Weronika Żurowska

JAK POWSTAJE KOMIKS. INSTRUKTAŻ

I.
JAK POWSTAJE BOHATER KOMIKSOWY

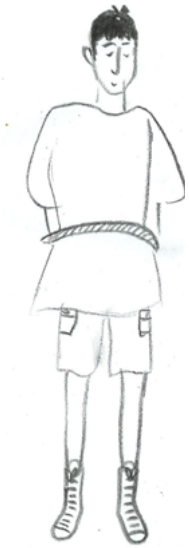
Rysowanie komiksu to opowiadanie historii. Historię tę poznajemy poprzez bohatera komiksowego i razem z nim ją przeżywamy. Tworząc komiks, Ty także opowiadzasz historię. Dlatego ważne jest, abyś dobrze znał Twojego bohatera.

POMYSŁ

Tworząc bohatera komiksowego, odpowiedz sobie na pytania:

1. Kto?
2. Ile ma lat?
3. Jak ma na imię?
4. Co lubi robić? Czym się zajmuje?

1. Chłopiec
2. 14 lat
3. Jurek ksywka Kolarz
4. Lubi jeździć na rowerze i rozwiązywać zagadki matematyczne.



Naszkicuj twojego bohatera. Rysunek nie musi być bardzo dokładny, chodzi o to, byś się zastanowił, jak wygląda Twój bohater. Czy jest wysoki, czy niski? Chudy czy gruby?

ATRYBUTY

Każdy bohater komiksowy musi być rozpoznawalny. Mieć coś charakterystycznego, co na pierwszy rzut oka odróżni go od innych, a także określi jego charakter, osobowość i zainteresowania.

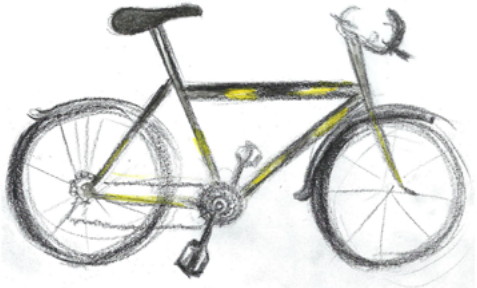
ATRYBUT - przedmiot, po którym rozpoznajemy bohatera.
Może to być element stroju albo rzecz, którą bohater ma przy sobie.

ATRYBUTY JURKA TO:

zapięcie do roweru na szyfr - oprócz jeżdżenia na rowerze Jurek bardzo lubi matematyczne zagadki. Często wymyśla nowe kombinacje szyfru do rowerowych zapięć i kody do telefonów kolegom z klasy

kask rowerowy - przydaje się nie tylko jako ochrona na głowę, można do niego wsadzić na przykład bilet

trampki - nieco znoszone, ale tym bardziej ulubione



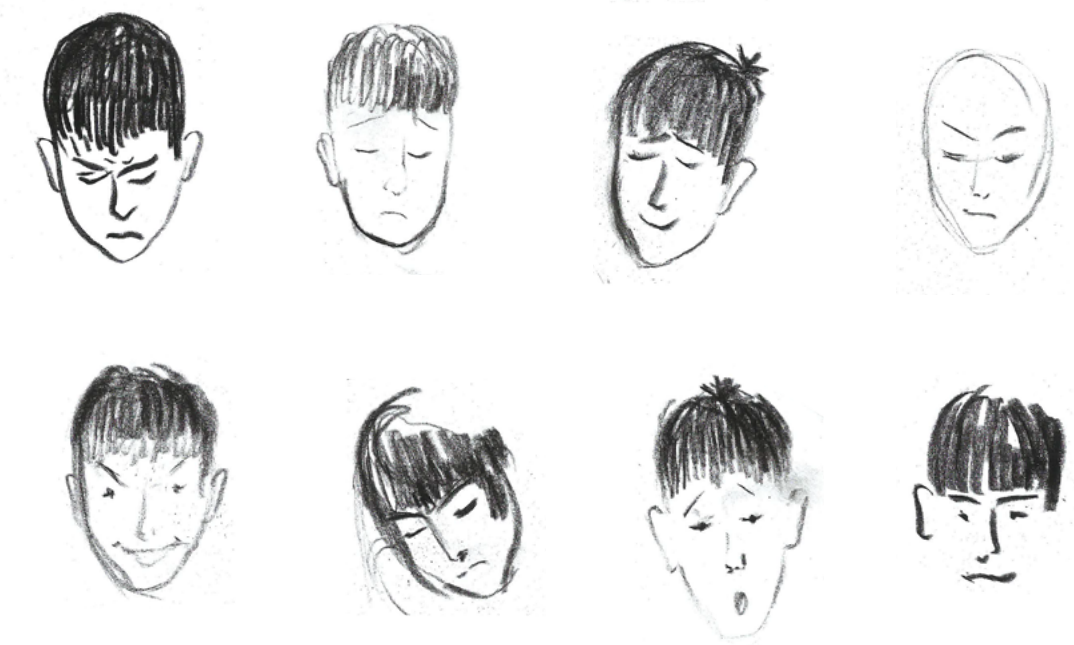
rower - ukochany pojazd Jurka, ramę malowali koledzy

