

KOMIKS S ROZUMEM 08.

II. ŘADA



JELIKOŽ SE V PŘÍŠTÍCH DÍLECH TOHOTO SERIÁLU BUDEME ZABÝVAT HLAVNĚ TECHNICKÝMI VĚCMI, ROZHODL JSEM SE, ŽE SI DÁME MALÉ OPÁČKO. NEJDŘÍVE SI PŘEČTĚTE KOMIKS NA TĚTO DVOUSTRÁNCE A POZNAMENEJTE, KDE JSEM POUŽIL JAKOU TECHNIKU VYPRÁVĚNÍ A KRESBY. POTOM SI PŘEČTĚTE POPISKY, ZDA JSTE PŘIŠLI NA VŠECHNO DŮLEŽITÉ. NENÍ TO TĚŽKÉ. JESTLI JSTE POCITIVĚ PROŠLI VŠECHNY MINULÉ LEKCE NEBO MÁTE MŮJ KOMIKSOVÝ NÁČRTNÍK, BUDE TO PRO VÁS HRAČKA!



HRA S PANELY:

Jak jsem to vždycky říkal? Panel je vždy stejně mocný vyjadřovací nástroj jako písmo nebo kresba samotná. Když se díváte na film, ve kterém je zemětřesení, určitě režisér nezařídil, aby se třásl studio. Je mnohem levnější, aby se roztrásla kamera! Herci už otřesy musí dohrát. Stejně efektivní je, když zatřesete s panelem. Každému ten vtip dojde. Tento trik bude umocněn, když budete (a říkám to po sté) dodržovat pevně stanovená pravidla layoutu komiksu.

HRA S CHARAKTERY I:

Dobře si všimněte, jak jednotlivé osoby v obrázku stojí s ohledem k situaci. Řeč těla je pro komiks nesmírně důležitá! Podívejte se, kdo stojí překvapeně (Ema), kdo bojovně (Rocko), kdo uvážlivě (Robin), vystrašeně (Ikar) nebo vyložené zbaběle (profesor). Ano, jejich postoje mají přívlastky a dává to podvědomě čtenáři mnoho informací o jejich charakterech! Jestli vás tohle nebaví... Tak to fakt nechápu!

HRA S CHARAKTERY II:

Jsou věci, které může vyslovit jen určitý charakter. Měli byste se při vyprávění vyvarovat toho, aby osoby, k nimž se daná hláška nehodí, je neříkaly. Buď je dejte někomu jinému, nebo si je schovejte do jiného komiksu. Profesor je tu hloupý, protože má na něj ostrov takový vliv. Jinak by se takto chovat nemohl.

PETR KOPL UVÁDÍ:
ROBIN A OSTROV 23. ARCHETYP

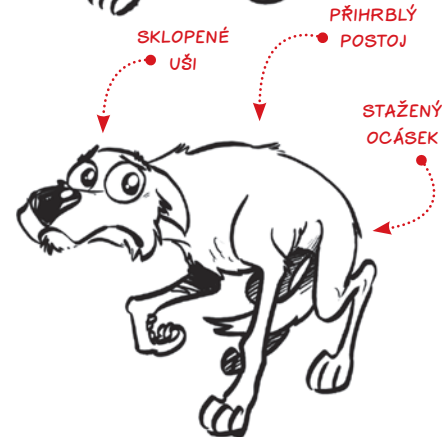
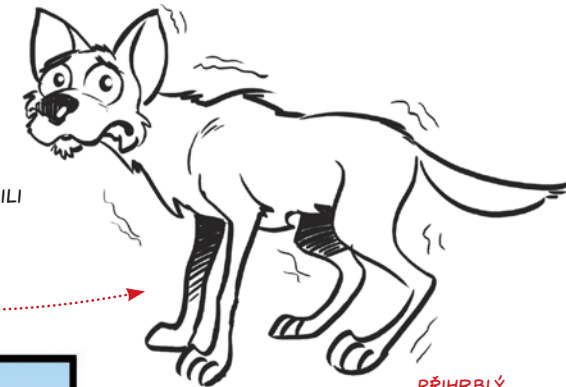
ROBIN ZTROSKOTAL NA OSTROVĚ ARCHETYP. SPOLU S OSTATNÍMI SE VYDALI HLEDAT PŘÍČINU TAJEMNÉ SÍLY, KTERÁ JE TAM DRŽÍ.



