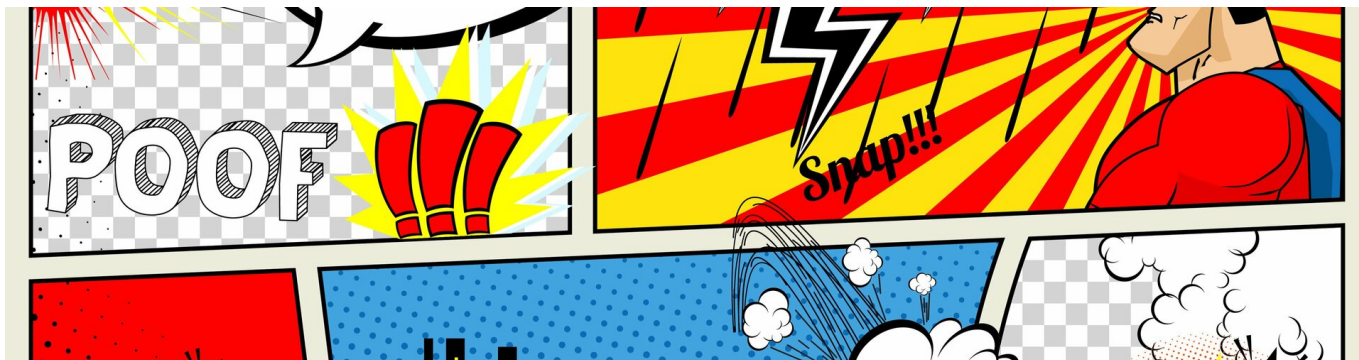




Przedstawianie upływu czasu w komiksie

- [Przedstawianie upływu czasu w komiksie](#)



Scenariusz lekcji dla nauczyciela.

Źródło: online skills.

I. Opanowanie zagadnień z zakresu języka i funkcji plastyki; podejmowanie działań twórczych, w których wykorzystane są wiadomości dotyczące formy i struktury dzieła. Uczeń:

1) wykazuje się znajomością dziedzin sztuk plastycznych: malarstwa, rzeźby, grafiki, architektury (łącznie z architekturą wnętrz), rysunku, scenografii, sztuki użytkowej dawnej i współczesnej (w tym rzemiosła artystycznego); rozumie funkcje tych dziedzin i charakteryzuje ich język; rozróżnia sposoby i style wypowiedzi w obrębie dyscyplin; zna współczesne formy wypowiedzi artystycznej, wyłamujące się tradycyjnym klasyfikacjom, jak: happening, performance, asamblaż; sztuka nowych mediów;

2) rozróżnia cechy i rodzaje kompozycji w naturze oraz w sztukach plastycznych (odnajduje je w dziełach mistrzów, a także w tworcach i zjawiskach przyrody); tworzy różnorodne układy kompozycyjne na płaszczyźnie i w przestrzeni (kompozycje otwarte i zamknięte, rytmiczne, symetryczne, statyczne i dynamiczne); ustala właściwe proporcje poszczególnych elementów kompozycyjnych, umiejętnie równoważy kompozycję, wykorzystując kształt i kontrast form;

5) charakteryzuje pozostałe środki wyrazu artystycznego, takie jak: linia, plama, faktura; wykorzystuje wskazane środki w działaniach plastycznych (kompozycjach z wyobraźni i transpozycji natury);

6) rozróżnia gatunki i tematykę dzieł w sztukach plastycznych (portret, autoportret, pejzaż, martwa natura, sceny: rodzajowa, religijna, mitologiczna, historyczna i batalistyczna); niektóre z tych gatunków odnajduje w grafice i w rzeźbie; w rysunku rozpoznaje studium z natury, karykaturę, komiks, rozumie, czym jest w sztuce abstrakcja i fantastyka; podejmuje działania z wyobraźni i z natury w zakresie utrwalania i świadomości gatunków i tematów w sztuce, stosuje w tym zakresie różnorodne formy wypowiedzi (szkice rysunkowe, fotografie zaaranżowanych scen i motywów, fotomontaż

III. Opanowanie podstawowych wiadomości z zakresu kultury plastycznej, jej narodowego i ogólnoludzkiego dziedzictwa kulturowego. Uczeń:

4) wymienia, rozpoznaje i charakteryzuje najważniejsze obiekty kultury wizualnej w Polsce, wskazuje ich twórców;

5) rozpoznaje wybrane, najbardziej istotne dzieła z dorobku innych narodów.

Nauczysz się

definiować pojęcia: kadr, kadr-pauza, układ horyzontalny kadrów, układ wertykalny kadrów, linie ruchu, onomatopeje, historyjka obrazkowa, metakadr;

wyjaśniać znaczenie kadru jako najmniejszej jednostki czasu dla konstrukcji narracji komiksowej;

manipulować kadrami (budować określoną wielkość i układ kadrów) w celu uzyskania zakładanej sekwencji czasowej w narracji komiksowej;

interpretować zastosowane linie ruchu i onomatopeje dla prawidłowego odczytania sekwencji czasowych w narracji komiksowej;

Przedstawianie upływu czasu w komiksie

Ważne!

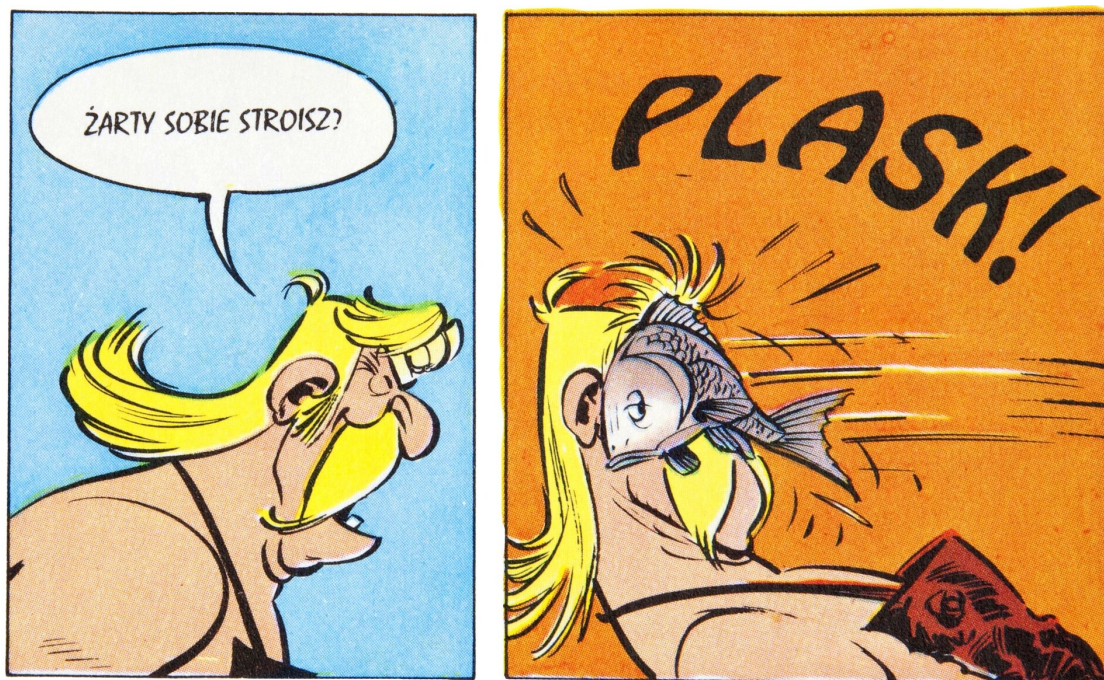
Przed poznaniem zawartości tego e-materiału warto zapoznać się z treściami dwóch innych e-materiałów:

- **Czym jest komiks? Cz. I.**
- **Czym jest komiks? Cz. II.**

Komiks, tak jak inne dziedziny sztuki, to również opowieść. Niezależnie od tematyki, rozgrywa się ona w określonym czasie: przeszłym, teraźniejszym lub przyszłym.

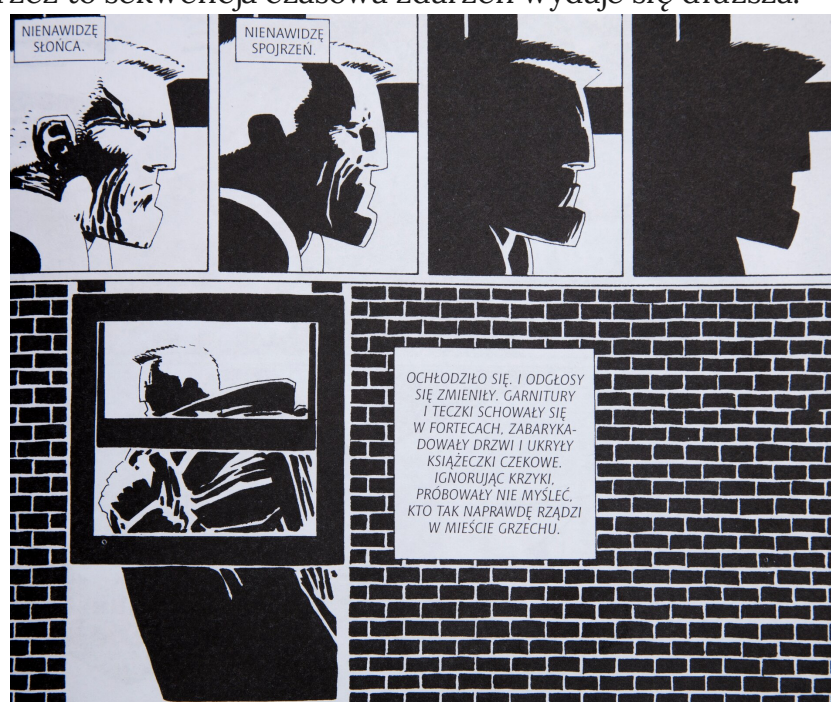
W zrozumieniu relacji czasowych pomaga konstrukcja opowieści. Na przykład narrację literacką dzieli się na rozdziały – nowy rozdział w powieści to okazja do przesunięcia fabuły w czasie, rozpoczęcia nowego wątku. W komiksie również stosuje się rozdziały, jednak dla ukazywania czasu w tym medium decydujące znaczenie ma **kadr**. Zestawiane obok siebie kadry tworzą kolejne sekwencje zdarzeń rozgrywających się w określonym momencie. To przede wszystkim poprzez śledzenie tego, jak następują po sobie kadry, czytelnik orientuje się w zmieniającej się akcji i w upływie czasu.

Poniżej ukazano fragment komiksu z serii *Asteriks*. Na pierwszym kadrze kowal Automatiks wszczyna spór ze sprzedawcą ryb Ahigieniksem. W tej krótkiej sekwencji czasowej (*trwającej* dwa kadry) widać pierwszy rezultat burzliwej wymiany zdań zwaśnionych bohaterów.



Albert Uderzo (rys.), René Goscinny (scen.), „Wielka przeprawa” (fragment), Wydawnictwo Egmont, Warszawa 1995, s. 7, UMK, CC BY 3.0

Poniższa ilustracja ukazuje równie dynamiczną sytuację. Została ona jednak zbudowana z kilku kadrów. Przez to sekwencja czasowa zdarzeń wydaje się dłuższa.



Frank Miller, „Miasto grzechu. Sin City” (fragment), Wydawnictwo Egmont Polska, Warszawa 2002, s. 67, UMK, CC BY 3.0

Można zatem powiedzieć, że im większa liczba kadrów opisuje określone zdarzenie, tym dłuższej sekwencji czasowej one dotyczą.