WYGLĄD

Zanim zabierzesz się do rysowania komiksu, narysuj projekty bohaterów.
Jak wygląda Twój bohater z przodu, z boku i z tyłu? Jak z bliska, a jak z daleka?

EMOCJE

Emocje bohatera komiksowego można pokazać:



POPRZEZ MIMIKĘ (NA TWARZY)

POPRZEZ GEST

DOKUMENTACJA

ZBIERANIE MATERIAŁÓW

Ważnym etapem przy powstawaniu komiksu jest zbieranie materiałów wizualnych np. zdjęć, które dotyczą tematu. Na ich podstawie możesz się dowiedzieć, jak wyglądał np. rower w latach 20 i czym różni się od roweru współczesnego. Pomoże Ci to w narysowaniu go.

RYSOWANIE Z NATURY

Żeby narysować zapięcie od roweru, poszłam po nie do piwnicy, położyłam przed sobą i wykonałam kilka szkiców. Dopiero potem dodałam kolor.

Kiedy nie wiesz, jak narysować człowieka jadącego na rowerze, schylającego się czy siedzącego, poproś znajomego, by Ci przez chwilę popozował.

HISTORIA KOMIKSOWA

Bohater komiksowy to nie tylko wygląd i cechy charakteru,
to także historia, którą poprzez niego można opowiedzieć.

W HISTORII POTRZEBNE SĄ TRZY CZĘŚCI:

1. BOHATER MUSI MIEĆ CEL
2. BOHATER DĄŻY DO CELU Z PRZYGODAMI
3. ZAKOŃCZENIE

Korzystając z powyższego schematu, spróbuj rozpisać historię Twojego bohatera.
Możesz także ją narysować.

HISTORIA JURKA

1. BOHATER MA CEL

Jurek Kolarz chce przekazać koledze ze szkoły, Kamilowi, wiadomość, że spóźni się na wspólne jeżdżenie rowerami o godzinę.

2. BOHATER DĄŻY DO CELU Z PRZYGODAMI

przeszkoda 1: Jurek wyciąga z plecaka telefon, żeby napisać wiadomość sms, ale nauczycielka karze mu go natychmiast schować.

rozwiązanie: Jurek czeka do przerwy i biegnie do klasy Kamila.

przeszkoda 2: Kamila nie ma w klasie, Jurek przypomina sobie, że Kamil jest na szkolnym basenie.

rozwiązanie: Jurek biegnie na basen.

przeszkoda 3: Jurek nie ma klapek, żeby móc wejść do hali basenowej.

rozwiązanie: Jurek idzie do pokoju instruktora i nadaje przez megafon**:**
Uwaga! Uwaga! Wiadomość od Kolarzy: wyścig kolarski odbędzie się godzinę później.

3. ZAKOŃCZENIE

Przez szybę pokoju instruktora Jurek dostrzega Kamila, który stoi w stroju kąpielowym z kciukiem uniesionym do góry.

II.
JAK POWSTAJE KOMIKS

Proces powstawania całego komiksu, a także każdej planszy z osobna, dzieli się na kilka etapów. Niekiedy za każdy etap pracy odpowiedzialna jest inna osoba: scenarzysta za scenariusz, rysownik za storyboard i przeniesienie rysunku na plansze docelowe, kolorysta za dobranie kolorów, a liternik za rozmieszczenie tekstów i dobór kroju.

Tworząc Twój własny komiks pamiętaj, że jesteś równocześnie scenarzystą, rysownikiem, kolorystą i liternikiem. Staraj się nie zaniedbać żadnej z funkcji.

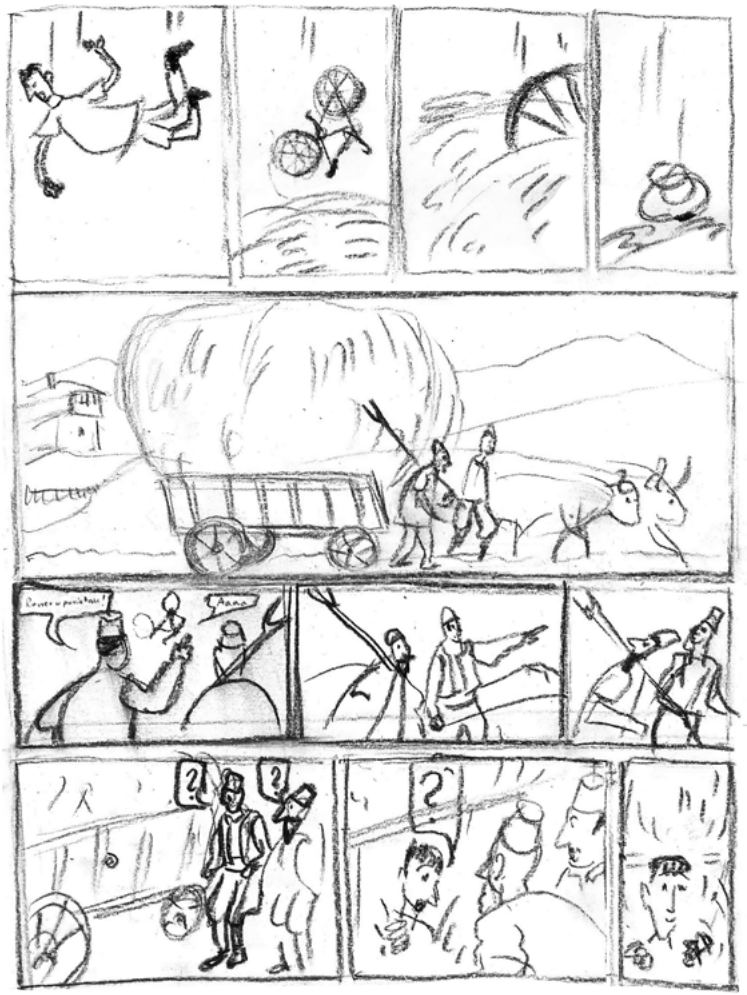
STORYBOARD

Zanim zaczniesz rysować docelową planszę,
przygotuj storyboard, czyli scenorys.

Scenorys powinien zawierać:

– **wszystkie** kadry, które planujesz umieścić na planszy
(jeżeli w trakcie rysowania scenariusza zmieniła się np. kolejność kadrów, wytnij je i przyklej w poprawnej kolejności)

– **wszystkie** teksty: wypowiedzi bohaterów, narratora itd.



Plansza inspirowana stroną z *Berła Ottokara* (*Przygody Tintina)* Hergé

Rada: Im precyzyjniej narysujesz storyboard, tym łatwiej będzie Ci narysować plansze docelowe. Tworząc scenorys miej przy sobie dokumentację (zdjęcia, rysunki), dzięki której będziesz wiedzieć, jak na przykład wyglądał strój Chorwata w latach 40 tych XX wieku.

KOMPOZYCJA PLANSZY

Plansza komiksowa jest jak obraz, czyli całość, która składa się z kilku elementów.
Elementy te trzeba odpowiednio wyważyć.

Projektując planszę sprawdź:
1. Czy jeden kadr płynnie przechodzi w drugi.
2. Gdzie jest akcent (najważniejszy kadr albo punkt na planszy).

Przy komponowaniu planszy znaczenie ma wielkość kadrów,
a także różnorodność planów.

KADR to format, ramka, w której widzimy każdą scenę.

PLAN to odległość oka rysownika (kamery) od rysowanego obiektu.
Odległość ta może być mała (plan bliski) lub duża (plan daleki).

