

Jak czytać komiksy? – karta pracy

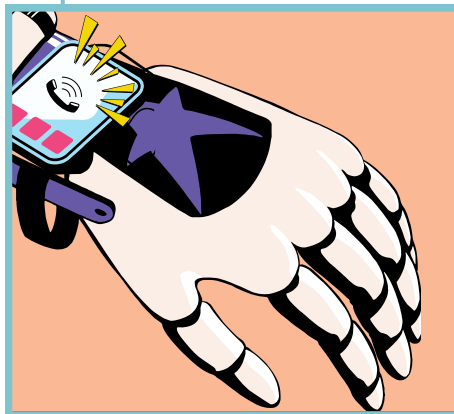
Obrazy w komiksie ułożone są w ciągu tzw. kadrów, a teksty zapisane w dymkach lub polach tekstowych. Kadry są zwykle oddzielone od siebie czarną ramką, a zbiór kadrów to tzw. plansza.

Kadr z tekstem i ilustracją



Pole tekstowe (po boku) to miejsce na wypowiedzi narratora, czyli informacje dot. opowiadania, takie jak czas i miejsce akcji.

Kadr bez tekstu



Dymek w formie chmurki przedstawia myśli postaci.



Dymek (owalny/prostokątny/ postrzępiony) – pole na teksty, które wypowiada postać komiksu.

Podobnie jak zwykłe książki, komiks czyta się od lewej do prawej oraz zygzakiem, aż do końca strony.

Podczas czytania należy uważnie przyglądać się kształtowi i rozmiarowi kadrów oraz analizować, jak są ułożone i czy właściwie czytamy ich kolejność. Czy wszystkie kadry są uporządkowane, czy też nachodzą na siebie? Dzięki temu można rozpoznać, czy akcja jest powolna i uporządkowana, czy raczej szybka i gorączkowa.

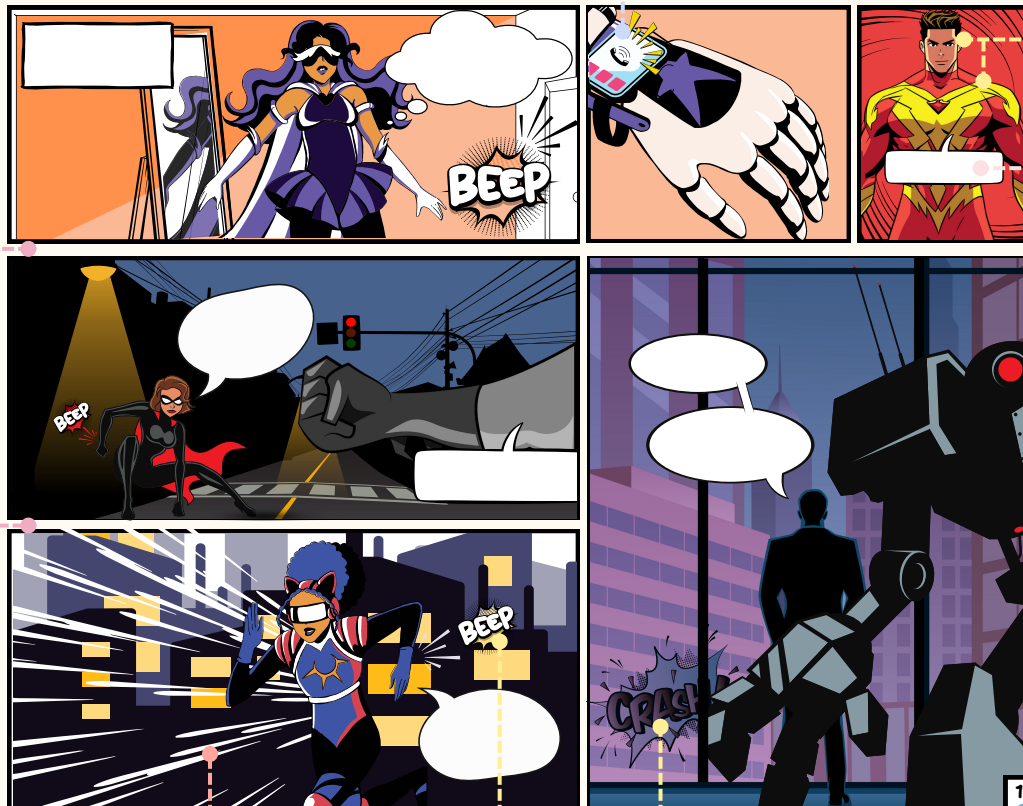
Tytuł komiksu

W komiksach często używane są znaki ikoniczne. To elementy graficzne, które w umowny sposób i uproszczonej formie przedstawiają osobę, miejsce, czynność lub pomysł.

Kolory użyte w komiksie są częścią historii. Różne barwy mogą pokazywać czasową lub przestrzenną zmianę bądź wskazywać na kontrast między dobrem a złem.

Rywna to biała przestrzeń między kadrami. Wskazuje ona miejsce rozpoczęcia i zakończenia akcji oraz jest przestrzenią, która symbolizuje, że coś się zmieniło między kadrami. Zadaniem czytelnika jest – dzięki użyciu swojej wyobraźni – uzupełnić sekwencję pokazanych wydarzeń.