ZVÍŘECÍ CHARAKTER:

I když budeme v komiksech zvířátka hodně personifikovat, musíme si rozmyslet, do jaké míry zajdeme. Jestli nebude zvíře nijak projevovat zvířecí vlastnosti, možná se ochudíme o mnoho skvělých příležitostí vydolovat ve čtenáři emoce. Srovnajte tyto dva obrázky stejného pejska. Který z nich vám přijde emotivnější? Chcete-li kreslit věrohodná zvířátka, je třeba nastudovat si nejenom jejich anatomii, ale i způsob, jakým projevují emoce.

TENTO PEJSEK SE EVIDENTNĚ BOJÍ, PROTOŽE JSME MU PŘISOUDILI LIDSKÝ VÝRAZ TVÁŘE A DO JISTÉ MÍRY I POSTOJE.

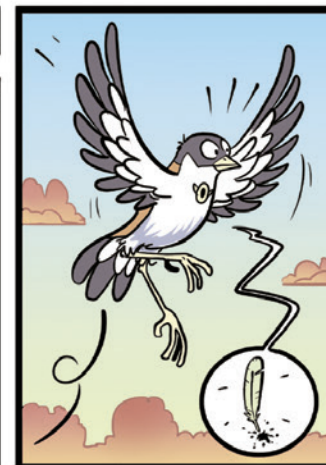


AVŠAK BUDEME-LI STUDOVAT CHO-VÁNÍ SKUTEČNÝCH PSŮ A JEJICH PROJEVOVÁNÍ EMOCÍ, Z JEJICH KOM-BINACE MŮŽEME ZÍSKAT MNOHEM PŮSOBIVĚJŠÍ OBRÁZEK.

RYCHLOST A SMĚR:

Rychlost (tentokrát větru) se v komiksu obvykle vyjadřuje pohybovými čarami hlavně proto, že vítr sám není vidět (viz kapitola o vyjádření pohybu). Avšak síla větru se dá vyjádřit tíhou věcí, které v něm poletují. Pokud se nejedná o parodii, měly by ve větru poletovat pouze věci, které se v okolí mohou vyskytovat.

To rozhodně není všechno, co lze na této dvoustránce nalézt za komiksové triky. Jistě najdete, kde jsem záměrně zpomalil nebo urychlil děj, který panel je vyložené informativní, kde jsem ušetřil místo, nebo vynechal zbytečný kus děje, protože spoléhám na čtenářovu fantazii a ochotu se pobavit. Nebudete-li si jistí, mrkněte do náčrtníku nebo na starší díly tohoto seriálu v ABC... nebo mi prostě napište!



POKRAČOVÁNÍ PŘÍŠTĚ...

ZÁKLADNÍ ODBORNÉ VÝRAZY PRO TUTO LEKCI:

LAYOUT – PEVNĚ NASTAVENÁ GRAFICKÁ PRAVIDLA KOMIKSU. (VELIKOST PÍSMO, PANELŮ, TLOUŠTKA ČAR ATD.)
PERSONIFIKACE – PŘISOUZENÍ LIDSKÝCH VLASTNOSTÍ NEŽIVÝM PŘEDMĚTŮM, ŽIVLŮM NEBO ZVÍŘATŮM

TAK SE ZATÍM MĚJTE A NAJDETE SI NA WEBU ABC STARŠÍ DÍLY TOHOTO SERIÁLU. TĚŠÍM SE NA VÁS VE SVÉM NÁČRTNÍKU A NEZAPOMÍNEJTE MI PSÁT!
WWW.PETRKOPPL.CZ AUTOR@PETRKOPPL.CZ