KADR

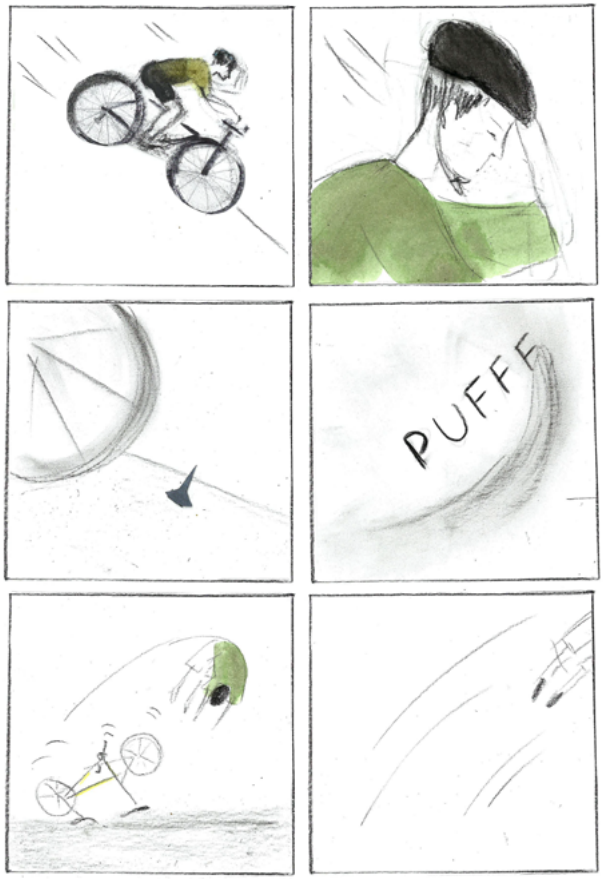
PLAN BLISKI

PLAN DALEKI

KOMPOZYCJA PLANSZY

Oto trzy różne sposoby komponowania planszy. Przyjrzyj się, czym się różnią.

Kadry i plany są jednakowe.



Kadry są jednakowe, plany są różne.

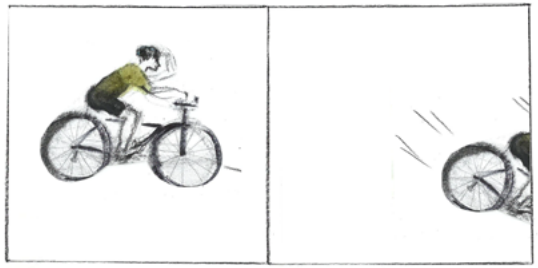
Kadry są różne i plany są różne.

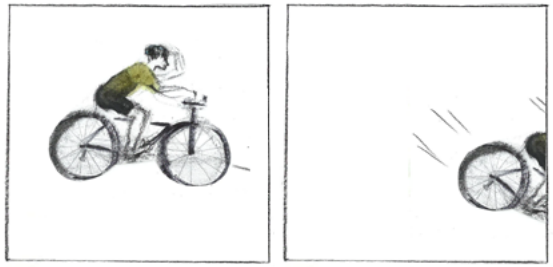
plansza inspirowana stroną z *Przygód Tintina* Hergé, jednego z najważniejszych twórców komiksu

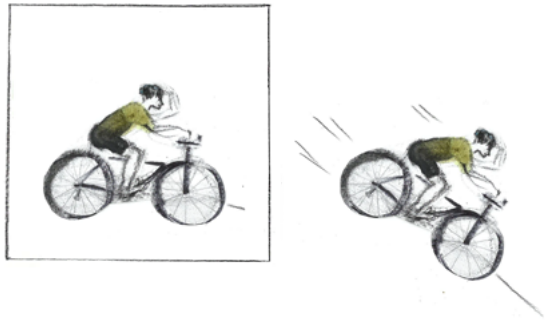
PRZESTRZEŃ

W każdej opowieści, także w komiksie, znaczenie ma przestrzeń i czas.
Rysownik komiksowy opowiada obrazami, czyli fragmentami widzianej rzeczywistości, zamkniętej w kadrach (ramkach). Opowieść w komiksie tworzy się poprzez to, że oko czytelnika “idzie” od jednego kadru do drugiego. Dlatego odległości między kadrami także mają znaczenie.