Poniżej przedstawiono fragment komiksu z serii *Usagi*. Sekwencję wybudzania się ze snu głównego bohatera tej opowieści autor ujął w trzech kadrach. Spośród tych trzech kadrów, kadr środkowy można uznać za kadr-pauzę. Na pierwszym obrazku widać śpiącego Usagięgo, a na trzecim wybudzającego się ze snu. Kadr środkowy jest kontynuacją

pierwszego. Kliknij w ilustrację i przekonaj się, jak narysowane zostałyby następstwo zdarzeń, gdyby rysownik chciał *skrócić* drzemkę samuraja.

Stan Sakai, „Usagi Yojimbo. Pory roku.” (fragment), Wydawnictwo Egmont Polska, Warszawa 2003, s. 81, UMK, CC BY 3.0

Ćwiczenie 1

Przyjrzyj się ponownie powyższej ilustracji ukazującej wybudzającego się ze snu Usagiego. Jak myślisz, co powinien zrobić rysownik, gdyby chciał „wydłużyć” jego sen? Zaznacz prawidłową odpowiedź.

- ☐ usunąć pierwszy kadr
- ☐ dokonać zamiany kadrów
- ☐ dodać kolejny kadr-pauzę
- ☐ przesunąć kadr-pauzę na koniec sekwencji

Zobacz jak może wyglądać zmieniona rysunkowa sekwencja snu bohatera. Kliknij [tutaj](#)

Ćwiczenie 2

Oprócz metody zaproponowanej w zadaniu 1 są też inne sposoby sugerowania czytelnikowi, że bohater śpi dłużej. Przeanalizuj poniższe propozycje i zaznacz tę, która wydaje Ci się odpowiednia.

- ☐ należy dodać dwa pierwsze kadry
- ☐ należy dodać ostatni kadr
- ☐ należy usunąć środkowy kadr
- ☐ należy wydłużyć kadr-pauzę

Zobacz jak może wyglądać zmieniona rysunkowa sekwencja snu bohatera. Kliknij [tutaj](#)

Sekwencje czasowe

Długość sekwencji czasowej może być komunikowana czytelnikowi za pomocą wielkości **kadru**. Ale nie tylko – w ilustracji prezentowanej poniżej autor konsekwentnie stosował kadry tej samej wielkości, wskazując na statyczny charakter sceny i podkreślając rytmiczny charakter mijającego czasu. Rysownik zaproponował tu jeszcze jeden element sugerujący upływ czasu. Kliknij kursorem na postać kobiecą na ostatnim kadrze, a dowiesz się, o jaki element chodzi.

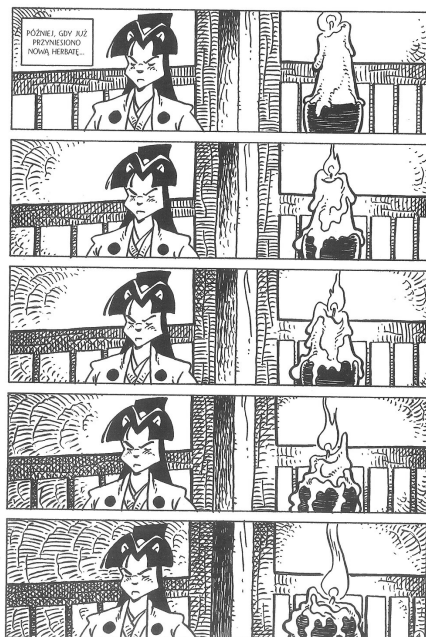


1

Ściemnia się. Zrobiło się późno.

Andreas, „Arq” (fragment), Wydawnictwo Egmont Polska, Warszawa 2009, s. 131, UMK, CC BY 3.0

Stosowanie identycznego rozmiaru kadrów pozwala podkreślić **rytmiczny** charakter mijającego czasu. Kadry o tej samej wielkości to inaczej regularnie następujące po sobie odstępy: sekund, minut czy godzin. Na poniższej ilustracji przedstawiono taką właśnie sytuację. Bohaterka kogoś oczekuje. Osoba ta długo się nie pojawia, lecz ona cierpliwie czeka. Wyrażono to poprzez jednakową wielkość i kształt kadrów oraz rytmiczny układ kolejnych sekwencji płynących minut.



Stan Sakai, „Usagi Yojimbo. Bezksiężycowa noc” (fragment), Wydawnictwo Egmont Polska, Warszawa 2004, s. 56, UMK, CC BY 3.0

Autor komiksu, Stan Sakai, nie chciał, aby czytelnik znudził się długim oczekiwaniem bohaterki. Oprócz zastosowania identycznego rozmiaru kadrów, w pewien sposób urozmaicił scenę oczekiwania, jednocześnie sugerując upływ czasu. Przyjrzyj się ponownie ilustracji i rozwiąż poniższe zadanie.

Ćwiczenie 3

Dokończ zdanie korzystając z zaproponowanych poniżej w ramach odpowiedzi. Tylko dwie z nich są prawidłowe i należy umieścić je we właściwym polu.

Elementy zastosowane przez rysownika, urozmaicające scenę oczekiwania bohaterki i sugerujące upływ czasu to:

zmieniające się natężenie światła w pomieszczeniu

zmieniająca się wielkość płonącej świecy

Źródło: online-skills.

Zobacz także

Inna wersja zadania

Ćwiczenie 4

Dokończ zdanie korzystając z zaproponowanych poniżej w ramach odpowiedzi. Tylko dwie z nich są prawidłowe i należy umieścić je we właściwym polu.

wyraz twarzy bohaterki -

zmieniające się natężenie światła w pomieszczeniu -

zmieniająca się wielkość płonącej świecy -

ubiór bohaterki -

Elementy zastosowane przez rysownika, urozmaicające scenę oczekiwania bohaterki i sugerujące upływ czasu to:

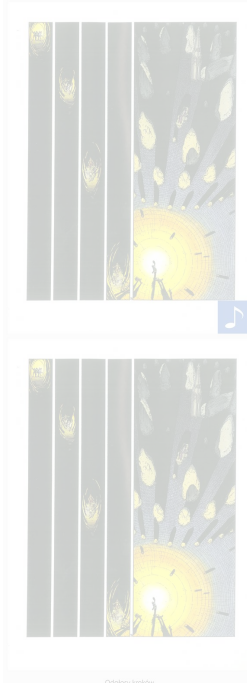
Elementy zastosowane przez rysownika, urozmaicające scenę oczekiwania bohaterki i sugerujące upływ czasu to:

Elementy zastosowane przez rysownika, urozmaicające scenę oczekiwania bohaterki i sugerujące upływ czasu to:

Zródło: online skills, cc0.

Poniżej zaprezentowano stronicę z komiksu z serii *Rork*. Zastosowany przez rysownika układ czterech pierwszych kadrów pozwolił mu ukazać kierunek ruchu bohaterów, jak również czas potrzebny, aby zejść na dno głębokiej jaskini – prawdziwej *studni czasu*.

Spróbuj wczuć się w sytuację wędrowców. Jak myślisz, ile czasu zabrało bohaterom komiksu zejście w głąb tajemniczej jaskini? Kliknij kursorem na ilustrację i spróbuj to sobie wyobrazić.



Zasób interaktywny dostępny pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D18Dipu1N>

Przyjrzyj się ponownie powyższej ilustracji i rozwiąż kolejne ćwiczenie. Jeśli nie wiesz co znaczą słowa: [horyzontalny](#) i [wertykalny](#), zajrzyj do słowniczka.

Ćwiczenie 5

Jaki układ kadrów zastosował autor komiksu z serii "Rork" w powyższej ilustracji.

☐ układ wertykalny kadrów

☐ układ ukośny kadrów

☐ układ horyzontalny kadrów

Ujęcia migawkowe

Niekiedy opowieści komiksowe zawierają bardzo szybką akcję, tak jak na ilustracji zamieszczonej poniżej. Grzegorz Rosiński przedstawił dynamiczną scenę, w której zawodnicy biorą udział w turnieju łuczniczym. Szybkie sekwencje ukazane zostały przede wszystkim za sprawą stosowania różnej wielkości kadrów: wąskich i wydłużonych dla zasugerowania momentu oddawania strzałów z łuków oraz równej wielkości i ułożonych w regularny układ dla zobrazowania zdarzeń trwających ułamki sekund, w tym przypadku chwili przecięcia przez strzały sznurów i uchwycenia momentu upadku dzbanów na ziemię. Ostatni [kadr](#) jest większy, ponieważ ukazuje jeźdźców po wykonaniu zadania i obrazuje, że czynność zatrzymywania i zawracania koni absorbuje więcej czasu niż samo strzelanie.

Ćwiczenie 6

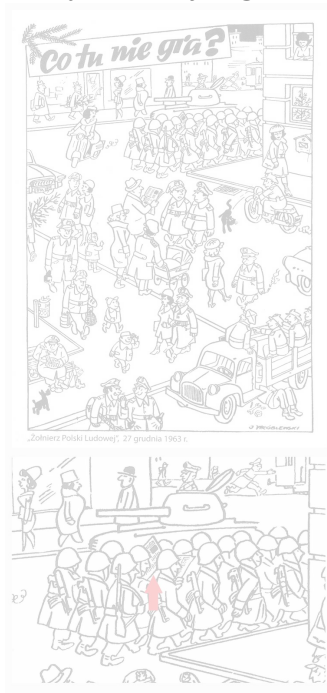
Przyjrzyj się powyżej umieszczonej ilustracji i spróbuj określić charakter przedstawionych zdarzeń. Goseki Kojima i Kazuo Koike zastosowali:

- ☐ cykliczny upływ czasu – zdarzenia przebiegają w takich samych odstępach czasu i powtarzają się
- ☐ chaotyczny upływ czasu – zdarzenia przebiegają w sposób nieuporządkowany
- ☐ migawkowy upływ czasu – zdarzenia trwają bardzo krótko

Równoczesność wielu sekwencji

Zdarza się, że w komiksie lub **historyjce obrazkowej** wiele sytuacji dzieje się w tym samym momencie. Tak jak na poniższej ilustracji pochodzącej z pisma o tematyce wojskowej.

Na tętniącej życiem ulicy widać wiele różnych epizodów. Przyjrzyj się ilustracji i spróbuj odpowiedzieć na pytanie, które stanowi jednocześnie tytuł sceny: „Co tu nie gra?”. Po kliknięciu w ilustrację zobaczysz rozwiązanie tej zagadki.

