- 3) тайная жизнь предмета (фантазия на тему одушевления картины или объекта дизайна и его возможной истории...);
- 4) альтернативный сюжет, в котором произведение художника/дизайнера играет важную/ключевую роль (например, влияет на человеческие жизни или исторические события...).

Все из вышеперечисленных вариантов сюжетной линии стимулируют развитие творческого воображения и способствуют проявлению индивидуальной авторской интерпретации.

В начале выполнения задания оговариваются технические требования как для печатного изделия: формат А4, вертикальная ориентация документа, цветовая модель *CMYK*, разрешение файла *300 dpi*. Итоговый вариант работы выполняется на компьютере в графических редакторах *Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Indesign* либо на планшете в графических приложениях таких как *Procreate* или любых других, допускается также использование ручной графики в черно-белом или цветном виде.

Так как задание является коротким, на его выполнение отводится 16 часов аудиторного времени и самостоятельная работа в течение первых двух недель семестра.

Обязательными требованиями к содержанию и визуализации листовки-комикса являются:

- оригинальный сюжет и понятное прочтение истории;
- использование не менее 2-х и не более 9-ти «окон»;
- грамотная компоновка диалоговых окон и верстка текста внутри их (при их наличии);
- представление изображений разных планов;
- соответствие изображения визуальному стилю, выбранного художника или дизайнера, на основе художественного анализа конкретной картины или объекта дизайна.

Можно проследить определенные схожие характеристики, присущие правилам построения видео-повествования и комикса.

Существует классическая конструкция построения рабочего сценария фильма, по которой действие проходит по крайней мере пять этапов. Видео-повествование можно выстраивать в соответствии с этими этапами композиционного построения – 1) экспозиция, 2) завязка, 3) развитие действия, 4) кульминация и 5) развязка. Где экспозиция – это знакомство с действующими лицами, представление места действия и времени. Завязка – показывает первое столкновение героев, она раскрывает противоречия между ними и обозначает начало основного конфликта. Развитие действия – это последовательность событий и ход истории. Оно может идти, с нарастанием и усложнением или обрастать параллельными действиями. Кульминация является высшей точкой столкновения противоречий, моментом самого выразительного проявления действия. Развязка следует за кульминацией, обычно это эпизод, в котором подводится итог событиям, выясняется завершение представленного повествования.

Таким образом строится классический игровой фильм, созданный на основе литературного произведения, обязательно имеющий начало и конец. Для режиссера главное – выстроить правильную рабочую последовательность действий, событий, поставив в центр основную идею.

Раскадровка (*сториборд*) – это «визуальный план, макет видеоролика». [1, с. 616] Предполагается, что практика раскадровки зародилась в *студии Уолта Диснея* из мультипликационной структуры. Раскадровка представляет собой серию эскизов, основанных на режиссерском сценарии и замечаниях оператора, с изображением ключевых планов фильма, показывающих развитие сюжетной линии, и отражающих как композицию и масштабность кадров, так и взаимосвязь видео-ряда с текстом. Напротив каждого кадра «записывается версия текста, звучащего в нем, входные и выходные точки сценария и основные действия, которые надо выполнить актерам». [2, с. 495]

Из выше представленного описания, можно заключить, что по сути, раскадровка напоминает комикс по мотивам какого-либо произведения, так как определению Большого Энциклопедического словаря, «комикс – это серия рисунков с краткими текстами, образующая связное повествование». [2, с. 511] Экспозиции – в комиксе будет соответствовать изображение дальнего плана, демонстрирующего место, в котором происходит действие, персонажи в таком случае выглядят мелкими. Общий (с изображением фигуры персонажа крупно

во весь рост) и средний (с изображением нескольких действующих героев по пояс) планы будут уместны при демонстрации завязки и развитии действия. Изображение крупного плана – когда показана только голова персонажа, либо макро-плана, демонстрирующего отдельную деталь будет уместно для показа кульминации, как высшей точки напряжения сюжета.

Для выполнения этого задания хорошей поддержкой может быть книга *Скотта Макклауда* – американского художника-комиксиста и теоретика комикса под названием «Создание комикса. Как рассказать историю в комиксах, манге и графических романах» [3], которая сама выполнена в виде комикса. Книга переведена на русский язык и издана издательством «Белое яблоко» в 2019 году, также pdf-файл этой книги есть в свободном доступе в интернете. В книге автор подсказывает как выбрать правильные моменты истории: что изобразить, а что оставить за кадром; учит создавать каркас действия, чтобы управлять взглядом читателя по странице; дает советы по созданию сложных и притягательных персонажей с запоминающейся внешностью и развивающимся характером; показывает основные схемы изображения мимики простых и сложных эмоций на лице; объясняет правила организации текстового и «звукового» сопровождения графических окон. В книге приводится большое количество примеров из известных комиксов с их анализом и разбором.

Как показывает опыт на протяжении последних трех лет, студенты выполняют данное творческое короткое задание с достаточным интересом и энтузиазмом. По итогам выполненных комиксов проводится выставка, всегда имеющая живой отклик. Работы некоторых студентов предлагаем вашему вниманию. (Прил. 16, рис. 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7)

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. *Дмитриева, Л. М.* Разработка и технологии производства рекламного продукта. М. : Экономика, 2006.
2. Большой энциклопедический словарь. Москва : Астрель АСТ, 2008.
3. *Макклауд, С.* Создание комикса. Как рассказать историю в комиксах, манге и графических романах. М. : Белое яблоко, 2019.