Oto trzy różne sposoby odzielania od siebie kadrów:



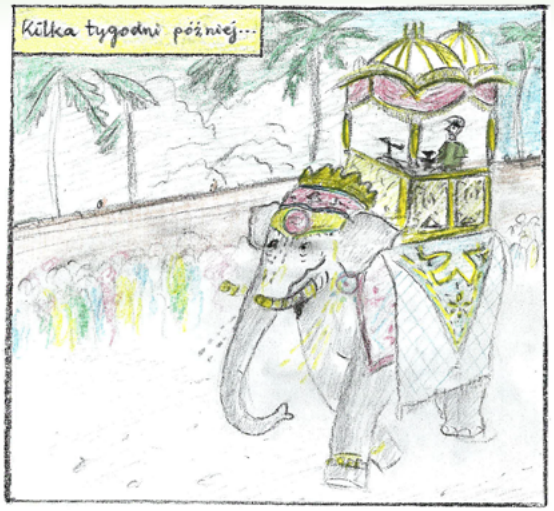




CZAS AKCJI

NARRATOR

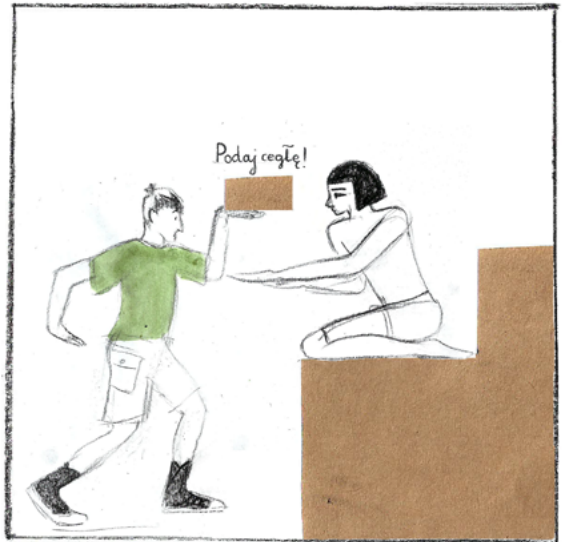
Czas w komiksie rządzi się własnymi prawami.
Bohater komiksowy ma w każdym kolejnym tomie tyle samo lat. Nie zawsze wiadomo, ile czasu upłynęło między jednym kadrem, a drugim. O długim upływie czasu poinformuje czytelnika narrator. Z boku kadru, w wyróżniającej się ramce będzie napisane:



Inspiracja kadrem z *Cygar Faraona* (*Przygody Tintina)* Hergé

TU I TERAZ

W komiksie akcja rozgrywa się w teraźniejszości. Nawet jeżeli opowiadana historia wydarzyła się trzy tysiące lat temu. Dzięki użyciu czasu teraźniejszego, czytelnik łatwiej może poczuć się częścią wykreowanego świata.

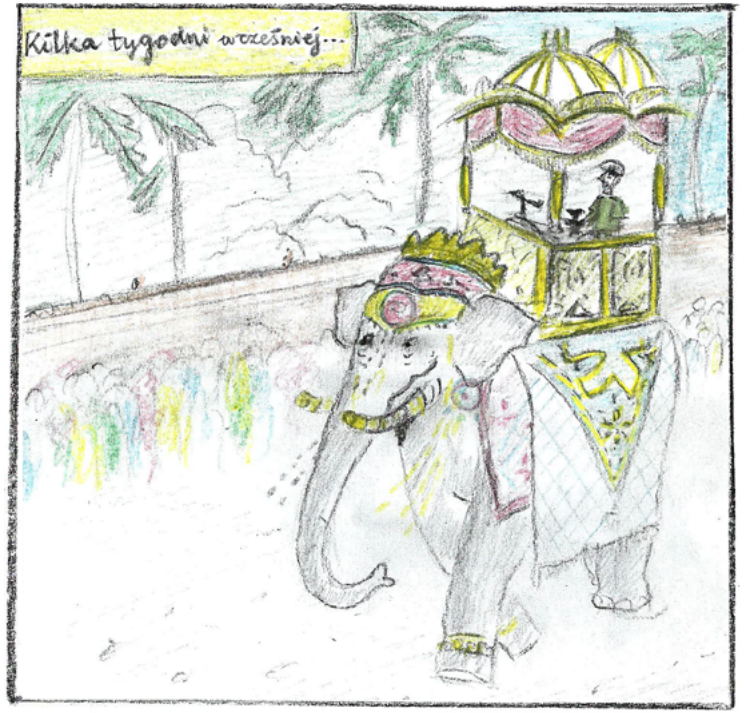


CZAS AKCJI

FLASHBACK

W opowiadanej historii są momenty, w których należy cofnąć się do tego, co działo się wcześniej. Taki moment, w języku komiksowym, to flashback.