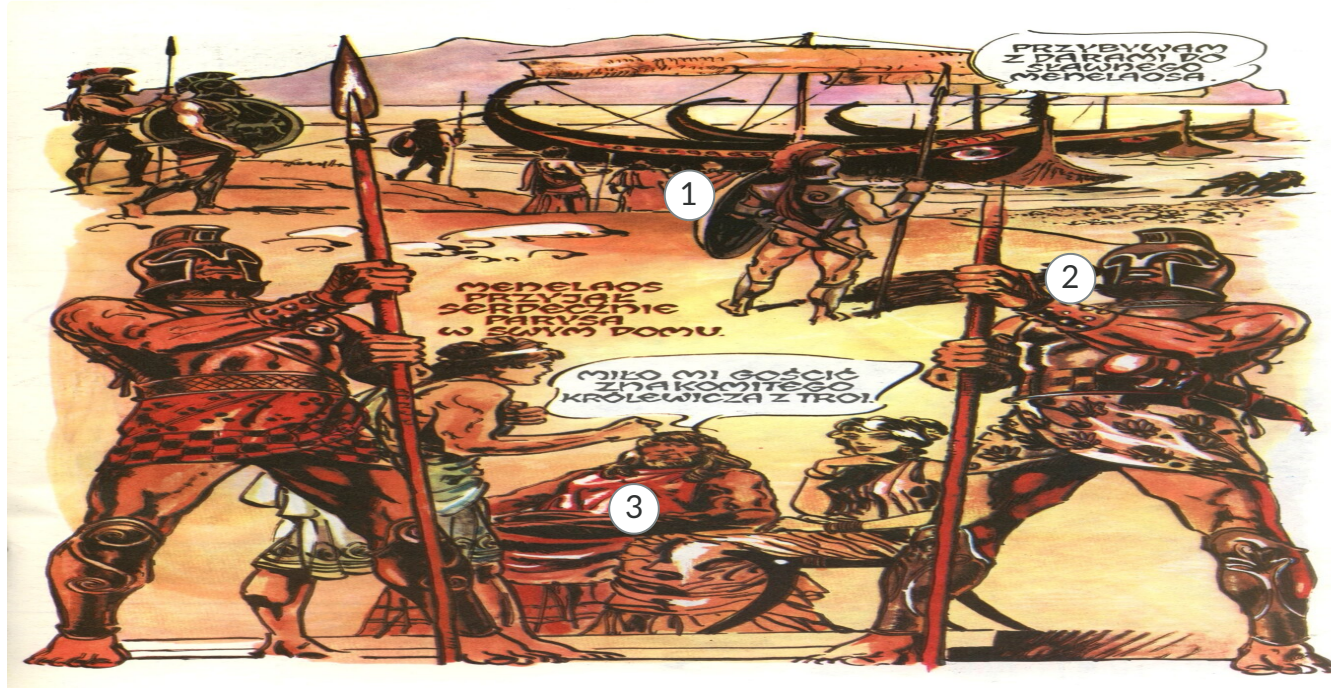


Zasób interaktywny dostępny pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D18Dlpu1N>

Upływ czasu bez podziału na kadry

Można powiedzieć, że w komiksie jeden kadr to jedna chwila – czasami bardzo krótka, czasami trwająca dłużej. Może to być także wiele sytuacji dziejących się w tym samym momencie.

Jednak, żeby przedstawić upływ czasu, nie trzeba stosować podziału narracji komiksowej na kadry. Dobrym tego przykładem może być prezentowana niżej ilustracja. Autor komiksu, Marek Szyszko, pokazał na jednej stronie sekwencję zdarzeń, które nie dzieją się w tym samym momencie. Przyjrzyj się ilustracji, a następnie kliknij w nią, aby zapoznać się z opisem sposobu ukazywania zdarzeń zastosowanym przez rysownika.



1

Zdarzenie 1.
Przybycie Parysa do Sparty.

2

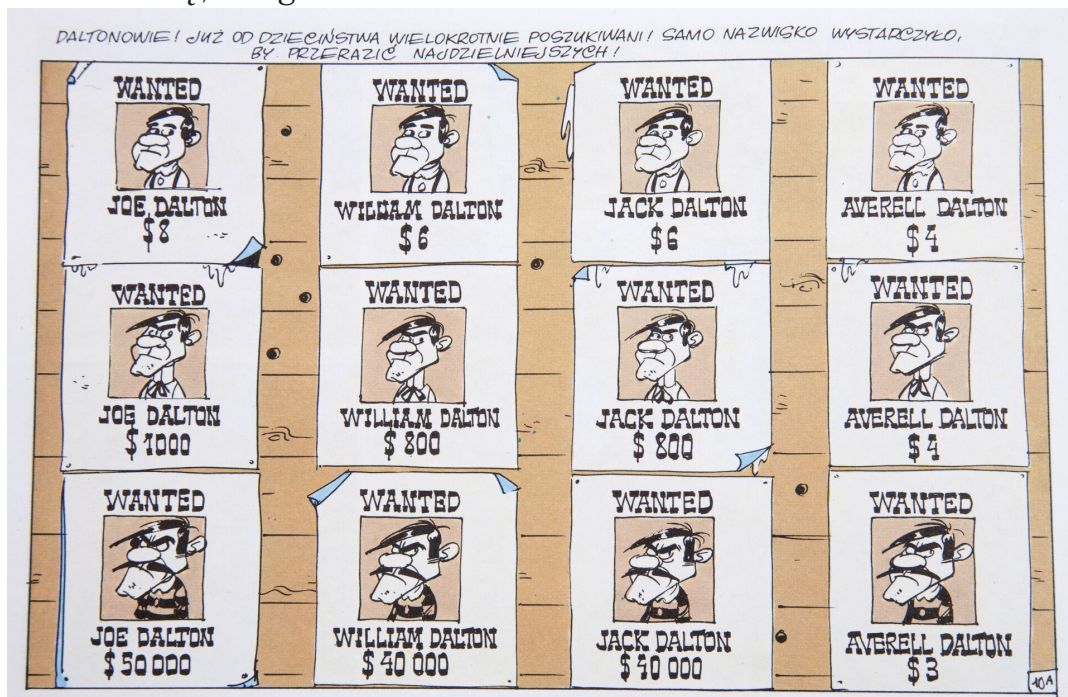
Pełnić tutaj straż – łączymy obraz w całość.

Zdarzenie 2.

Przyjęcie Parysa przez króla Menelaosa i Helenę.

Marek Szyszko. „Sąd Parysa” (fragment), Wydawnictwo Sport i Turystyka, Warszawa 1986, s. 29, UMK, CC BY 3.0

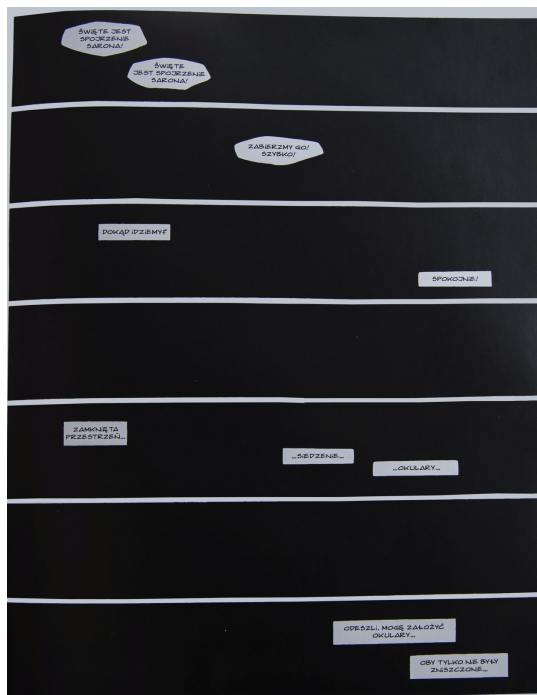
Upływ czasu w zabawny sposób przedstawił w swoim komiksie z serii *Lucky Luke* Morris. Autor zaprezentował listy gończe wystawione na przestrzeni lat za braćmi Daltonami. Nagroda za pochwylenie notorycznych przestępców z biegiem lat rosła, a najbardziej za najgroźniejszego z nich, czyli Joego Daltona. Był w tym gronie jeden wyjątek. Przypatrz się ilustracji i zastanów się, o kogo chodzi.



Morris (rys.), René Goscinny (scen.), „Lucky Luke. Daisy Town” (fragment), Wydawnictwo Egmont Polska, Warszawa 1999, s. 10 (fragment), UMK, CC BY 3.0

Zatrzymanie czasu

Jeżeli wymaga tego fabuła komiksu, to zdarza się, że rysownicy zupełnie rezygnują z przedstawiania obrazów. Wtedy kadry pozostają puste lub zaciemnione. W takiej sytuacji jedynym nośnikiem akcji, ale także możliwością zasugerowania upływu czasu, są dymki komiksowe, w których umieszcza się dialogi. Dobrym tego przykładem jest poniższa ilustracja.



Andreas, „Arq” (fragment), Wydawnictwo Egmont Polska, Warszawa 2009, s. 143, UMK, CC BY 3.0

W powyższej ilustracji rysownik wprowadził do narracji dwa puste kadry. Zastanów się, w jakim celu to uczynił i rozwiąż ćwiczenie interaktywne.

Ćwiczenie 7

Dokończ zdanie, korzystając z zaproponowanych haseł. Należy wybrać dwie odpowiedzi i przeciągnąć do ramki.

Autor wprowadził do narracji dwa puste kadry, sugerując, że:

minął pewien czas

zapadło milczenie

Źródło: online-skills.

Zobacz także

Inna wersja zadania

Ćwiczenie 8

Dokończ zdanie, korzystając z zaproponowanych haseł. Należy wybrać dwie odpowiedzi i przeciągnąć do ramki.

zapadło milczenie -

minął pewien czas -

ktoś wyłączył światło -

bohaterowie zamknęli oczy -

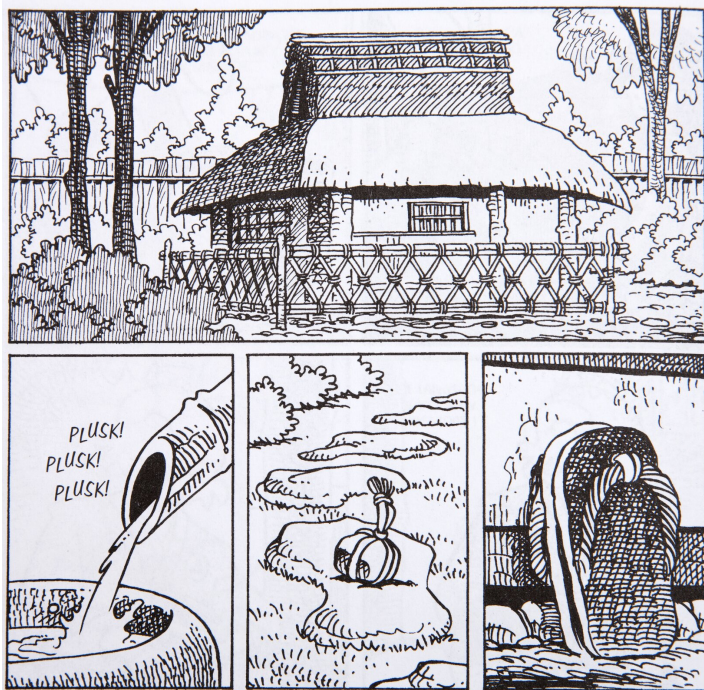
Autor wprowadził do narracji dwa puste kadry, sugerując, że:

Autor wprowadził do narracji dwa puste kadry, sugerując, że:

Autor wprowadził do narracji dwa puste kadry, sugerując, że:

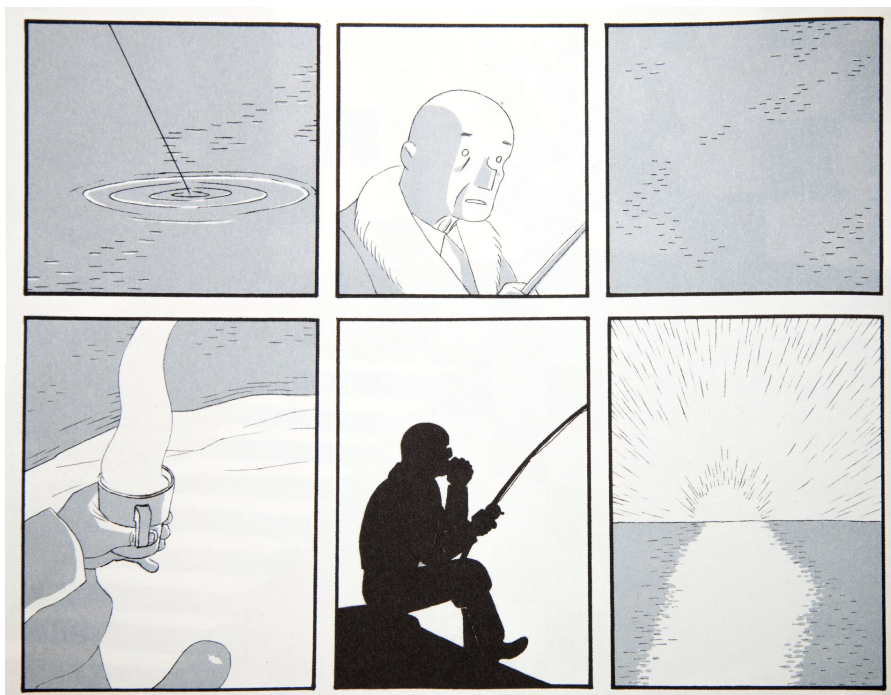
Zródło: online skills, cc0.