COMIC:



Uczucia postaci można odczytać z jej wyrazu twarzy i mowy ciała.

Kształt dymka wskazuje, w jaki sposób dana postać mówi. Kwadratowy dymek może wskazywać, że postać mówi bardzo poważnie; postrzępiony symbolizuje krzyk.

Często kadry pokazane są z różnej perspektywy. Warto zastanowić się, dlaczego wybrano właśnie taki kąt.

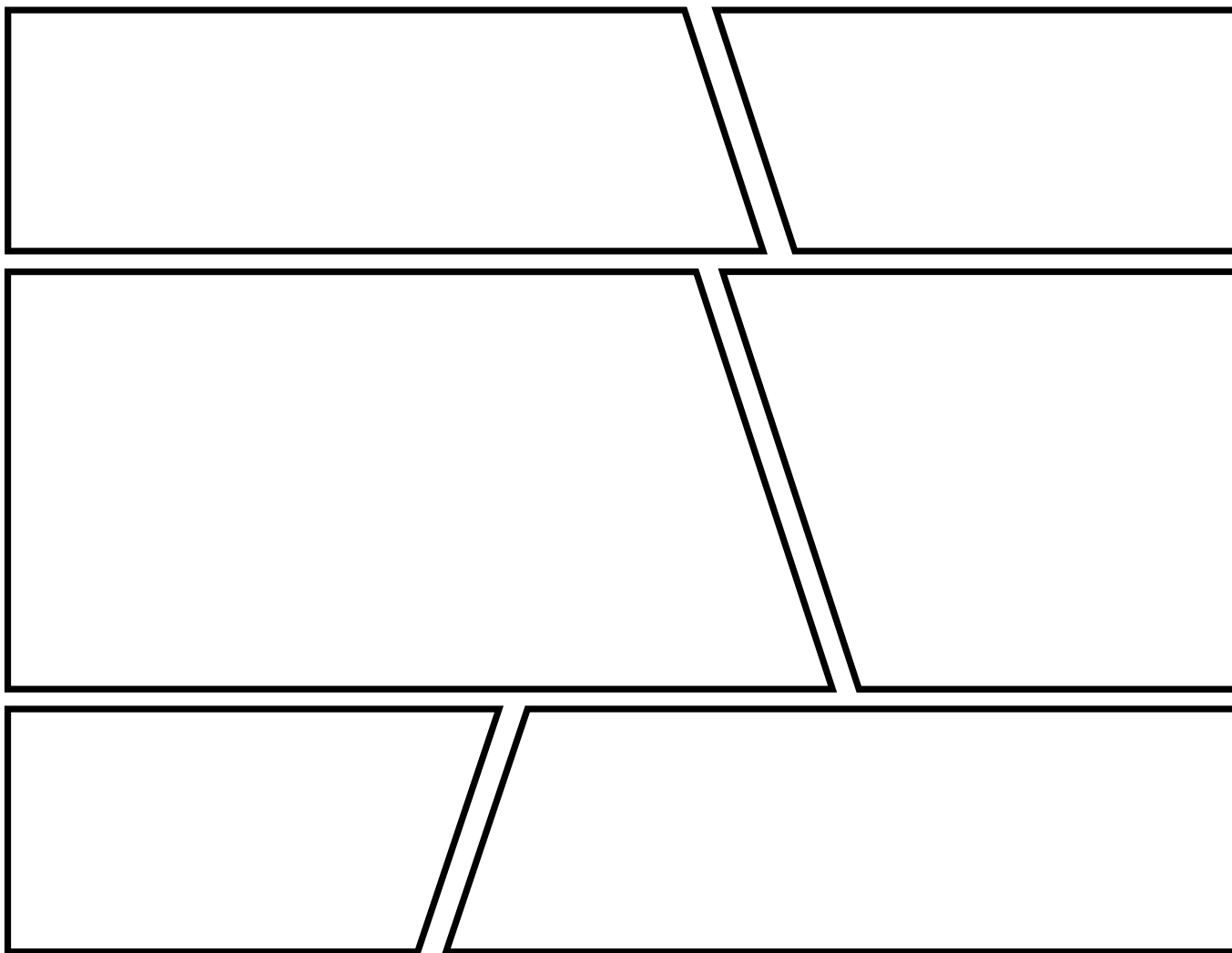
Linie ruchu pokazują, w jaki sposób i w którym kierunku poruszają się postacie.

Komiksy używają słów dźwiękonaśladowczych (onomatopei), aby w ten sposób także nakreślić tło dźwiękowe opowiadanej historii.

Numeracja stron

Zadanie 1: Zastanów się, jaka historia mogła zostać opowiedziana w przykładowym komiksie. Wypełnij odpowiednio puste pola (dymki mowy, myśli oraz pole narratora).

Zadanie 2: Wymyśl swój własny komiks. Zapisz pomysły na fabułę w miejscu na notatki i użyj pustych kadrów do narysowania własnego komiksu.



Notatki:

