

СОВРЕМЕННАЯ КОММЕРЧЕСКАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ (НА ПРИМЕРЕ КОМИКСА «ВРЕМЯ ЕСТЬ»)

Сенотрусова Е.А.,

научный руководитель профессор Куликов В.М.

Сибирский федеральный университет

Коммерческая иллюстрация – это изображение, визуально дополняющее и раскрывающее рекламное предложение. Она является одной из главных составляющих эмоциональной атмосферы задуманного образа.

Одним из современных видов коммерческой иллюстрации является комикс (от англ. comic – смешной) – графически-повествовательный жанр, серия рисунков с краткими текстами, образующая связное повествование. Реклама, выполненная в комикс – стиле позитивна и привлекательна.

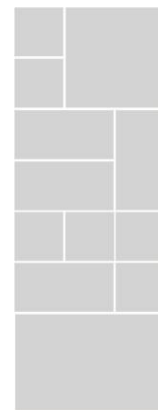
Данная работа является результатом творческого исследования на примере комикса.

Этапы разработки сюжета и его визуализации (создание комикса):

1. Подготовительный этап: сбор необходимой информации и аналитическая работа.

Цель этапа: понимание характера и особенностей данного вида визуализации, исследование конкурентных возможностей, определение целевого потребителя, четкое формирование задачи иллюстрации. Эти данные помогли найти и воплотить именно тот образ, который наиболее четко и ярко выразил поставленную задачу.

2. Разработка идеи. Написание сюжета. Четкое представление идеи комикса, состав главных героев, их образные характеры и в каком порядке они выполняют действия. На данном этапе выписываются основные моменты сюжета, то есть составление четкого плана данного художественного проекта. Разработка сценария и персонажей, со всеми событиями и репликами. Необходимо по ходу работы делать пометки, наброски сцен и начинать работу персонажей. Для расположения кадров используется модульная сетка. Модуль сетки представляет собой квадрат.



3. Этап поиска эффективного графического решения:



Цель этапа: Четкое систематизирование сюжетного ряда. Раскадровка вербального решения сюжета. Распределение сюжета на точное количество кадров. Визуализация вербального сообщения в графические образы. Наброски оформляются как полноценные рисунки, компоуется страница (размер, форма и объем каждого отдельного кадра и его содержимое).

В комиксе действует то правило чередования фрагментации, общего и среднего плана, что и в кино. В ряду последовательных кадров фрагменты должны чередоваться. Для более эффективного восприятия используются планы разных видов: макроплан (см.рис.1)- в кадре умещаются детали размером с небольшую часть человеческого тела, либо один предмет заполняет все пространство кадра; крупный план – в кадре умещается голова человека; средний план – когда показывается неполная часть изображения, общий план – люди в полный рост, самый общий план – «люди-муравьи». Поскольку действие на

развороте развивается из верхнего левого угла в нижний правый, горизонтальные кадры вызывают ощущение замедления действия, а вертикальные – убыстрения.

Поэтому в вертикальных лучше располагать сцены с ускорением, а в горизонтальных – с продолженным действием и панорамами. Так же вертикальные кадры используются для увеличения высоты, а горизонтальные для ощущения протяженности пространства. Количество «этажей» на полосе варьируется в зависимости от потребностей сюжета и задачи коммерческой иллюстрации. Увеличение количества «этажей», приводит к возрастанию количества кадров, а также уплотняет действие сюжета. Также максимизацию количества кадров можно использовать для подчеркивания скученности, стеснения, ограниченности пространства. Под ключевые сцены следует выделять на полосе больше места, уменьшая количество этажей и, соответственно, кадров – увеличивая размер каждого из них.



В больших кадрах задний план может быть детализирован (на нем можно увидеть все, что в реальной жизни было бы видно). В маленьких кадрах, передающих быстрое действие, фон не нужен вообще, он лишь мешает восприятию.

Для передачи глубины кадра, в случаях, когда это необходимо, фон отделяется от переднего плана за счет использования фактуры, а также использованием верхнего слоя, который накладывается поверх фонового.

Добавление текста, в том числе реплик персонажей. Шрифт используется рукописный.

Баллон – текст речи или мыслей персонажей, как правило, окруженный контуром с указанием на персонажа, к которому относится речь или текст. Баллоны могут быть диалоговыми или разговорными, мысленными, кричащими (передающими эмоциональное состояние).

Поиск наиболее эффективной техники исполнения – формирование индивидуального стиля. В процессе визуализации сюжета выявляется необходимость его дополнения различными графическими атрибутами, не противоречащими общей стилистике выбранного решения.

В комиксах встречаются приемы, которые делают визуальный рассказ более интересным. Я использую прием перекликивания кадров. Несколько кадров визуально образуют один, хотя каждый из них несет отдельную смысловую нагрузку.



Далее эскизные наброски, прошедшие критический тест на соответствие современному уровню дизайна, должны быть подвергнуты качественной оценке на оригинальность, органичность, привлекательность.

4. Этап завершения и полного формирования идеи: выбор конкретного эскиза. Отрисовка и доведение до законченного состояния.

Цель этапа: создание завершеного сюжетного ряда.

На этом этапе идет грамотная отрисовка выбранного варианта, которая неизбежно приведет к созданию комикса, который будет отвечать выразительности и соответствующей сложности. Наличие определенного общего позволяет определить настроение и мастерство исполнения.