Czasami autorzy komiksów decydują się na chwilowe zatrzymanie akcji. Można powiedzieć, że *włączają pauzę*. Wtedy w komiksach zamiera też czas. Celem takiego zabiegu jest danie czytelnikowi momentu wytchnienia po wartkiej narracji, zwrócenie jego uwagi na kunszt rysownika, który w ten sposób może pochwalić się swoim talentem, stworzenie określonego nastroju. To częsty zabieg stosowany przez japońskich rysowników.



Stan Sakai, „Usagi Yojimbo. Opowieść Tomoe” (fragment), Wydawnictwo Egmont Polska, Warszawa 2009, s. 162, UMK, CC BY 3.0

Podobny zabieg zastosował w swoim komiksie europejski autor – Igort.



Igort, „5 to liczba doskonała” (fragment), Kultura Gniewu, Warszawa 2008, s. 42, UMK, CC BY 3.0

Ćwiczenie 9

Przyjrzyj się ilustracji Igorta i zastanów się, w jaki sposób autor przedstawił zatrzymanie czasu. Z podanych odpowiedzi zaznacz trzy, które wskazują, że autor zastosował tzw. włączenie pauzy.

☐

zawieszenie akcji

☐

kształt kadrów

☐

skupienie bohatera na bieżącej chwili

☐

wielkość kadrów

☐

cisza

☐

ubiór bohatera

Metakadr

W innym wariantcie *włączenie pauzy* przez rysownika przybiera kształt całostronicowego kadru, który nazywany jest metakadrem. Pojawia się on nagle w środku komiksowej narracji. Przykładem takiego zabiegu jest prezentowana niżej ilustracja autorstwa Andreasa. Kliknij na ilustrację i spróbuj poczuć wyobrażoną w tym metakadrze rozległą przestrzeń.



Zasób interaktywny dostępny pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D18Dipu1N>

Andreas (rys., scen.), „Rork. Fragmenty” (fragment), Wydawnictwo Twój Komiks, Tarnowskie Góry 2001, s. 4, UMK, CC BY 3.0

Upływ czasu a emocje

Upływ czasu może być pretekstem do zasugerowania stanu emocjonalnego bohatera komiksu. Przyjrzyj się prezentowanej niżej stronicy. Na ilustracji autorka przedstawiła siedzącą na ławce postać kobiety na tle zmieniających się pór dnia. Zastanów się, jakie emocje bohaterki sugeruje autorka poprzez takie przedstawienie zdarzeń. Kliknij w ilustrację i zapoznaj się z jedną z możliwych interpretacji.



1

Czuję się samotna i opuszczona.

Marjane Satrapi (rys., scen.), „Persepolis II. Historia powrotu” (fragment), Wydawnictwo Post, Kraków 2007, s. 85, UMK, CC BY 3.0

W tym samym komiksie zmiana nastroju bohaterki, ale i upływający czas, zostały pokazane za pomocą jej eksperymentów z fryzurą.



Marjane Satrapi (rys., scen.), „Persepolis II. Historia powrotu” (fragment), Wydawnictwo Post, Kraków 2007, s. 40, UMK, CC BY 3.0

Więcej na temat komiksu możesz dowiedzieć się z e-materiału *Przedstawianie ruchu w komiksie*.

Słownik pojęć

Historyjka obrazkowa

to rodzaj opowieści obrazkowej. Od komiksu różni się tym, że nie posiada dymków komiksowych. Tekst, często wierszowany, umieszczany jest pod obrazkiem. Najbardziej popularną historyjką obrazkową w Polsce są „Przygody Koziołka Matołka” Mariana Walentynowicza i Kornela Makuszyńskiego.

Horyzontalny

oznacza kierunek poziomy.

Kadr

w komiksie to najmniejsza część czasowo-przestrzenna narracji komiksowej.

Linie ruchu

w komiksie służą do odwzorowania toru i dynamiki ruchu poruszających się obiektów w przestrzeni.

Onomatopeje

to inaczej wyrazy dźwiękonaśladowcze. Są to opracowane graficznie wyrazy, które imitują swym brzmieniem zjawiska, dźwięki wydawane przez jakiś obiekt. Zadaniem onomatopei w komiksie jest pomóc czytelnikowi lepiej wyobrazić sobie daną sytuację lub nastrój określonej sceny.

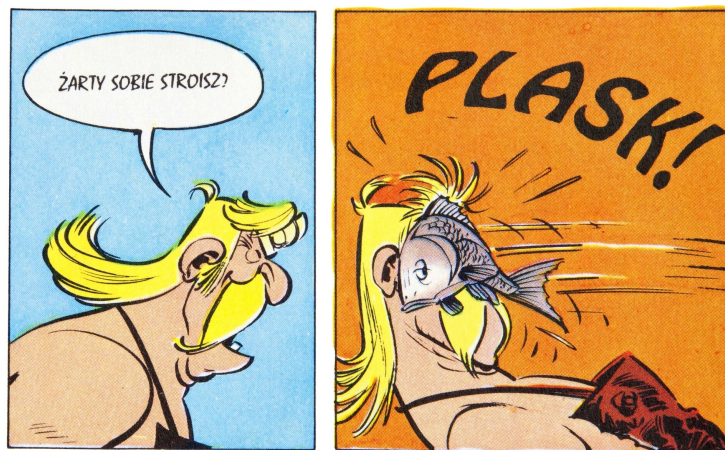
Wertykalny

oznacza kierunek pionowy.