Flashback można stworzyć:



Inspiracja kadrem z *Cygar Faraona* (*Przygody Tintina*) Hergé

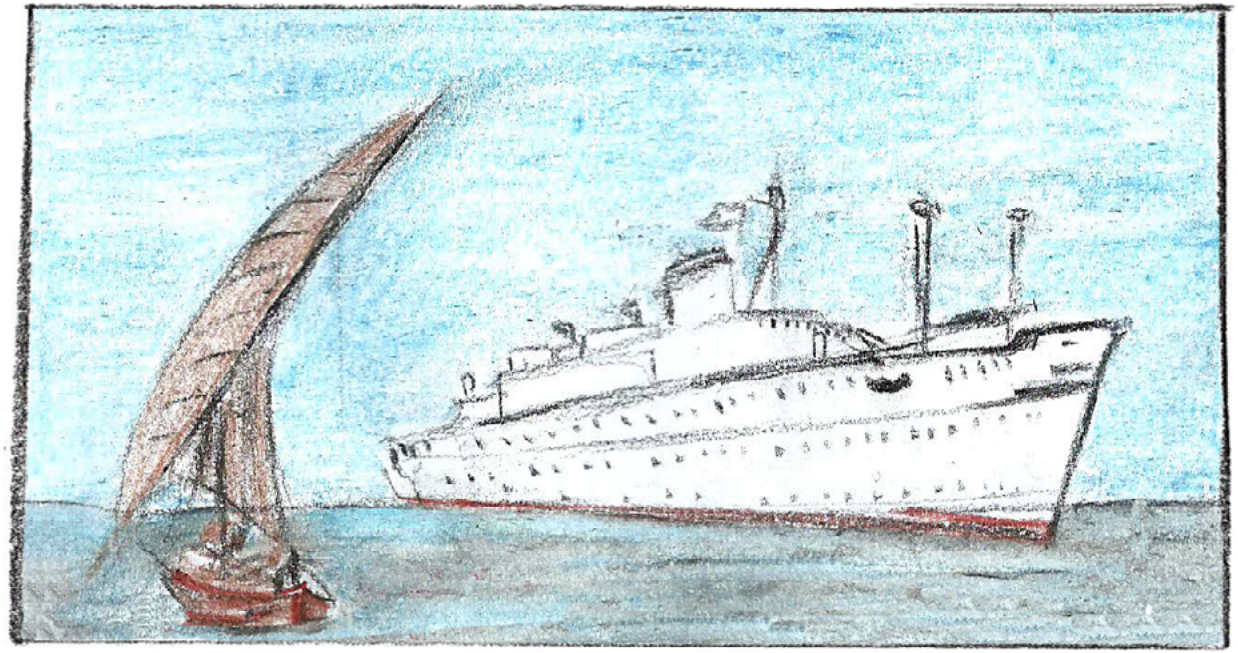
poprzez dopisek

Inspiracja kadrem z *Cygar Faraona* (*Przygody Tintina*) Hergé

poprzez zmianę kolorów

MIEJSCE AKCJI

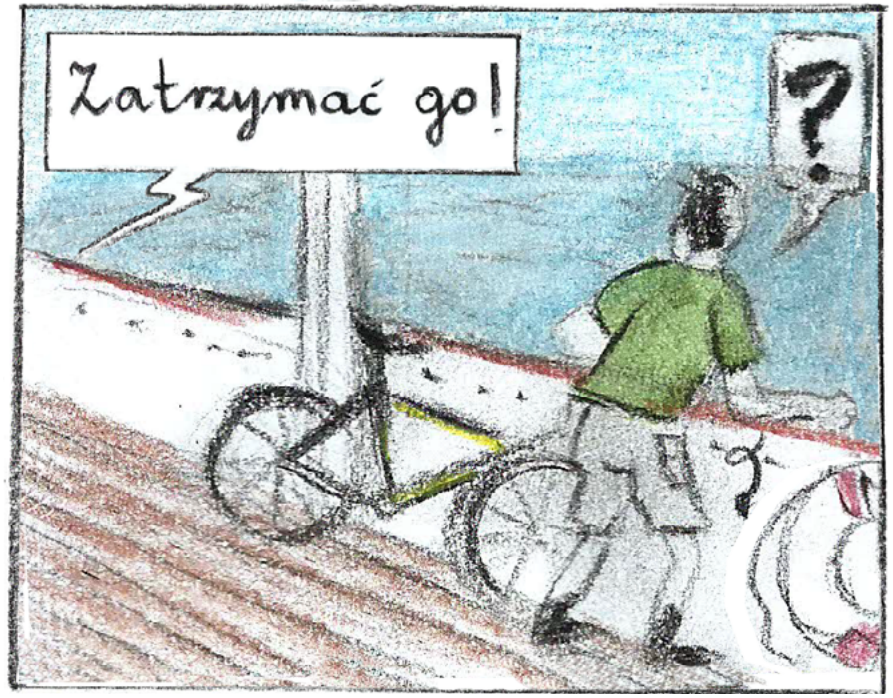
Zanim zaczniesz rozwijać akcję, narysuj, gdzie ona się rozgrywa.
W restauracji portowej, w jaskinii niedźwiedzia czy w zakładzie samochodowym.
Miejsce akcji, w planie dalekim, pokaż na przykład w pierwszym kadrze Twojego komiksu.



pasek Jurka Kolarza inspirowany planszą z *Cygar Faraona* (*z Przygód Tintina*) Hergé

OSTATNI KADR NA PLANSZY

Ostatni kadr każdej planszy ma za zadanie zachęcić czytelnika,
do przewrócenia kartki na drugą stronę, by chciał się dowiedzieć, co będzie działo się dalej.
Spróbuj i Ty w ten sposób narysować ostatni kadr każdej planszy.



kadr Jurka Kolarza inspirowany planszą z *Cygar Faraona* (*z Przygód Tintina*) Hergé

gotowa plansza

DOBÓR PAPIERU I TECHNIKI

Dobór techniki
Istnieje bardzo wiele technik, w których tworzone są komiksy. Istnieją komiksy rysowane, malowane, a nawet wycinane. Rysując Twój komiks, dobierz technikę, którą lubisz i która pozwoli Ci w czytelny i ciekawy sposób przedstawić Twoją historię.

Warto, byś miał/miała dwa rodzaje narzędzi. Narzędzie, które pozwoli Ci narysować precyzyjną, cienką linię (np. ołówek, kredka ołówkowa, cienkopis, pióro) i takie, którym wypełnisz większą powierzchnię, np. ubrania postaci (np. pędzel, pastela, flamaster).

Są narzędzia, których można użyć na kilka sposobów, na przykład kredka akwarelowa w ołówku. Pozwala ona na narysowanie cienkiej linii, na roztarcie, a nawet, po dodaniu wody, na malowanie. Spróbuj także użyć jednego rodzaju narzędzia, np. pędzla, ale o różnych grubościach.

Papier
Zanim zabierzesz się do rysowania planszy sprawdź, czy papier nie jest za cienki, czy na przykład nie rwie się pod wpływem wody.

Format papieru
Format planszy zależy od techniki, którą zastosujesz, a także od tego, na ile precyzyjny jest Twój rysunek. Wygodnym formatem do narysowania gotowej planszy komiksowej jest format a3.

gotowa plansza

Wskazówki:

KOLEJNOŚĆ KADRÓW
Ważne jest, by czytelnik na pierwszy rzut oka wiedział, w jakiej kolejności czytać kadry.
W kulturze europejskiej przyjęło się, że czytamy od góry do dołu i od lewej do prawej.
Jeżeli kolejność czytania kadrów w twoim komiksie nie jest jednoznaczna, **ponumeruj** kadry.

ODSTĘPY MIĘDZY KADRAMI
Staraj się, by były jednakowe. One także decydują o kolejności czytania kolejnych kadrów.

MARGINESY
Mają one znaczenie zwłaszcza wtedy, kiedy planszę przygotowuje się do wydruku. Niektóre drukarki mogą "uciąć" fragment umieszczony zbyt blisko brzegu kartki. Zastosuj marginesy przynajmniej 5 milimetrów po bokach i nieco większe u góry i u dołu strony.

TEKST
Wymyśliłaś/łeś dowcipne dialogi, ale czytelnik nie może ich docenić, bo są nieczytelne.
Zanim umieścisz napisy w dymkach, napisz je na brudno na osobnej kartce i sprawdź, ile miejsca zajmują.