Źródła:

sjp.pwn.pl

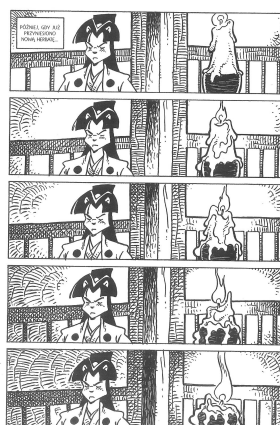
Galeria ilustracji



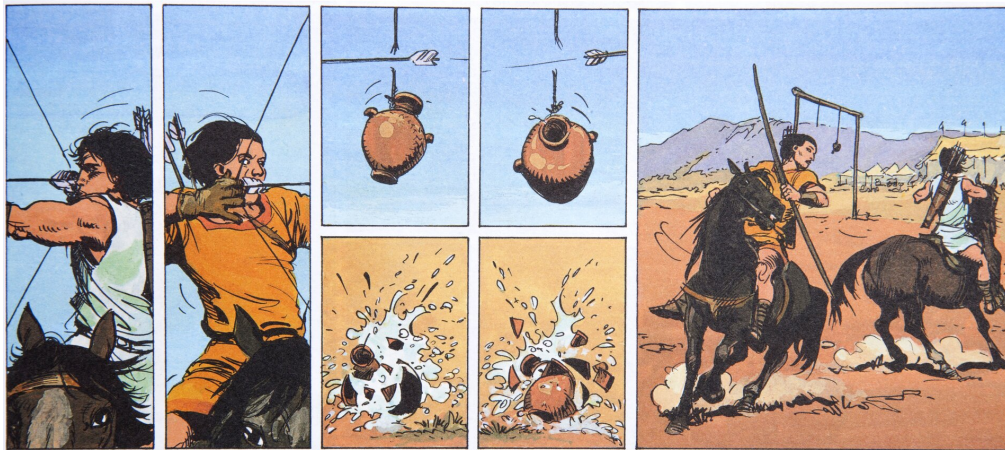
Albert Uderzo (rys.), René Goscinny (scen.), „Wielka przeprawa” (fragment), Wydawnictwo Egmont, Warszawa 1995, s. 7, UMK, CC BY 3.0



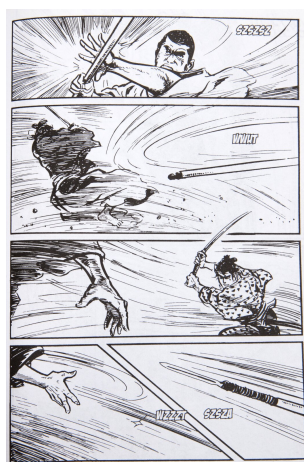
Frank Miller, „Miasto grzechu. Sin City” (fragment), Wydawnictwo Egmont Polska, Warszawa 2002, s. 67, UMK, CC BY 3.0



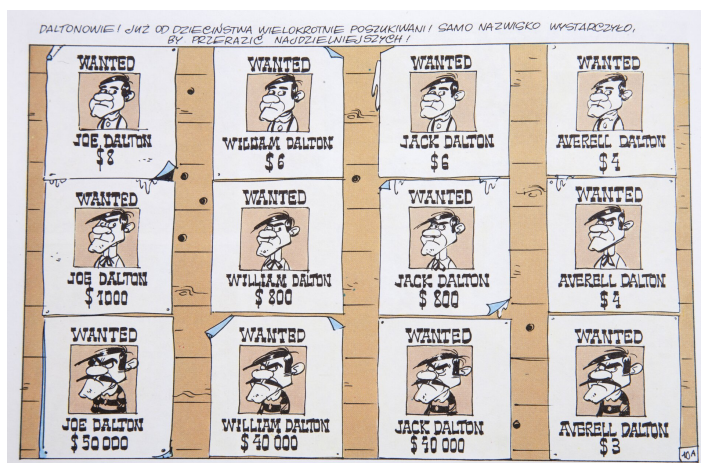
Stan Sakai, „Usagi Yojimbo. Bezksiężycowa noc” (fragment), Wydawnictwo Egmont Polska, Warszawa 2004, s. 56, UMK, CC BY 3.0



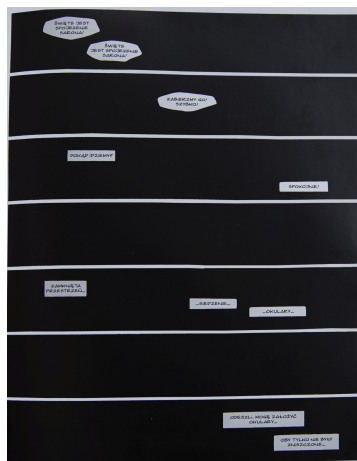
Grzegorz Rosiński (rys.), Jean Van Hamme (scen.), „Thorgal. Barbarzyńca” (fragment), Wydawnictwo Egmont Polska, Warszawa 2003, s. 35, UMK, CC BY 3.0



Goseki Kojima (rys.), Kazuo Koike (scen.), Kozure Ōkami. „Samotny wilk i szczenię.” T. 5: „Czarny wiatr” (fragment), Wydawnictwo Mandragora, Warszawa 2007, s. 86, UMK, CC BY 3.0



Morris (rys.), René Goscinny (scen.), „Lucky Luke. Daisy Town” (fragment), Wydawnictwo Egmont Polska, Warszawa 1999, s. 10 (fragment), UMK, CC BY 3.0



Andreas, „Arq” (fragment), Wydawnictwo Egmont Polska, Warszawa 2009, s. 143, UMK, CC BY 3.0

Bibliografia

Krzysztof Teodor Toeplitz, *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*, Czytelnik, Warszawa 1985.

Michał Wróblewski, *Powieść graficzna: studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2016.

Anna Mikustakova, *O specyfice gatunkowej komiksu*, Guliwer, 1996, nr 4.

Dymitr Romanowski, *Komiks - narracja i obraz*, Barbarzyńca, 1998, nr 1.